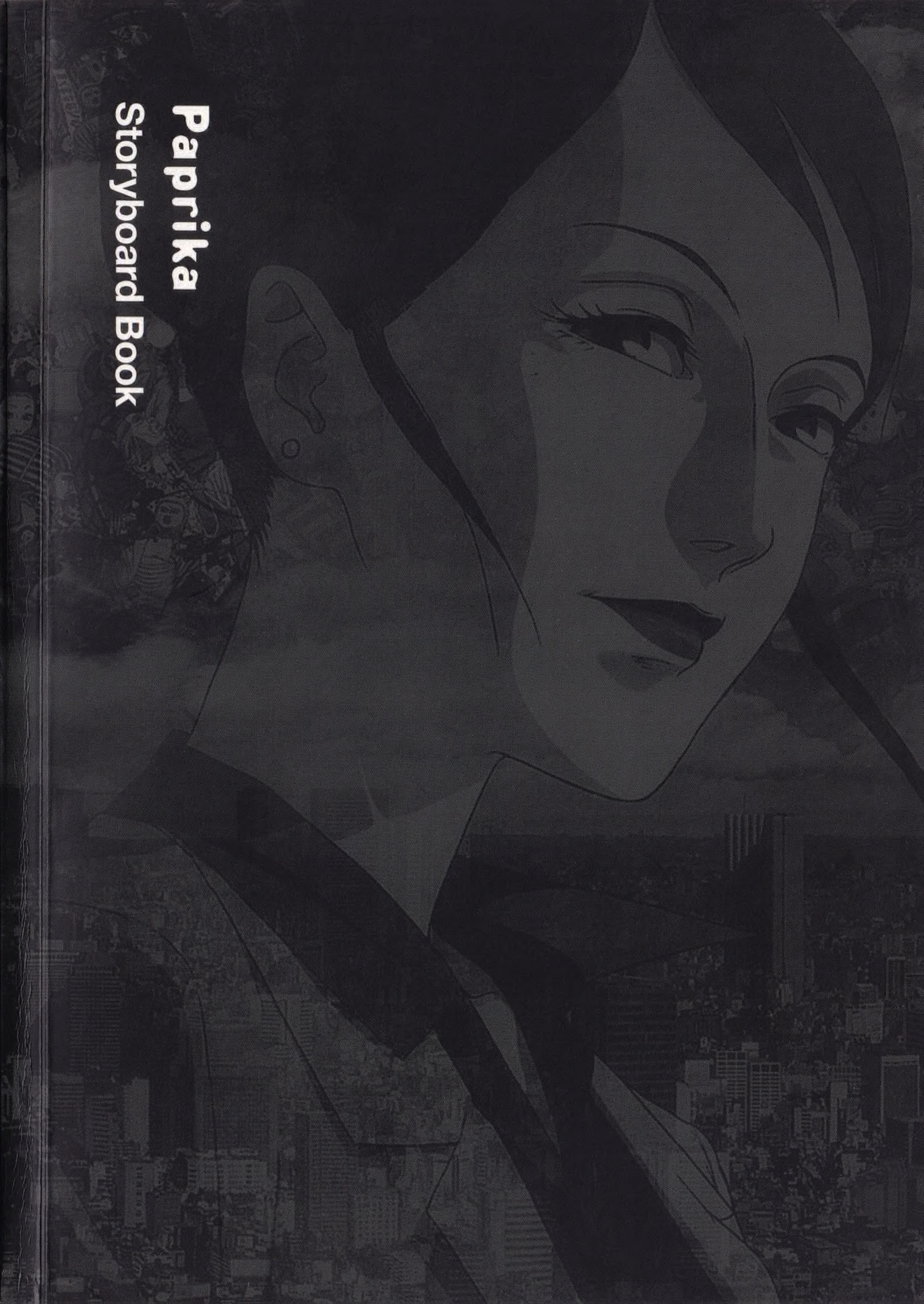
Paprika

Storyboard Book

Paprika
Storyboard Book

SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT





Paprika

STORYBOARD BOOK



CONTENTS

Commentary of Paprika

虚構と現実を往還する『パプリカ』

夢のルールブックとしての絵コンテ

氷川竜介＝文
RYUSUKE HIKAWA : WORD

アニメーションにおける絵コンテの役割は、プロダクションの現場で演出家から示される〈作業指示書〉である。それゆえ覚え書き程度のラフな絵とメモでも実用的で、実際にそういう絵コンテも多い。しかし、本書に掲載された今 敏監督の手による『パプリカ』の絵コンテは、絵的にも入念に描き込まれ、イメージは完成した画面イメージに限りなく近い。記載されている各種の指示も、打ち合わせに必要な案件、考察に加え、心象や願望、感想まで記され、この上なく細かい。まさに絵コンテそのものが、監督自身による映画の「メイキングブック」として楽しめるレベルに達している。

だからと言って「絵コンテの〈質〉が高い」と短絡的に考えるのも正しくはない。絵コンテを描き込むことで映画のクォリティが高まるなら、原画や動画、作画監督など完成画面の制作にかけている労力を絵コンテ作業にさえ向ければ、自動的に映画の質が高まるのだということになってしまう。むしろ『パプリカ』における絵コンテのオーバークオリティは、今 敏監督固有の特殊なケースと考えた方が自然である。

この絵コンテを再検証することで、今 敏監督が完成フィルムを方向づける道程で何をどのように重視しているのか、作家性の根





底に近い側面が浮き彫りになるはずだ。そんな考察が『パプリカ』の絵コンテを楽しみ、さらに作品を再鑑賞するガイドとなりえるという前提で、以下重要なポイントを確認していこう。

［アニメーションにおける絵コンテの果たす役割］

まず、根源的な確認を。「コンテ」は「コンティニュイティ」の略で、映画表現で重視される「連続性」を指す。映画はモンタージュ技法によって別々に撮影されたショットを組み合わせて時間と空間が連続しているという錯覚を生じさせるものだが、そのリアリティを支えるものが「コンティニュイティ」である。

実写映画の場合、ＶＦＸなど特別な必要がない限り「絵コンテ」は特に用意されず、台本の余白に文字による「カット割り」がメモされるケースが多い（字コンテ）。確たるコンテがなくても実写映画で撮影が可能なのは、それが「狩猟（shooting）」に相当するものだからだ。撮影現場では、役者など被写体が自律的に動き、事象が変化する様をカメラが追って映像の素片（ショット）を収集することが大事なのだ。最終的な「コンティニュイティ」はショットの中のもっとも輝かしいピークを切りとり、刈り込んでつなぐ編



集段階で獲得されていく。

ところがアニメーション映画の制作では、集団作業で絵を描いていくため、編集で捨てられるカット(絵)を発生させてはならないという鉄則がある。これはコストに直結した大命題でもある。実写映画なら撮影後のポストプロダクションで獲得すべき「コンティニュイティ」を、アニメでは準備段階であるプリプロダクションの絵コンテ作業よって「粗編集済み」の状態追いこんでいく必要がある。

実写とアニメでは、こうしたプロダクション(制作)上の倒置が存在している。その意味でも、アニメーションの制作において絵コンテは、まさに「要」に位置しているといえる。

[今 敏監督の経歴と絵コンテの関係]

ところが観客の最終的な映像体験は、実写もアニメもそれほど差がない。そのギャップをどう埋めていくかという問題意識は、アニメ監督の作家性を語る上で重要なポイントだ。今 敏監督がそこに極めて自覚的であることも、絵コンテへの取り組みを追うことで浮き彫りになるだろう。

今 敏監督の絵コンテは、最初の２本の劇場作品『パーフェクトブルー』『千年女優』でも充分に描き込まれ、読み応えのあるものであった。その密度感はどの部分に宿っていたのか？

それは「背景」に相当する部分である。

漫画家出身の今 敏がアニメーションの制作現場に入ったのは、劇場映画『老人Ｚ』(北久保弘之監督：'91年)からである。そのときは「美術設定」という役割だったが、実際には「レイアウト」を中心に担当していた。以後、『機動警察パトレイバー２ the Movie』(押井守監督：'93年)、『MEMORIES 彼女の想いで』(森本晃司監督：'95年)など、'90年代前半の数々の重要な作品で、今 敏の名前はトップクラスのレイアウトマンとして業界に知られていく。つまり「レイアウト」で発揮された才能が、今 敏監督の絵コンテを独特のものとしているわけだ。



なぜレイアウトが重要なのか？ それはアニメーション制作においてレイアウトこそが、「最終画面の設計図」として位置づけらているからである。演出家の間では、レイアウトをコントロールすることで映像のクオリティを確保できるという考え方があるくらいだ。こうした点から今 敏監督は、自身のもっとも得意とするレイアウトを武器にして、隅々まで演出意図を行き渡らせようとするタイプの演出家だと言うことができるだろう。

レイアウトとは、背景の基になる「背景原図」とラフなキャラクターを一枚の「画」として作画用紙に描き込んだものである。画面内でのスタート・エンドの位置、被写体の占有比率、移動距離、カメラワークやオブジェクトの相互関係は、レイアウト段階で正確に決め込まれる。実写映画ではセットや役者を配置し、カメラのファインダー覗いたものに相当し、その意味で「画面の設計図」と認識されているわけだ。

本来の制作工程としては、レイアウト作業は絵コンテの次の段階になるのだが、今 敏監督の絵コンテはレイアウトの要素を先取りし、絵コンテに合体して描かれたものと言うことができる。

[レイアウトに集約される演出的要素]

レイアウトの重要性について、もう少し掘りさげてみよう。

アニメーションと実写映画の間には、先述の絵コンテの役割以外にも本質的な違いが存在する。たとえば実写では被写体に向けてカメラを回せば、ある程度は自動的に時空間が発生する。ロケーション撮影では実景を切りとった時空間であるが、セット撮影の場合は空間を大道具として作り込む必要が生じる。このセットをデザインして作る役職が「美術」と呼ばれるもので、アニメーション制作上で背景の責任者が「美術監督」と呼ばれるのはその流れによるものだ。

美術監督は、建物の外形や室内の装飾や配置を「美術設定」と呼ばれる線画に起こす（美術設定は他のスタッフが担当することも多



く、その場合美術監督は背景だけを描く)。その設定を基に絵コンテで指定された要素(キャラクター、メカ、小物など)を取りいれて1枚の線画で描くものがレイアウトになる。このレイアウト段階では背景の要素の中の、外形とパース、画角といった点がまず決まっていく。

'80年代中盤以後、特に長編映画におけるアニメーションの画面づくりがリアルに緻密化していった。その潮流の中で演出家がレイアウトによって映像をコントロールすることが主流になっていったのは、構図や移動などを筆頭に最終的に観客が映像から受ける心象の要素が、このレイアウトで決まるという考えがあったからである。

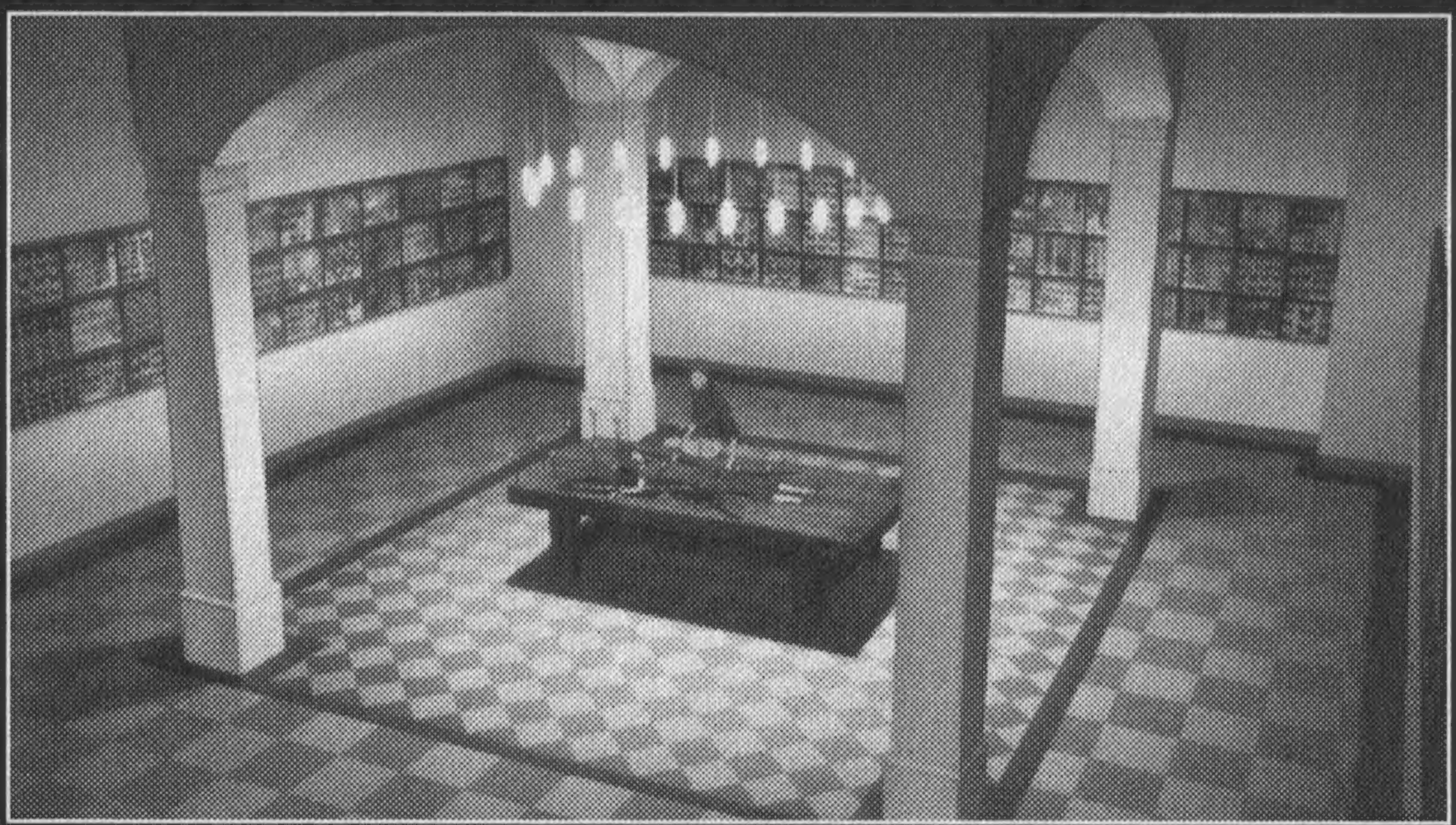
また日本製のアニメはSFやファンタジー作品が多く、「世界観」と呼ばれる基幹要素が重視されるようになった点もレイアウトの比重を高めていく。仮想世界のリアリティを観客に認識させるためには、背景を中心に作品世界を支えるディテールを積み重ねることが重要だからである。

アニメのスタッフとして活躍していた頃の今 敏は、こうした時流をバックボーンにして、「世界をまるごと構築可能なレベルで美術設定とレイアウトを描ける希有な創造者(クリエイター)」として認知されていたのである。

映画に必要とされる全カットのレイアウトを矛盾なく描けるのなら、先述の美術設定は共同作業を前提とした資料だから不要となり、事実、監督になってからの今 敏の作品には「美術設定がほとんどない」という大きな特徴がある。だから今 敏監督が描く絵コンテはそういう方向性に則って、「世界観すべてをつくり出す源流」として「制作の要になるレイアウト的な要素を可能な限り取りいれる」方向に進化していったと見るのが正しい。

デジタル制作による絵コンテの進化

この考え方に基づいて絵コンテの描き方が飛躍的に進化し、大きな変革を迎えた作品が、劇場映画として『パプリカ』の前作にあた



る『東京ゴッドファーザーズ』である。この作品からアニメ制作そのものがデジタル化されたわけだが、絵コンテもPhotoshopで制作され、ト書きの活字化を筆頭に独特のスタイルが採用されている。

手描きの時代は、絵コンテ上でキャラクターが背景と重なっている場合、1コマに両者を入れ込むように描かれていた。だが『東京ゴッドファーザーズ』では、背景がレイアウト（背景原図）として再利用されることを前提にキャラクターと分離して描かれている。キャラクターの演技も、変化だけが分かるよう描かれている。

このように、絵コンテのマス目ごとにPhotoshopで合成（コンポジット）しながら描くというスタイルは、『パプリカ』でも踏襲されており、現時点では頂点を迎えている。その驚くべき密度は、ページを何枚かめくっただけでもすぐに分かる。背景部分の緻密度も向上し、ハーフトーンによる照明効果の指定やブラー処理、カメラ移動時のフレームワークなど、全方位的に情報密度が向上して完成画面のイメージにかなり近いものとなっている。

もちろん前作で有用性が実証されたということも進化の要因であろう。しかし『パプリカ』という作品が筒井康隆の「小説」を原作にしていること、「夢」という題材を扱っていることなどが、絵コンテ段階の緻密化を促進したとも推察できる。

小説とは、ロジックで構築された言語を頼りにイメージを描く表現手法である。だから夢を描いた文字を忠実に追いかけたとしても、確固たる映像には結実しない。アニメーションなら何でも描けるから「夢」を映像化することも簡単だろう……という考え方も正確ではない。むしろ話は逆で、イメージに頼った「絵」を積み重ね、絞り出すようにして現実味を表現していくのがアニメーションの作法だから、夢ベースの「嘘」を積み重ねたとしても実感、共感を得ることはできない。

となれば、絵を根拠にしたディテールをレイアウト的に積み重ねてリアリティの伴う時空間を創出し、「これこそが作中の現実なのだ」という「暗黙のルール」を映像と観客の間に確立することこ



そが重要になってくるはずだ。さらにその上で、リアリティの「お約束」を裏切ること、つまり「ここがルールをハミ出している部分」と認識させることで、観客はそれが「夢」と納得するはずだ。

このように複雑な虚実の逆転を繰り返さなければ、「夢の夢らしさ」は獲得できない。そして今 敏監督の才能はその点にも長けており、これまでの作品でも、そうした「虚実混淆」の危うい状態をつくり出し、そこから「虚実逆転」のアクロバットを繰りかえすというスリリングな演出を数多く成功させてきた。まさに希代の映像マジシャンなのである。

『パプリカ』の冒頭がサーカスの奇術からスタートするのも決して偶然ではなく、そうした自信と決意のあらわれなのだろう。巧妙なトリックを潜ませながら、そこに自縄自縛に陥らないよう腐心しているのも絵コンテ上のディテールから読み取れる。特にパプリカという魅惑的なスーパーヒロインを「夢と現実」を軽やかに往還できる存在と規定し、片側の世界で絶対に固まらないような工夫を散りばめられていているのも、作品をしなやかに輝かせている。

「映画とはビジュアルで語るもの」という観点から「夢」の本質に迫った『パプリカ』。絵コンテ段階で果たすべき役割と負担は相当に大きかったと推察できる。過去の作品では、緻密とはいえ典拠となる実景や資料が存在し、観客が普段どこを見ているか押さえればいい。ところが「夢の体験」をビジュアルで共有した人間は、いまだ存在しないのである。だからこそ、「映像上でどういうことが起きれば夢で、どうなると現実か」というルールが必要になる。

その意味で、この絵コンテはアニメ映画の資料であることを超えて、『パプリカ』という作品における「夢のルールブック」としても楽しむことができる。スクリーンを介して強烈に頭脳に焼きついた夢のイリュージョン。それはどんなルールと思索を経て出てきたのか。それ知ることで、夢の驚きもまた違う輝きを見せ始めるかもしれない。この絵コンテを通じて新たな夢を発展的に見ていただければ幸いである。





Paprika

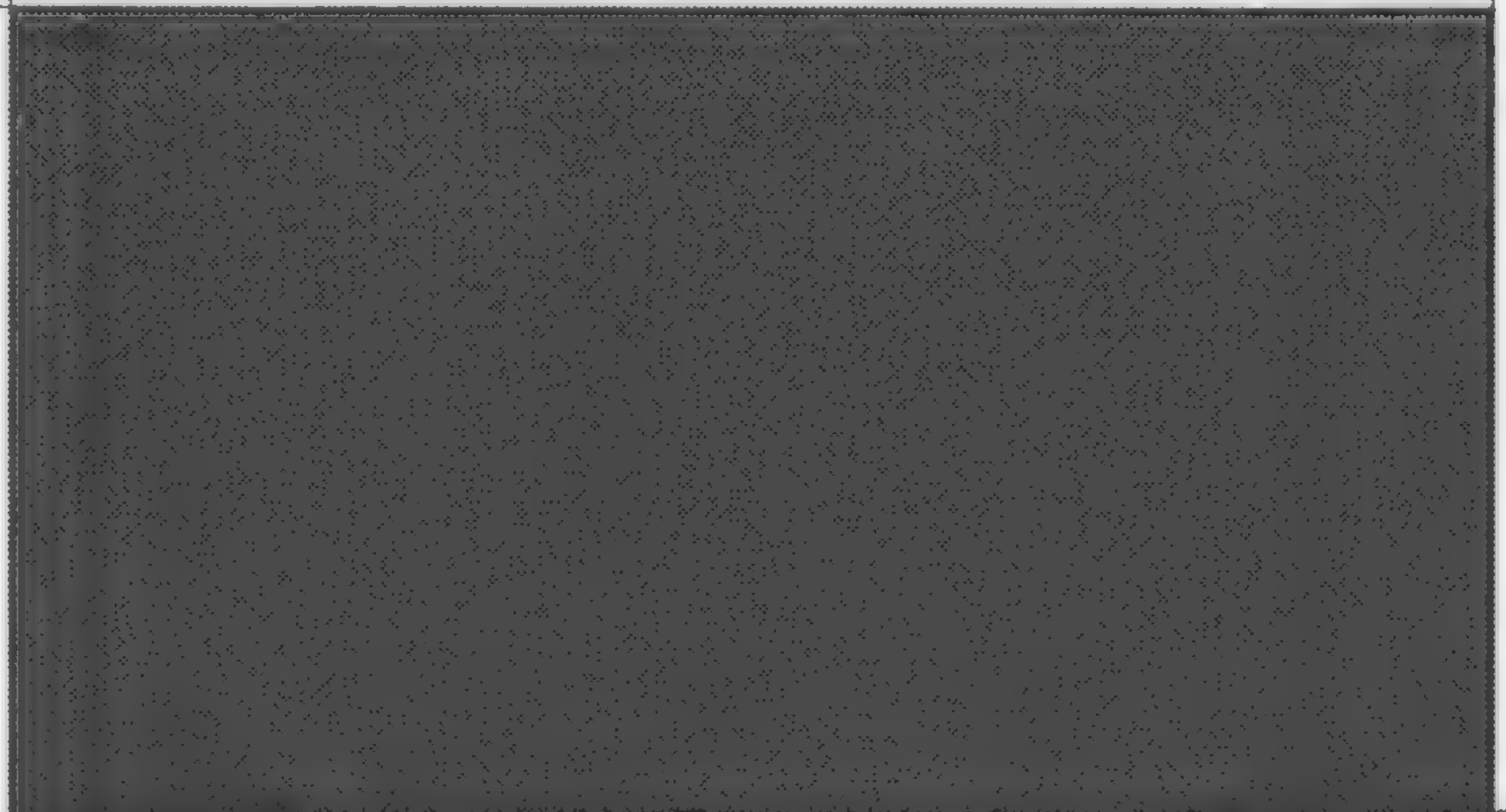
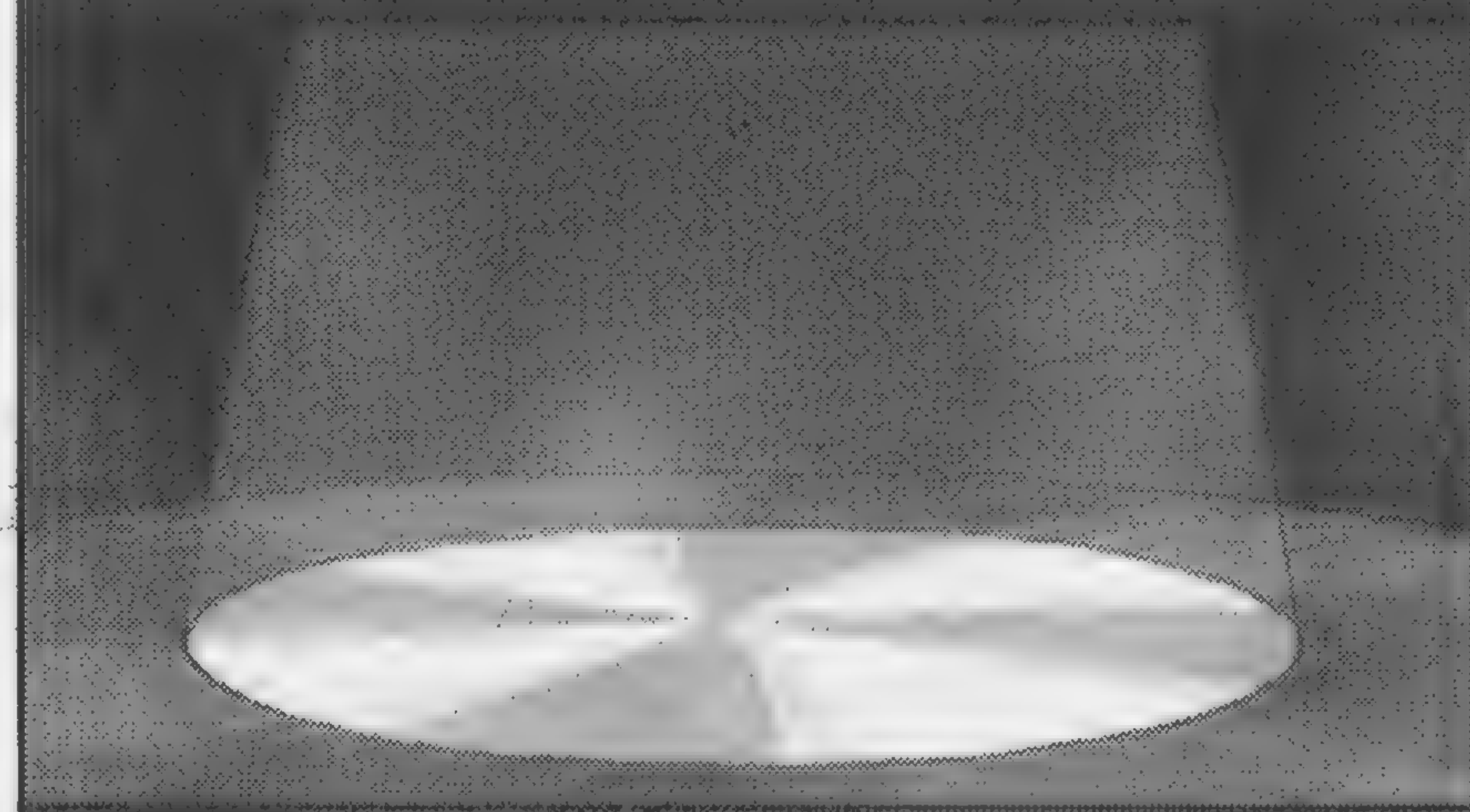
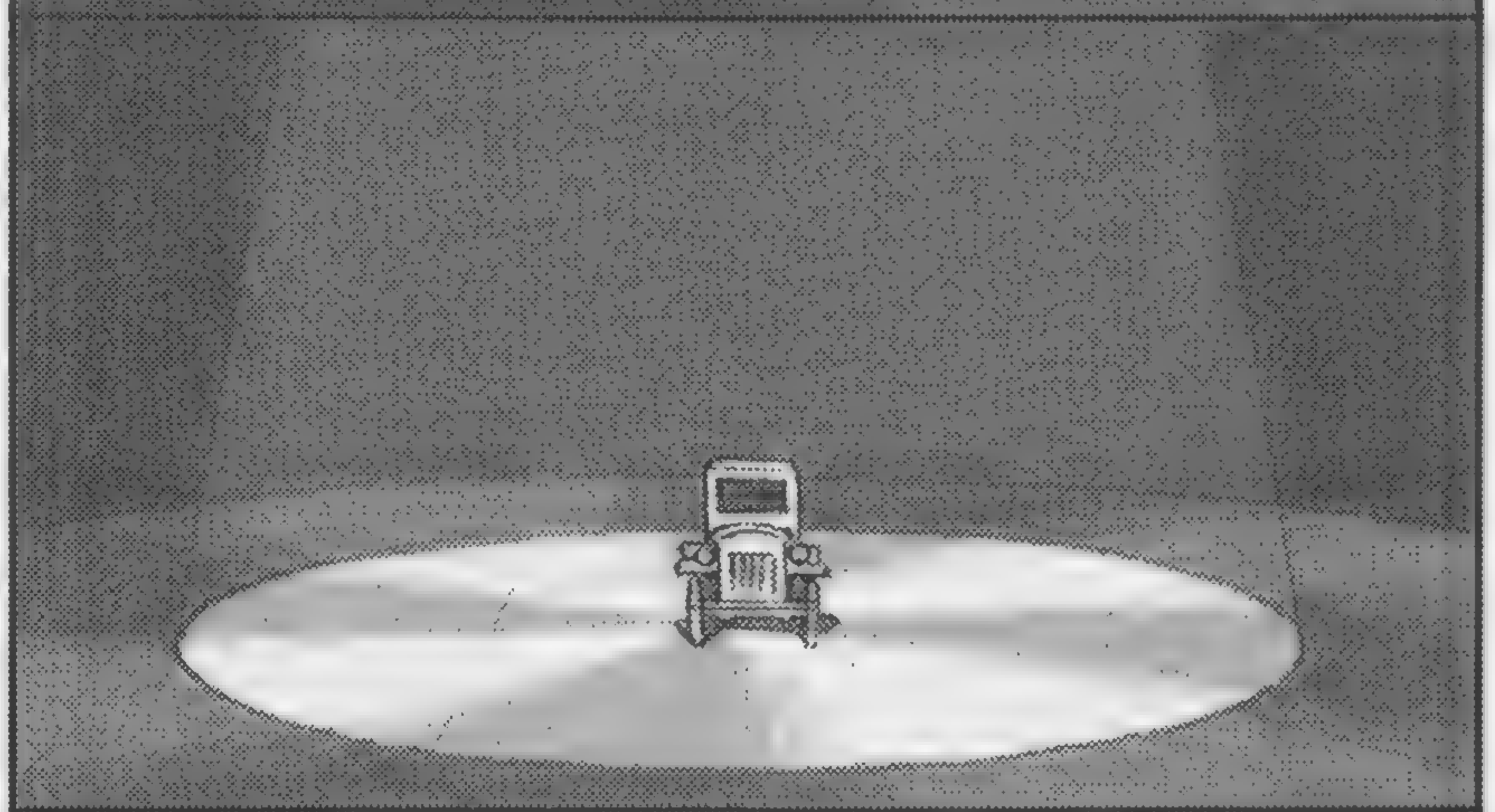
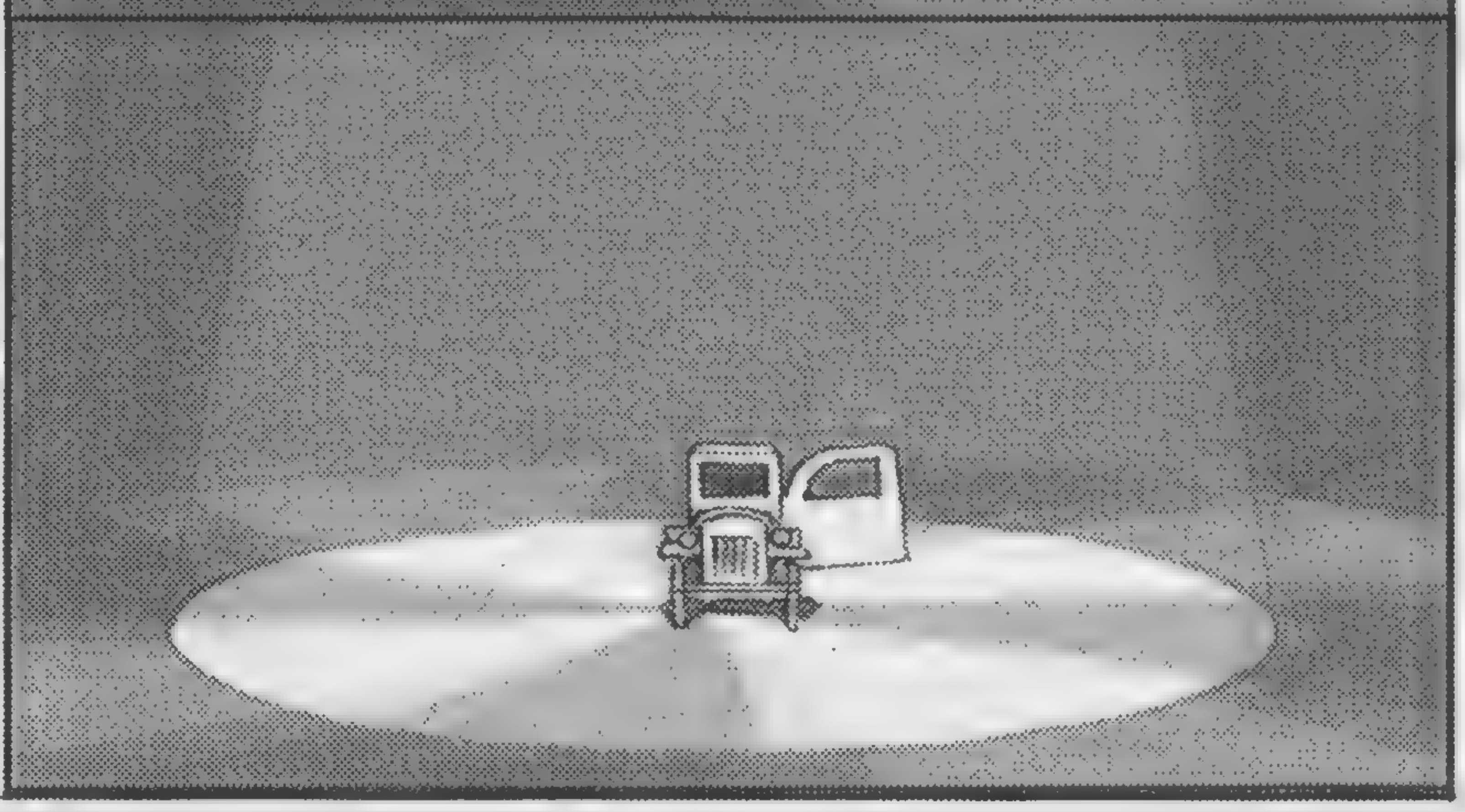
A

PART

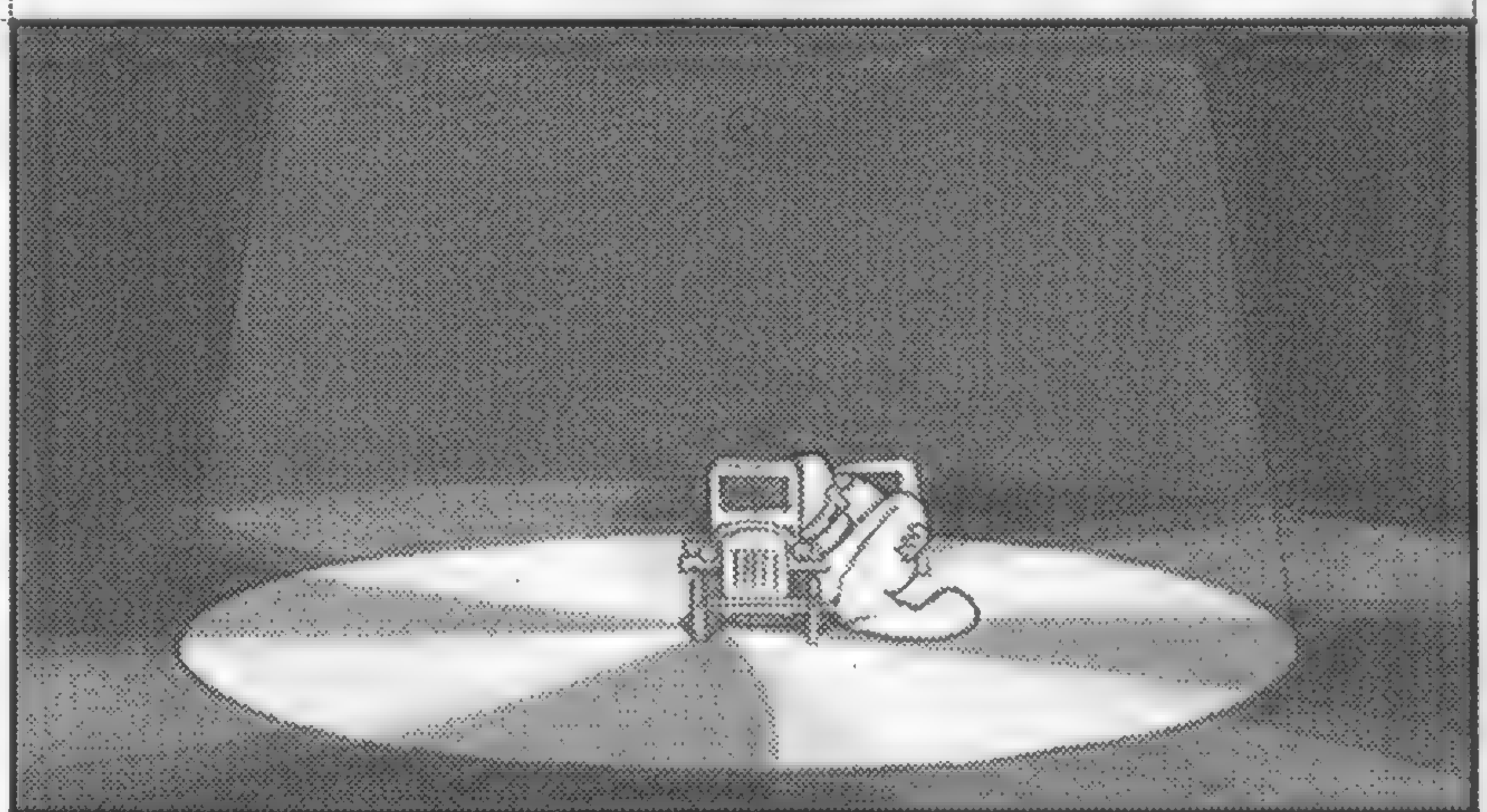
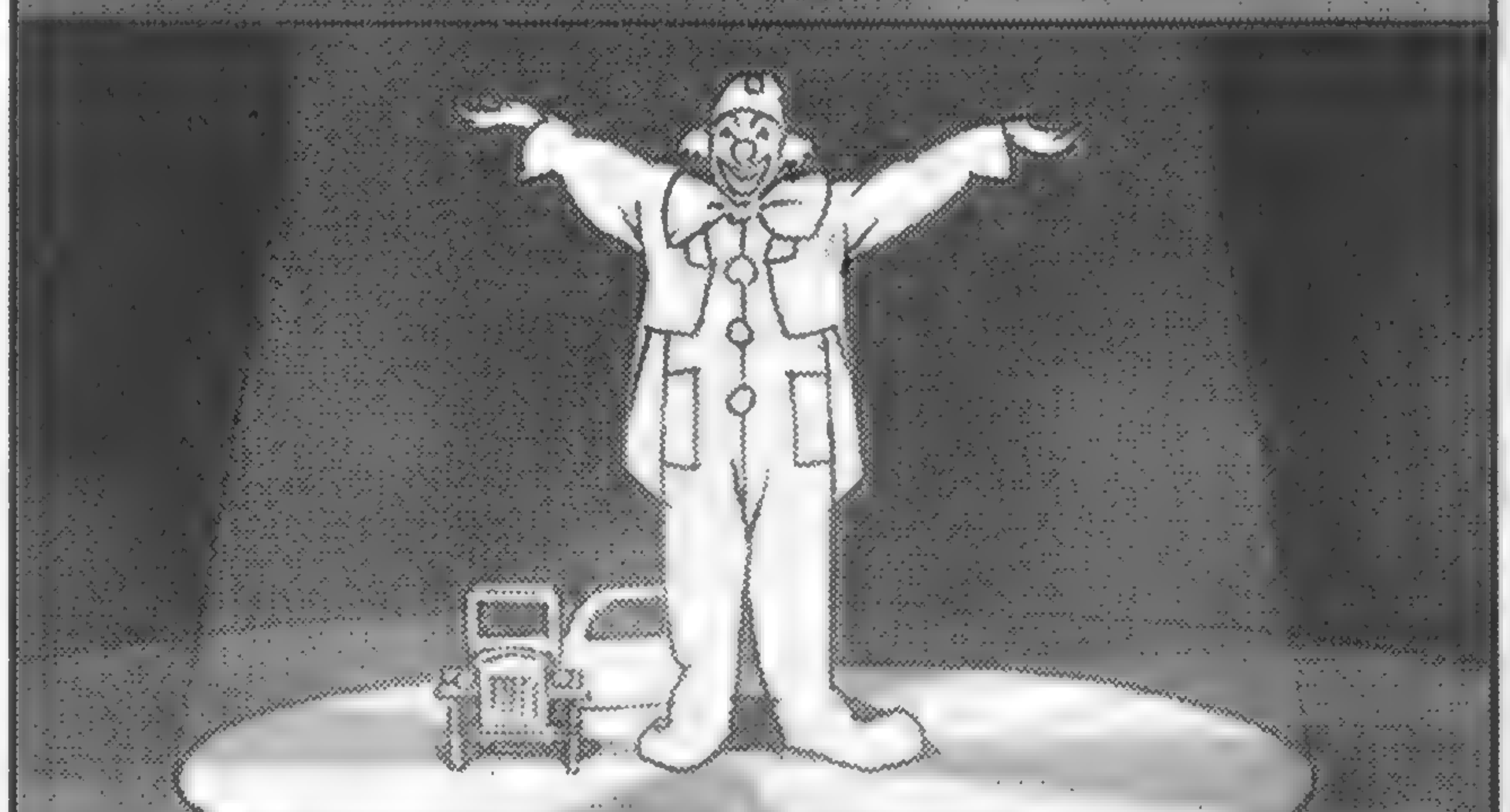
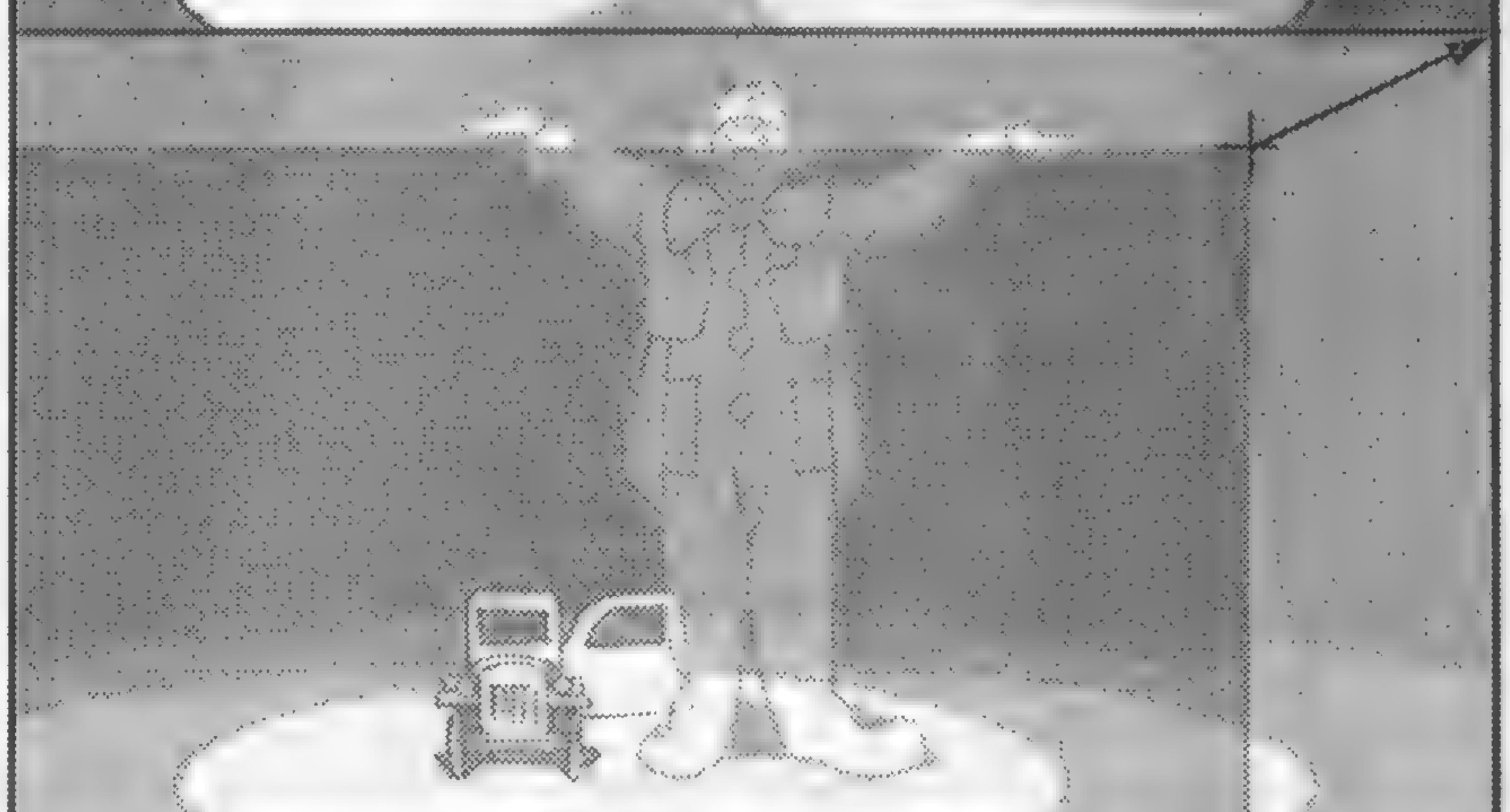
STORYBOARD BOOK

No. 001

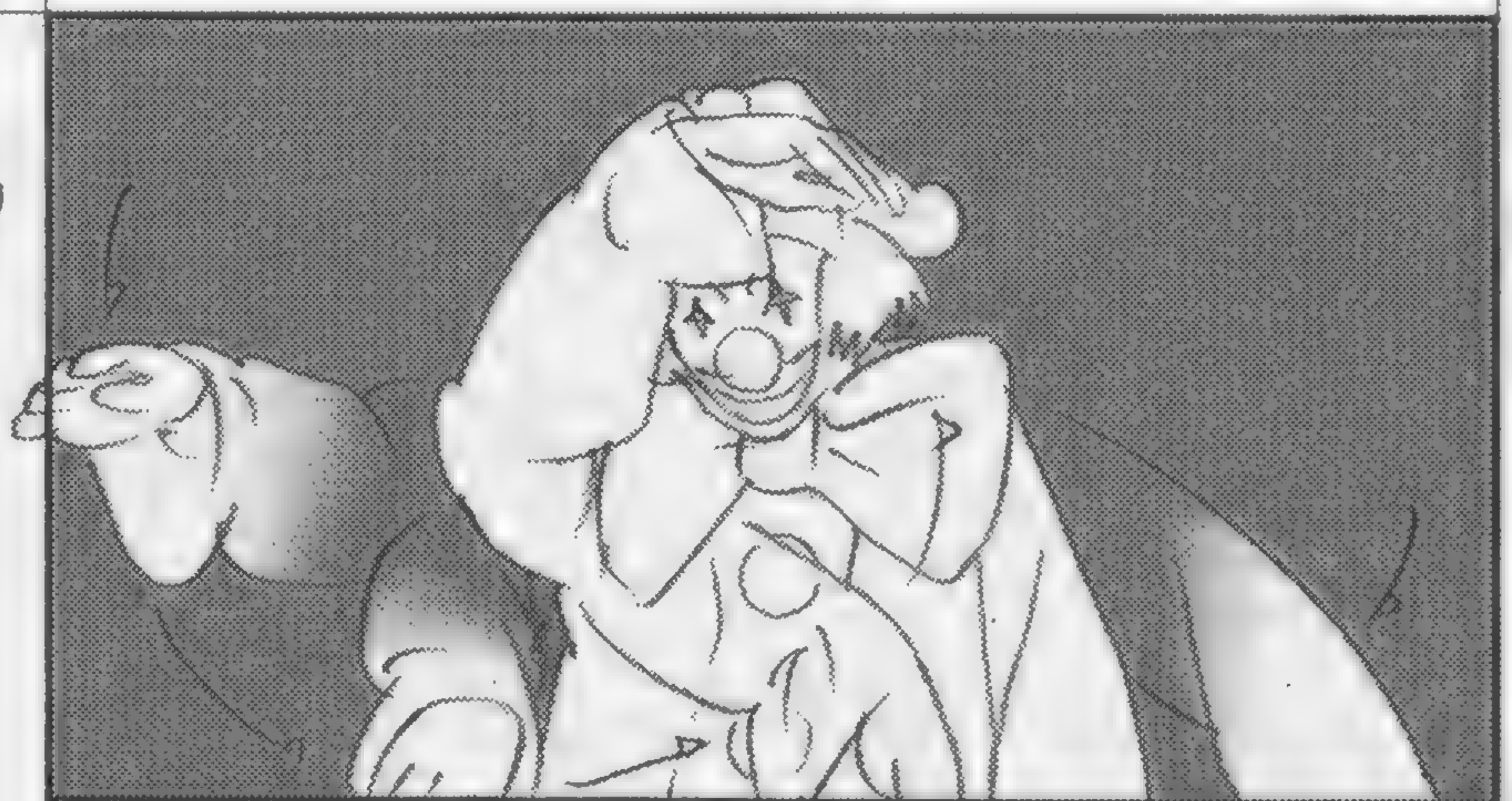
マッドハウス

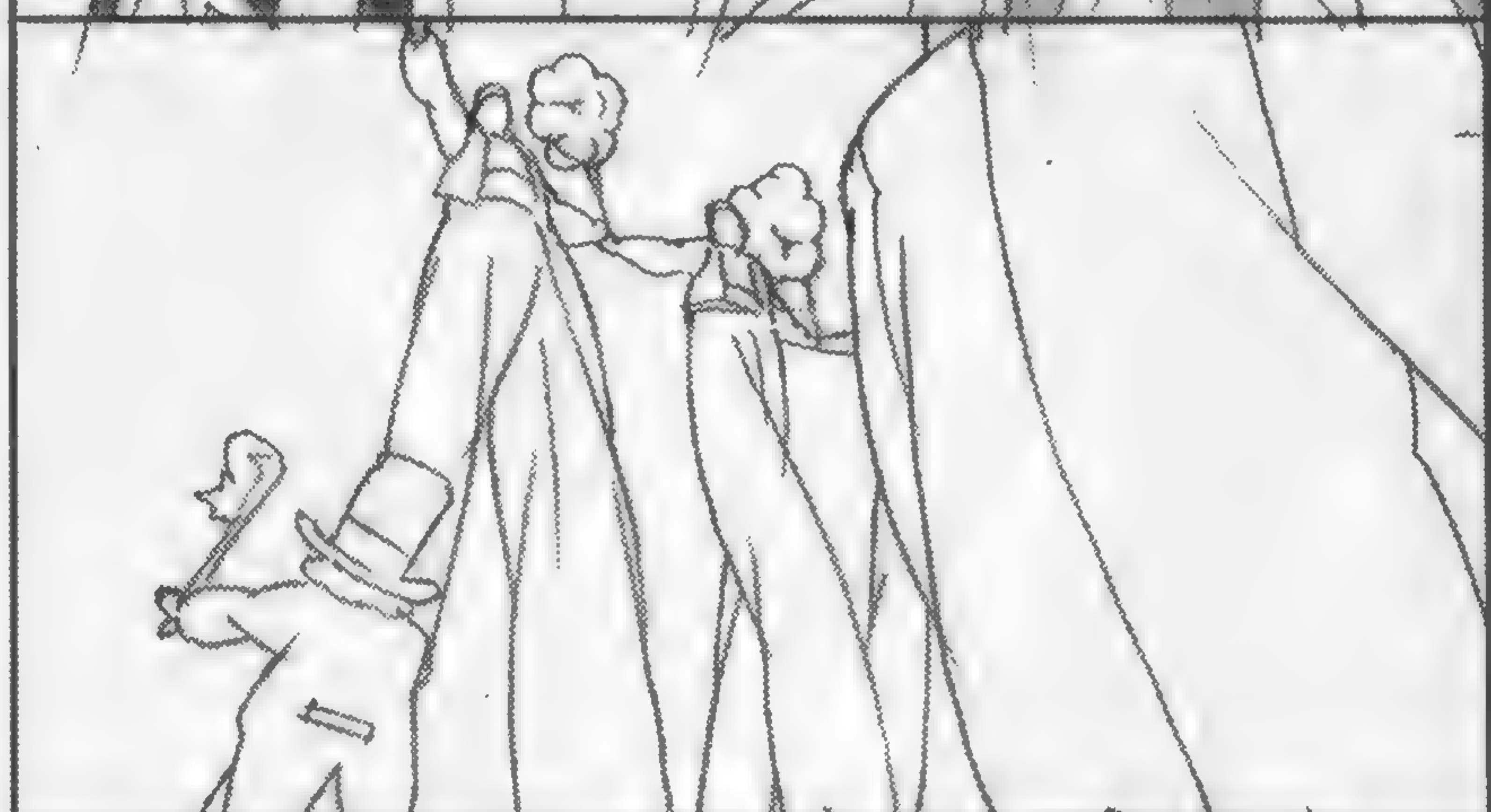
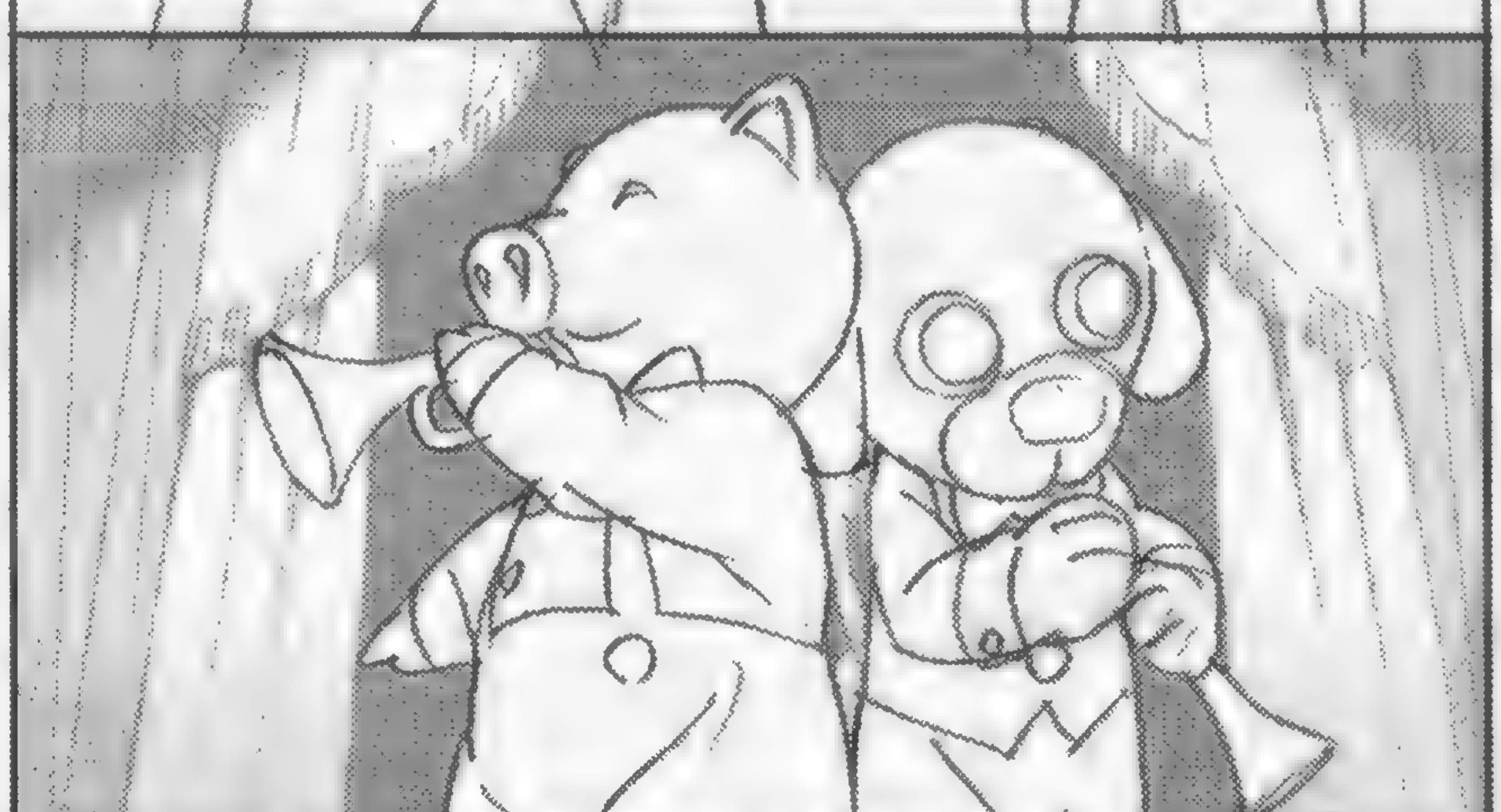
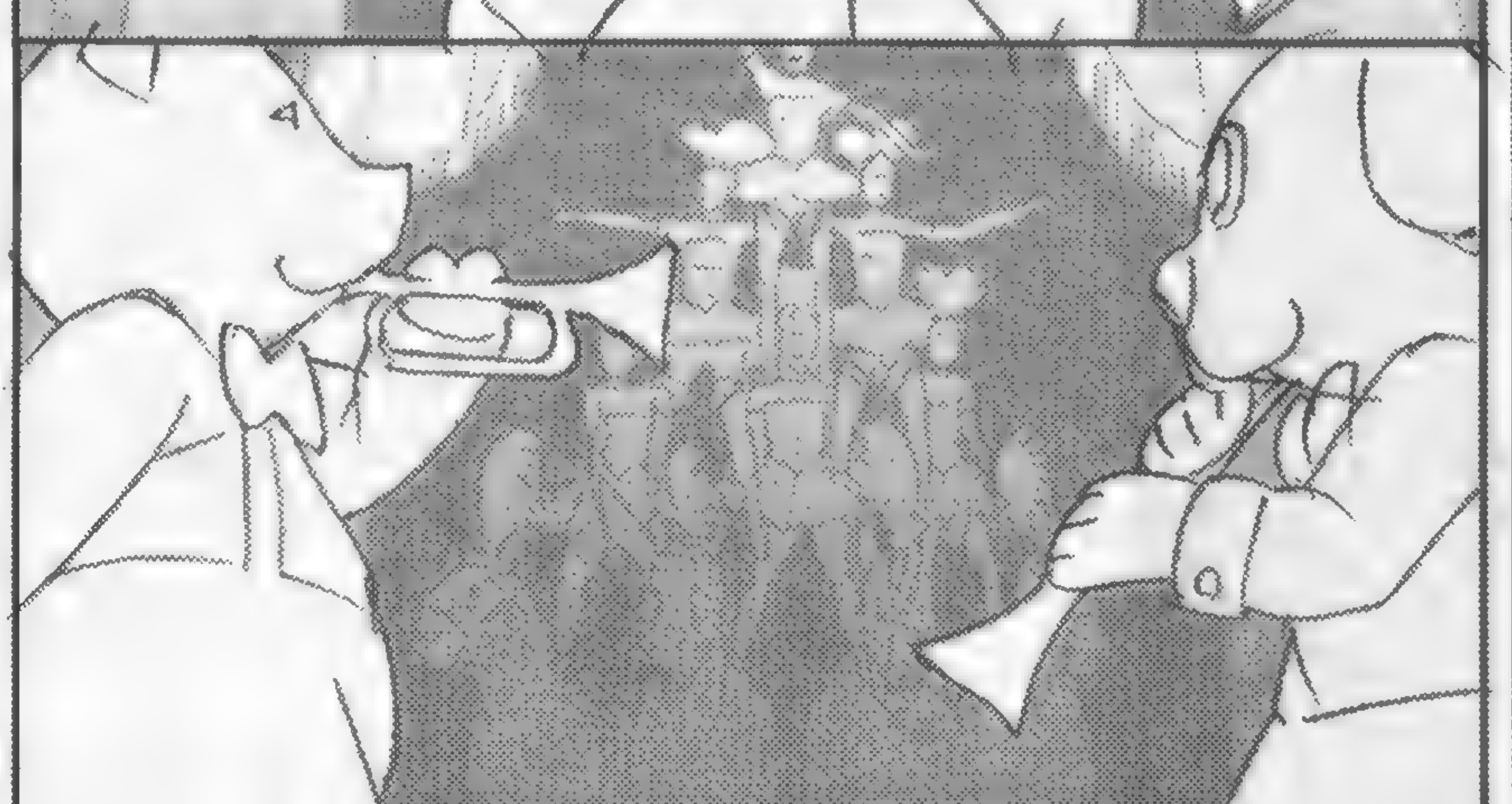
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
Ø		画面BL。 サーカステント内。 F.I.(3+0)して暗闇。		
		暗闇に スポットライトが差す (〜3+12)。 スポットライト内に うっすらと ドライアイス状の靄、 引き(←→)。 暗闇の奥から クラクションの音が 聞こえる。 玩具のような チープな音。	S.E. **ブッブゥ〜ッ!!**	
		闇の中から玩具っぽい 赤い自動車が現れる (作画+F.I.)。 車は玩具感を出したい ので原色の派手めな 色味で。 パーツの色分けも 多少欲しいです。 ヨロヨロと蛇行しつつ 走ってきて、		
		スポットライトの 中央に停まる。 スポットライト内は DF強めに。	(〜9+12)	
↓		2+0くらいあってから、 車のドアがパカッと 開く。 ↓		

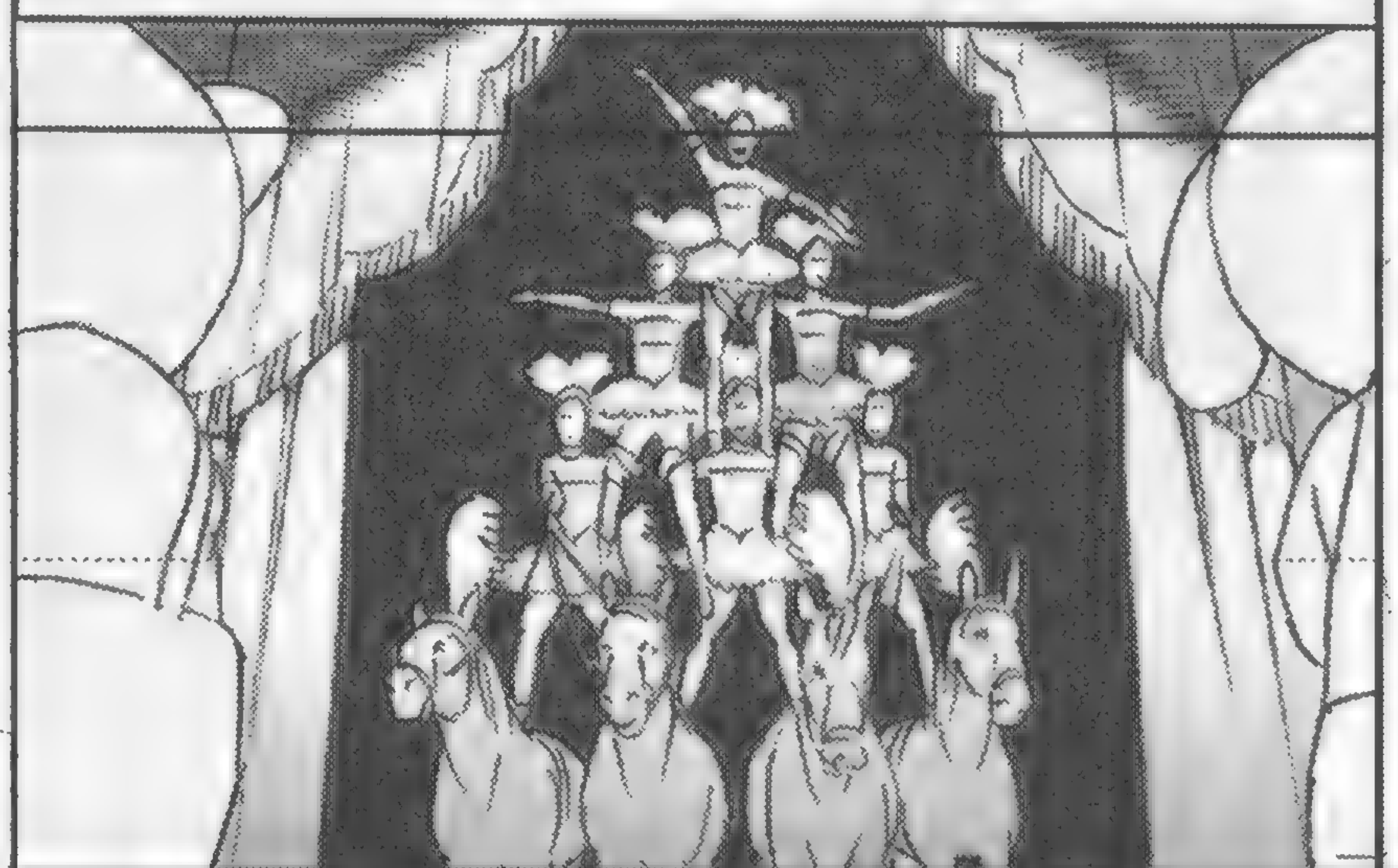
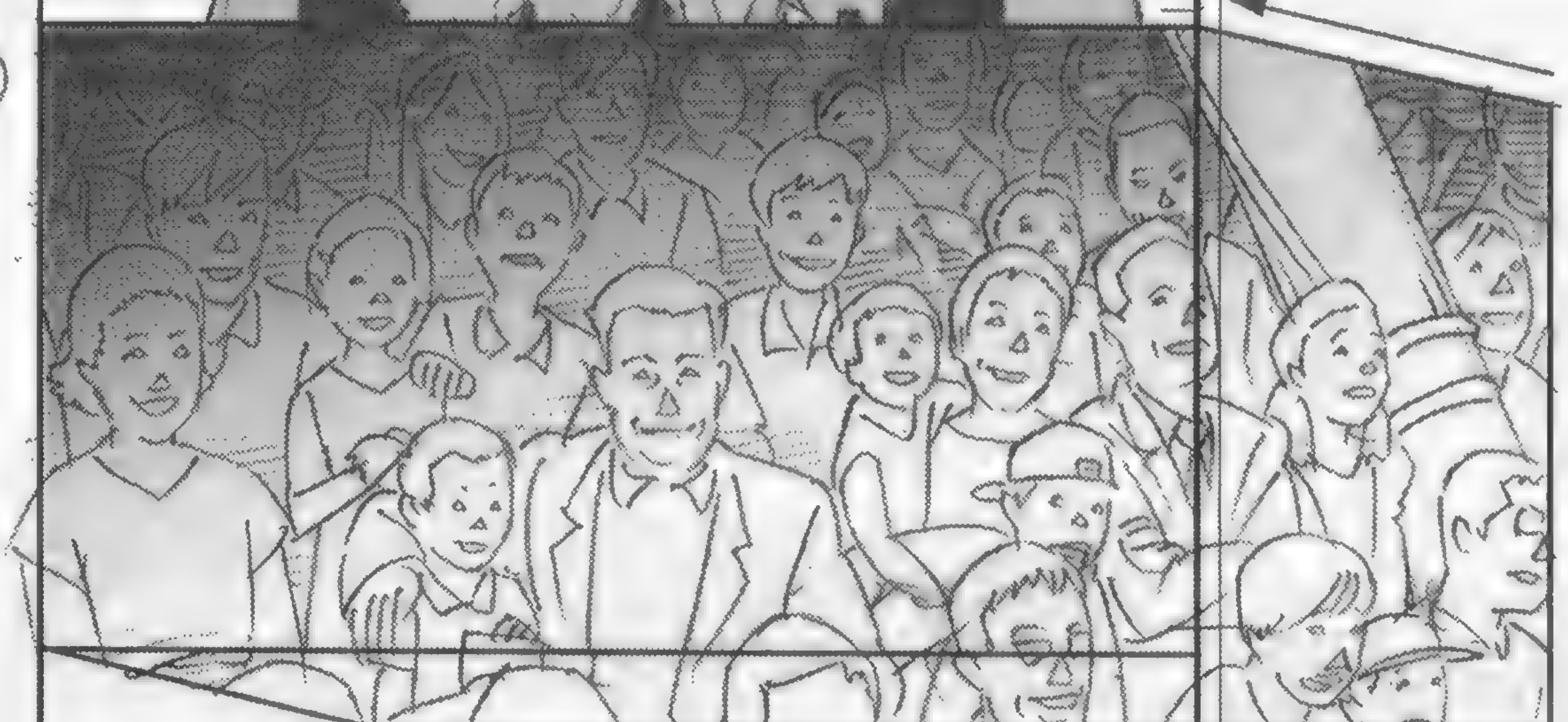
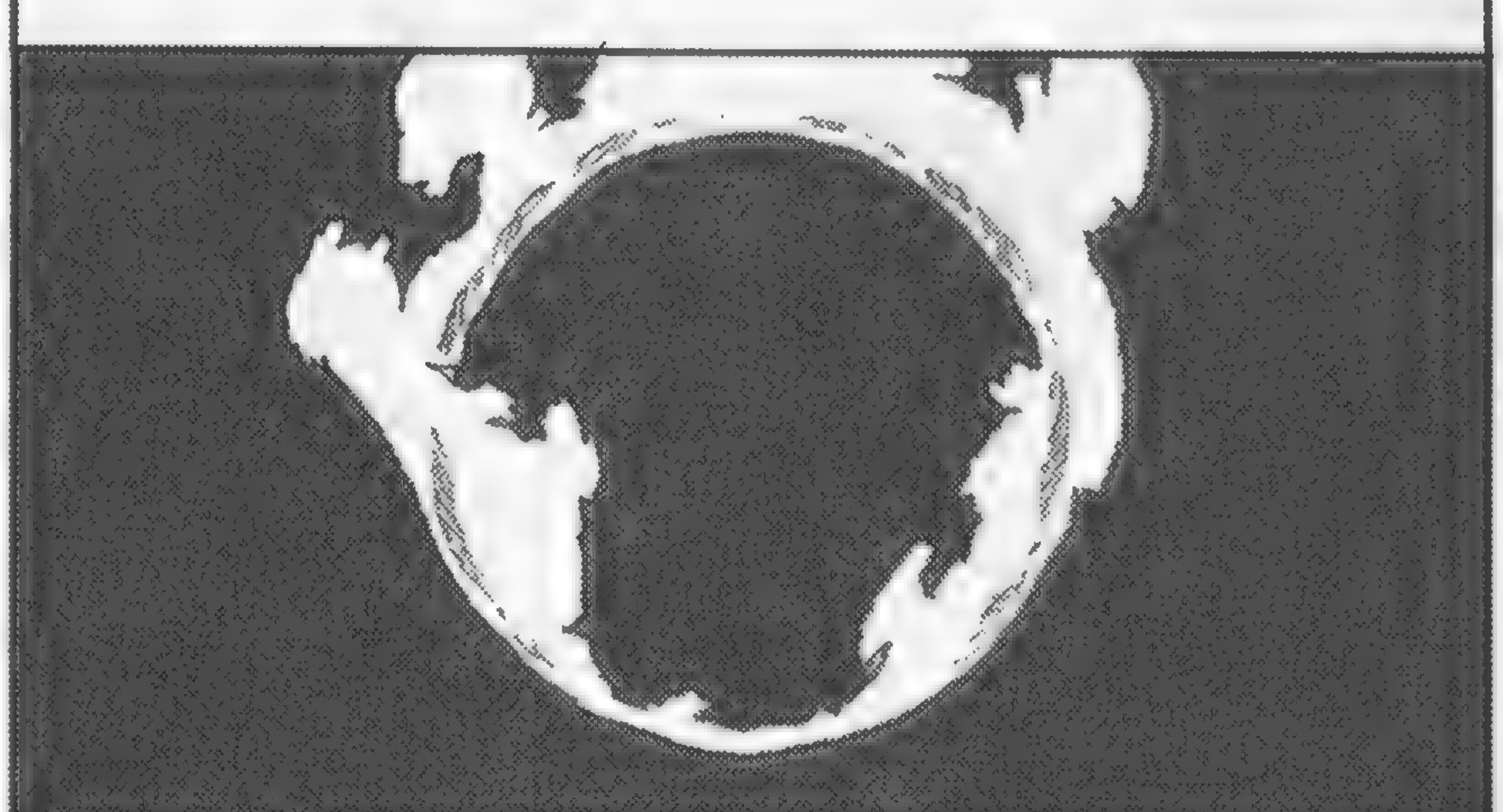
(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
①		中からピエロの足が出てくる。 どうやって体を折り畳んでいたのか分からないくらいに、車体の大きさとは不似合いなサイズのピエロ。 ※コンテの絵では簡単に車体から体を抜いていますが、頭や足が引っかかったりして、折り畳んでいた体を抜くのに苦労する感じです。		
		頭が抜けるくらいまでノーマルのスピードで、それ以後もたつくのを早回しのコミカルな感じで。		
		最後に決めポーズを取るあたりで再びノーマルスピードに戻る。 最終的なピエロの立ち位置に合わせて途中でカメラPAN。スポットライトもピエロの位置に合わせて移動させてください。		
		※カメラワークはこんな感じで。		20+0
②		ピエロ、寄り。DF。 ※もう一回りサイズを引きでレイアウトしてください。		

( )

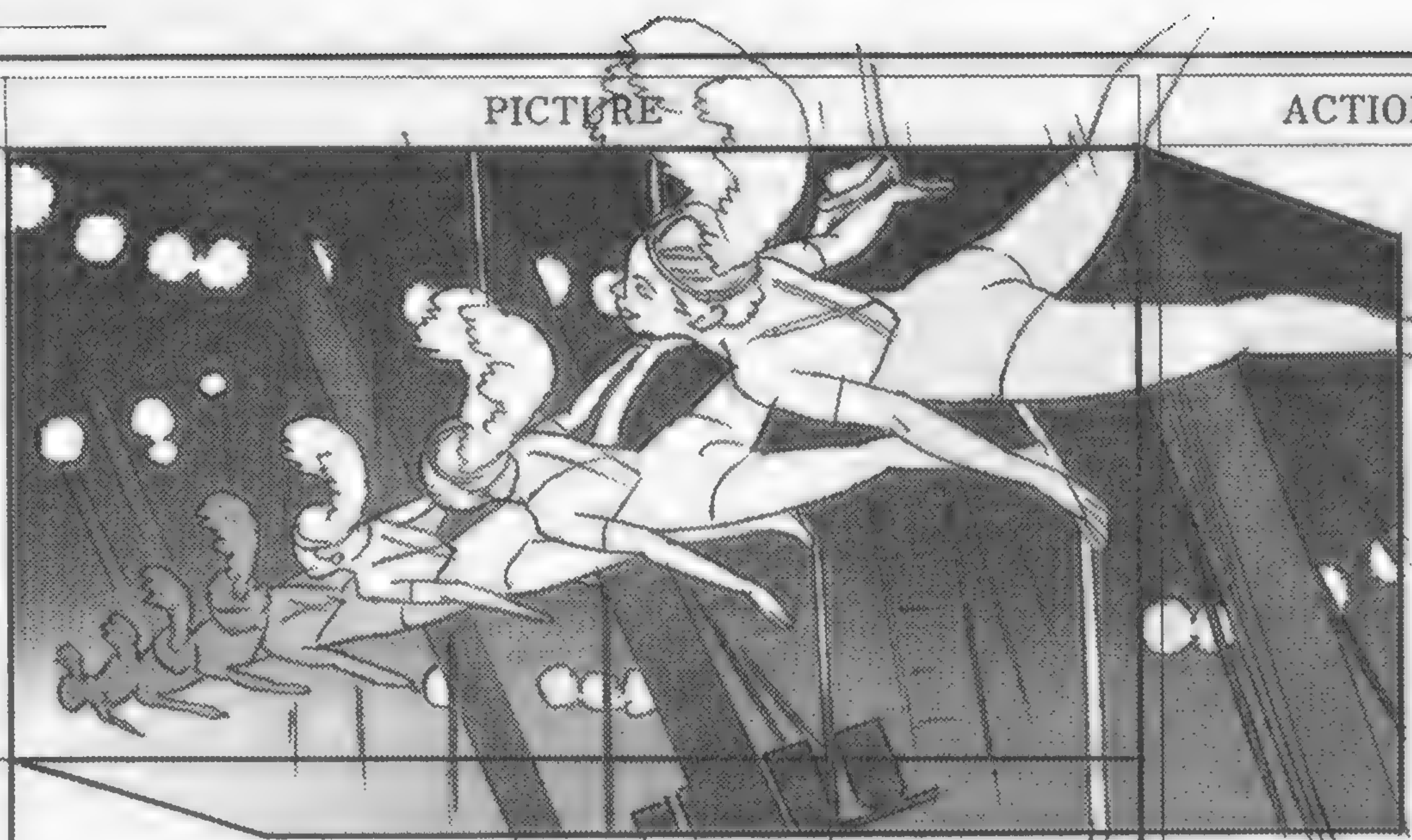
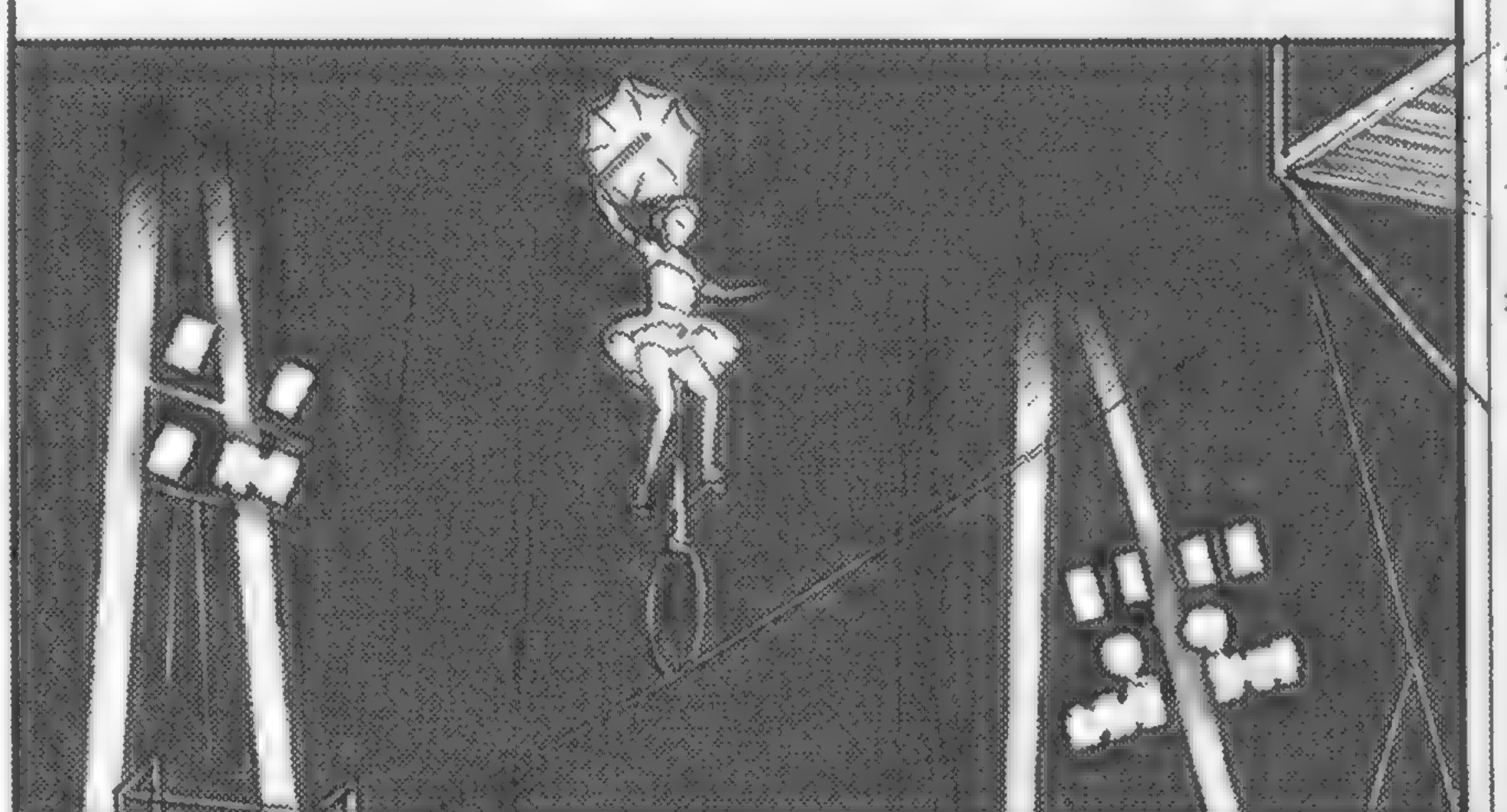
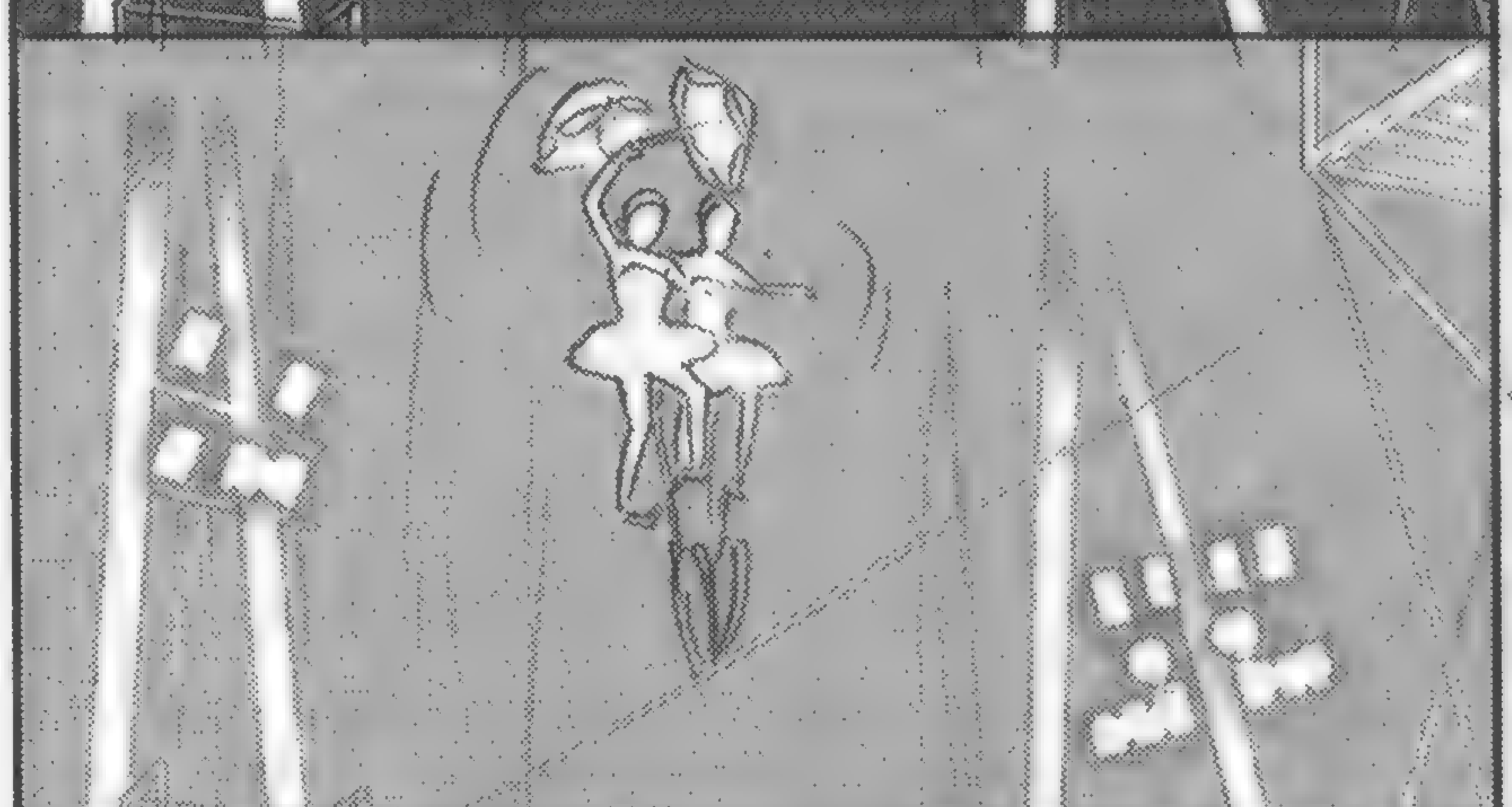
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
②		ピエロ、しなやかな 手つきでポーズを 取りつつセリフ。	ピエロ(パプリカの声です) 「イッツザ グレーテェ エエエスト ショウ タイム!! (It's the greatest show time!!)」	
				4+12
③				
		派手で陽気な サーカスの音楽スタート。 象たちが美女を乗せて 行進してくる。 カーテンの奥は暗闇で、 後続はその中から 現れて来る(作画で)。 二頭の象が、 色とりどりの風船で 飾られた山車を引いて おり、その上には 派手な衣装をまとった 美女たち。		
		サーカス団員の衣装や 象の装飾等、なるべく 塗り分けを多くして 派手な印象を強調して ください。 またキラキラとした 光沢感を出したいので、 塗り分けされた 部分には揺らぎのある 透過光やラメみたいな 効果を施す予定です。 以後、サーカスの 出し物のカットは DF強めで。		3+0

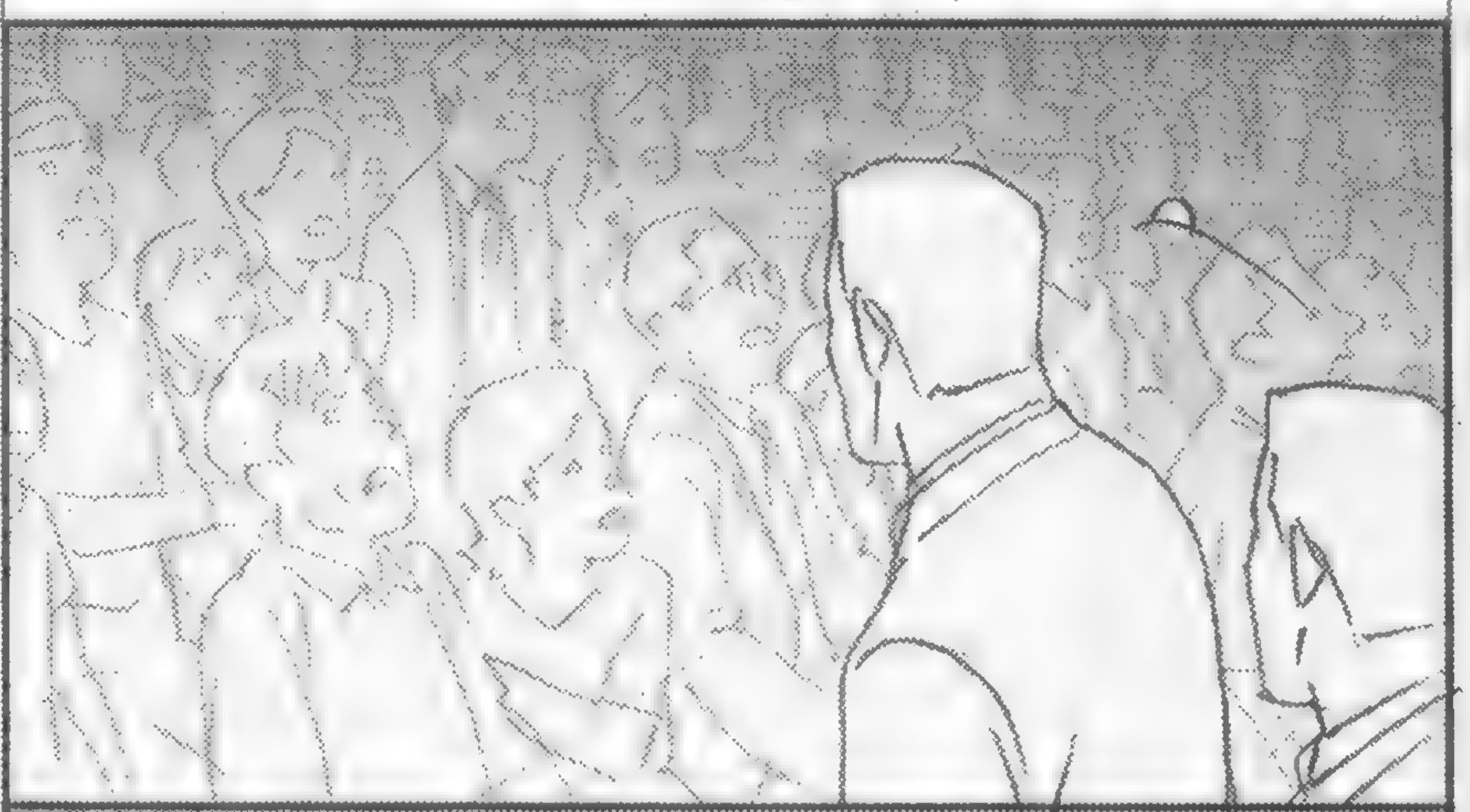
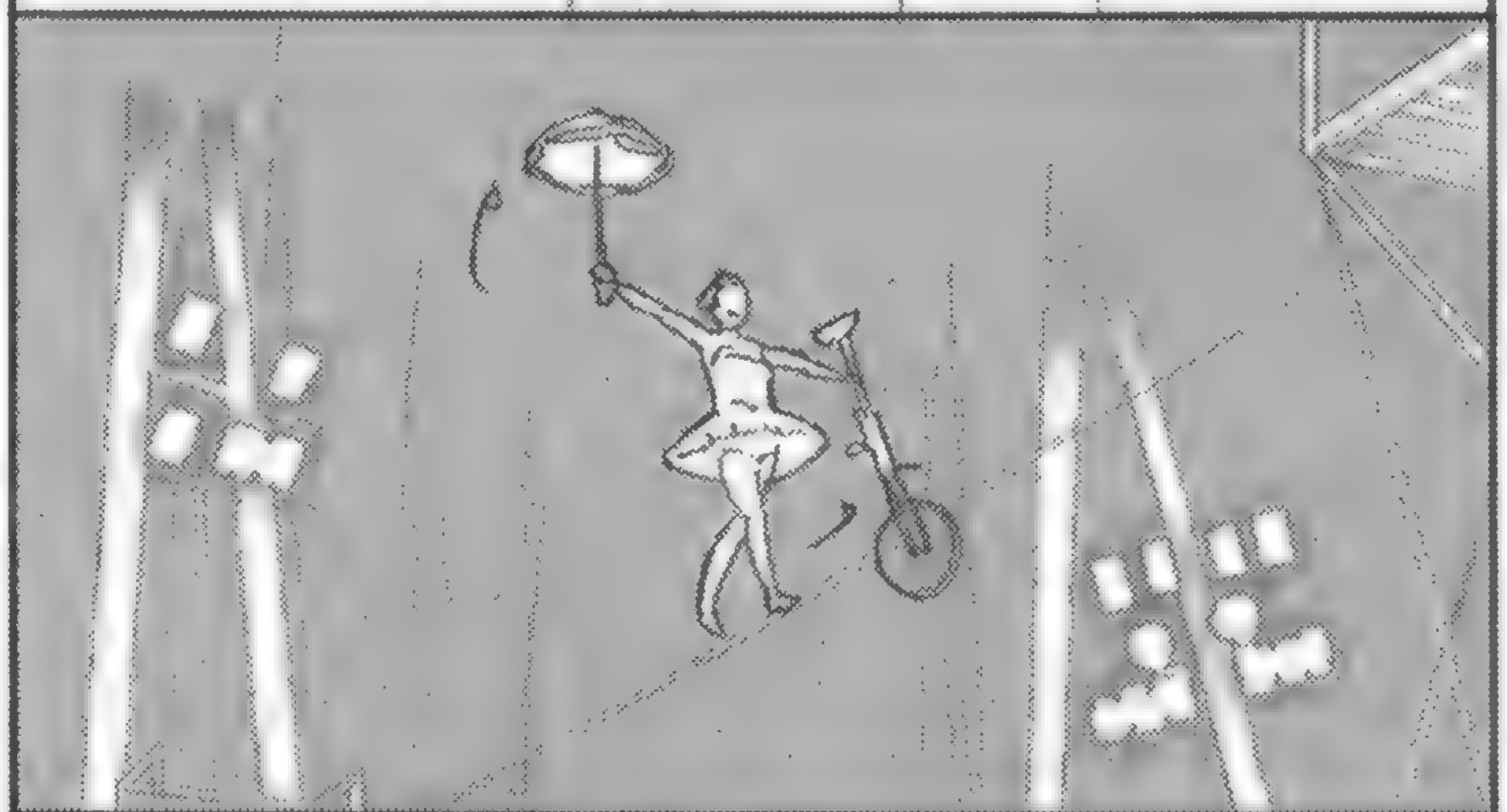
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
④				
		ピエロたちの行進。 カットいっぱい右上へPAN。 後ろからは竹馬をはいた巨大なピエロ。		
		小人がタタタッと手前に来て火を噴く。		3+12
⑤		着ぐるみたちがおどけた調子でラッパを吹いて(音は出ません)歩く。 カメラは後退FOLLOW。 BGのみT.B.で。		
↓		着ぐるみが両側によけると、 ↓		

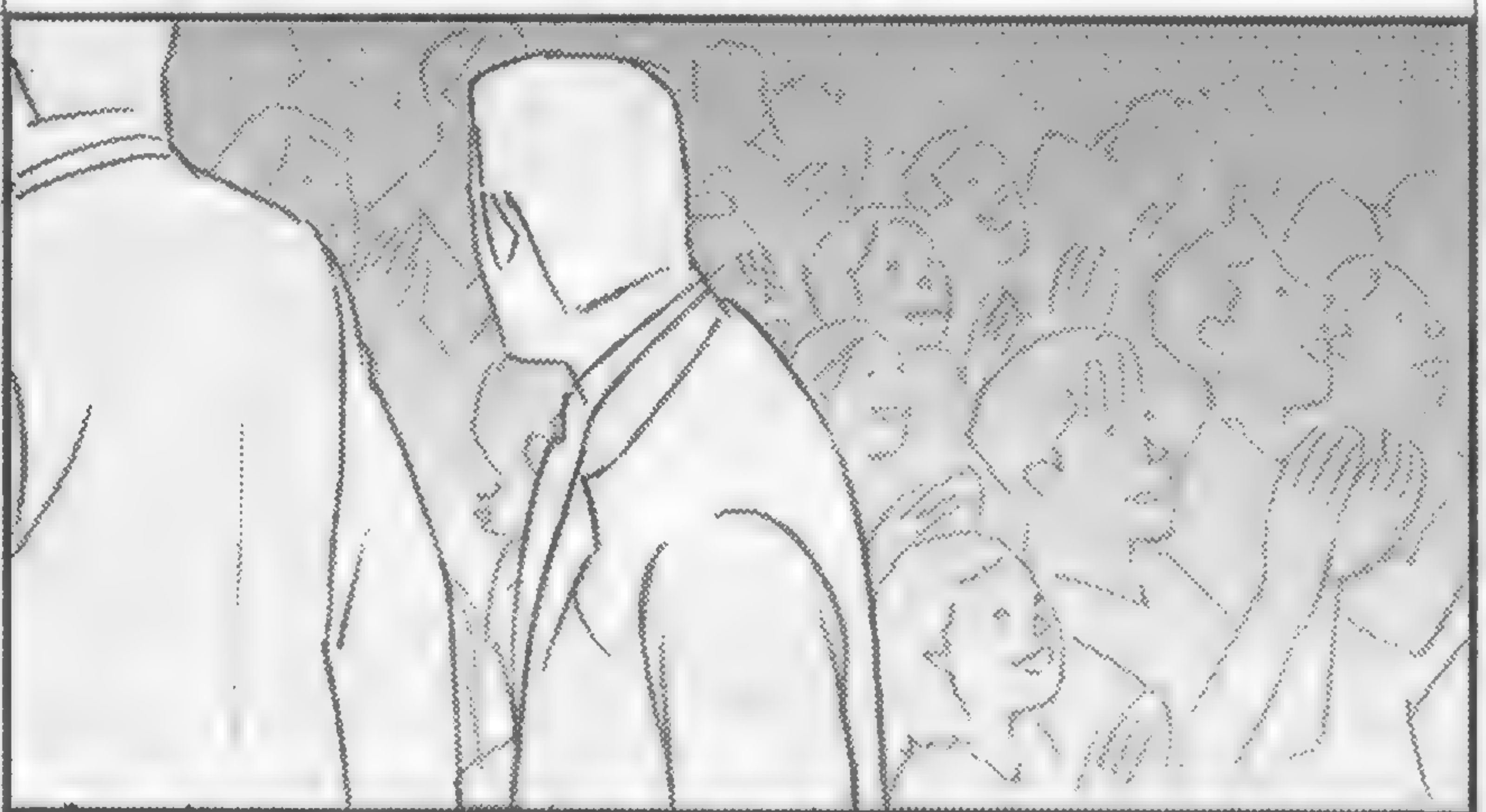
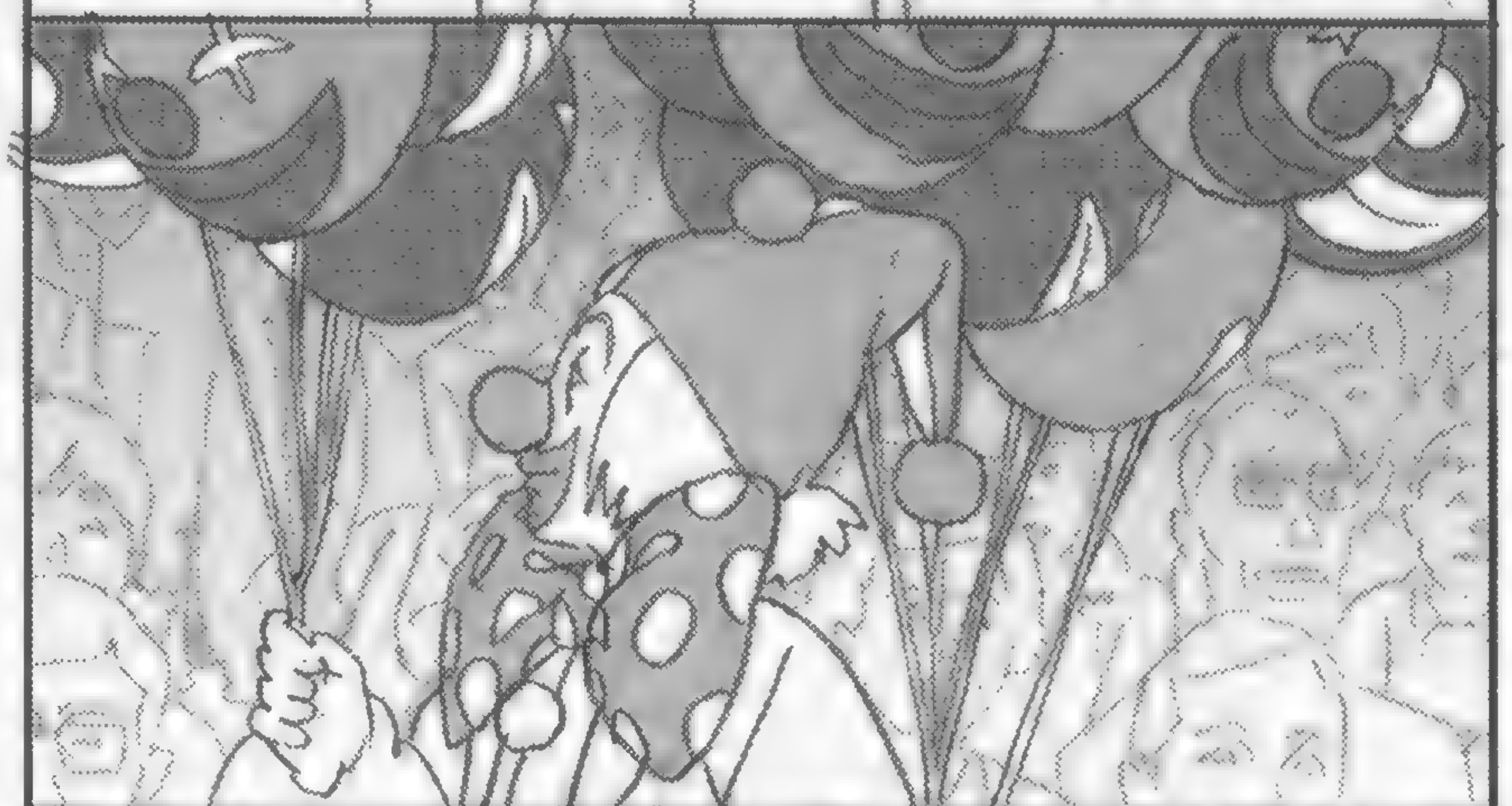
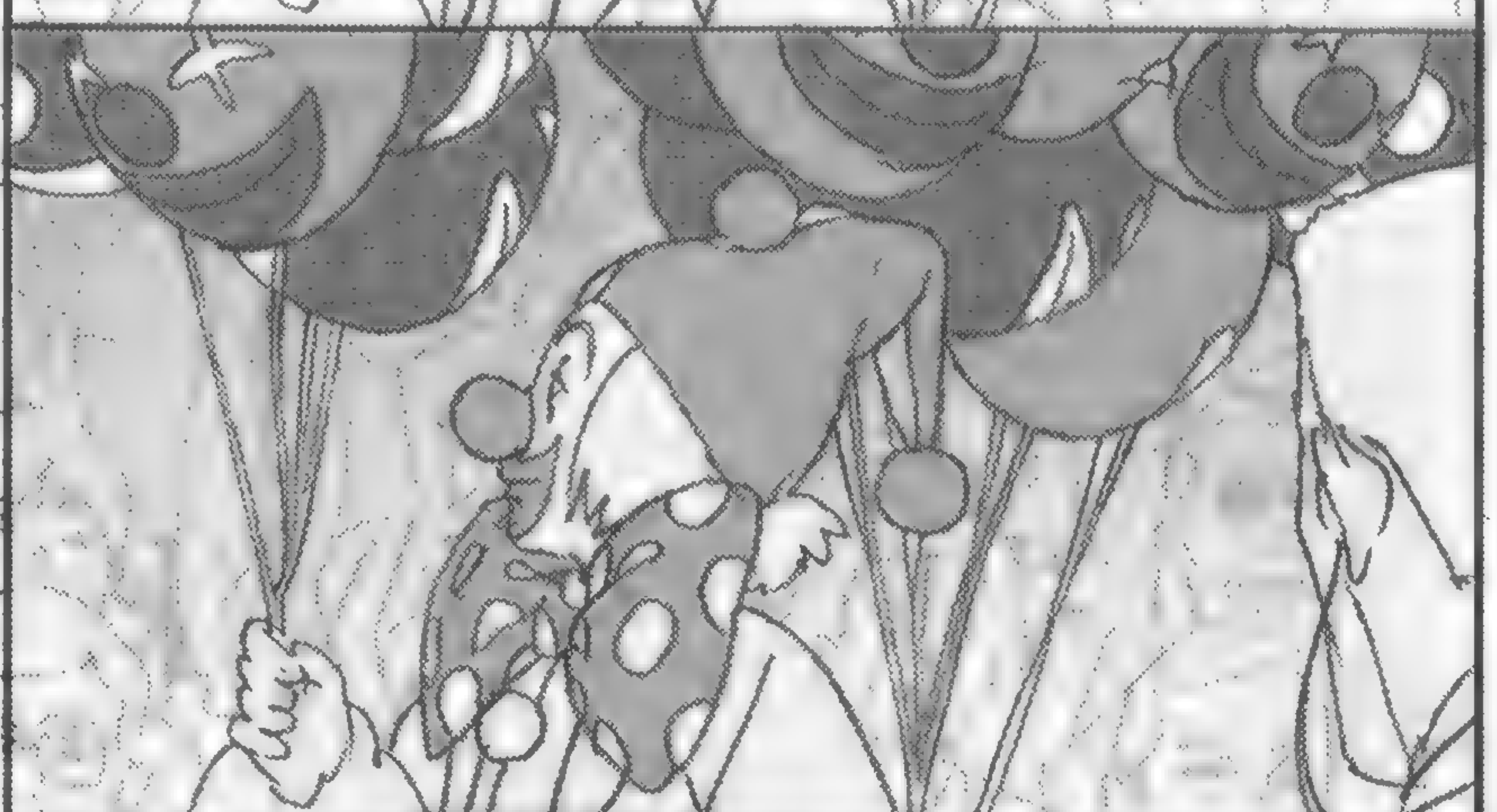
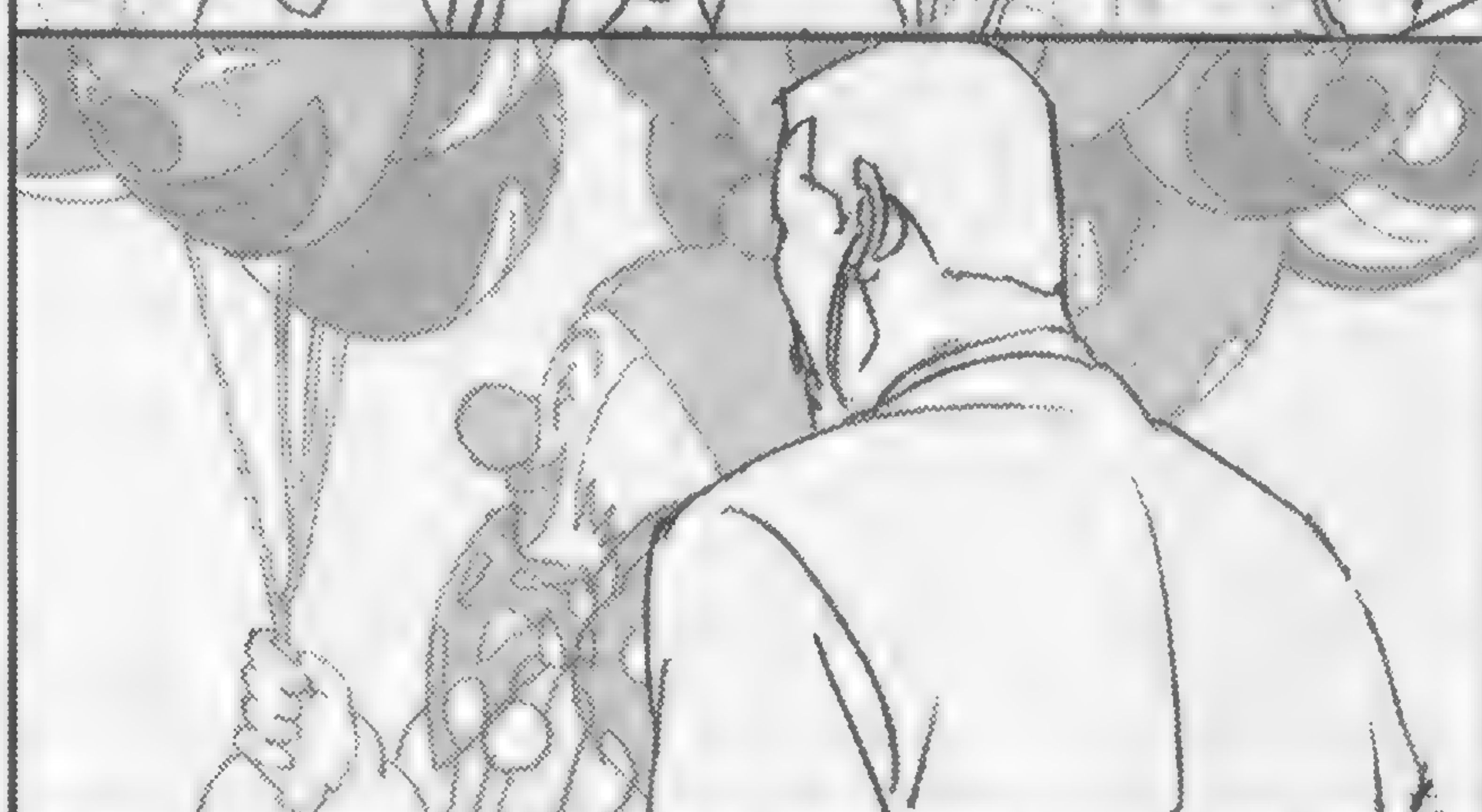
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
5		カーテンの奥の 暗闇から、四頭の馬に 曲乗りした美女たちが 現れる(作画+短いF.I.)。 PAN.UP。		3+18
6		客席、PAN。 皆にこやかな表情で。		3+0
7		暗闇に浮かび上がる 炎の輪。		

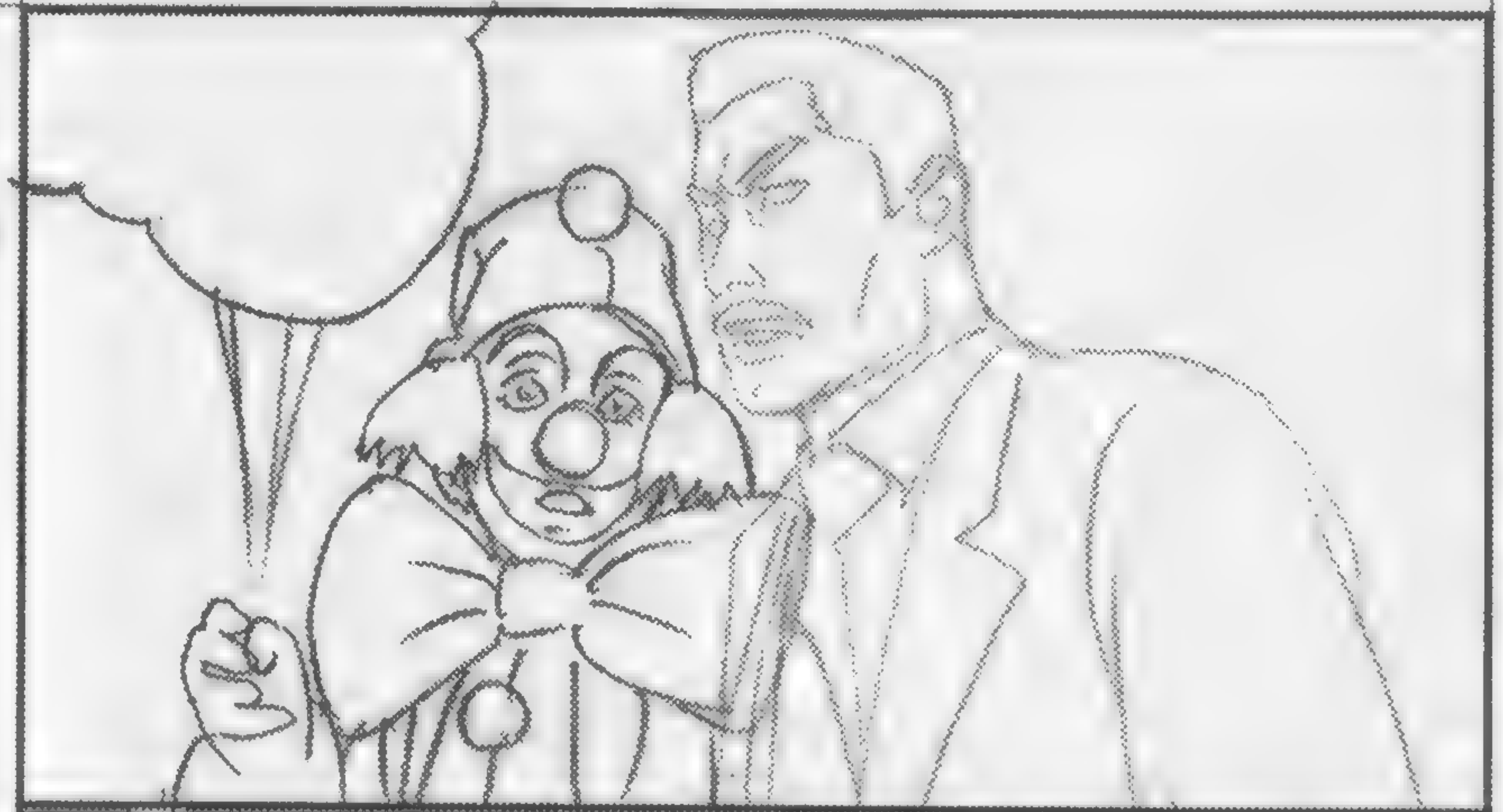
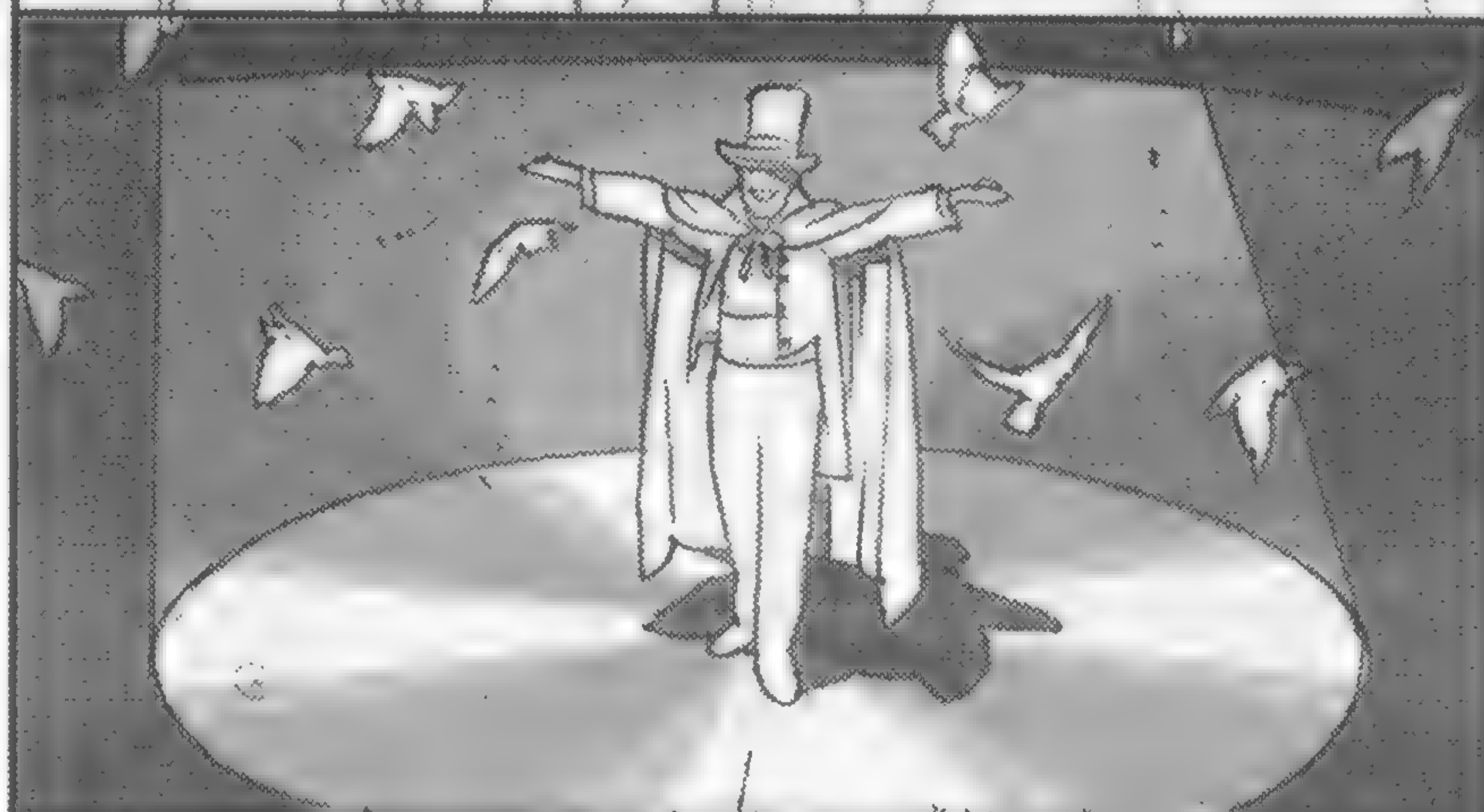
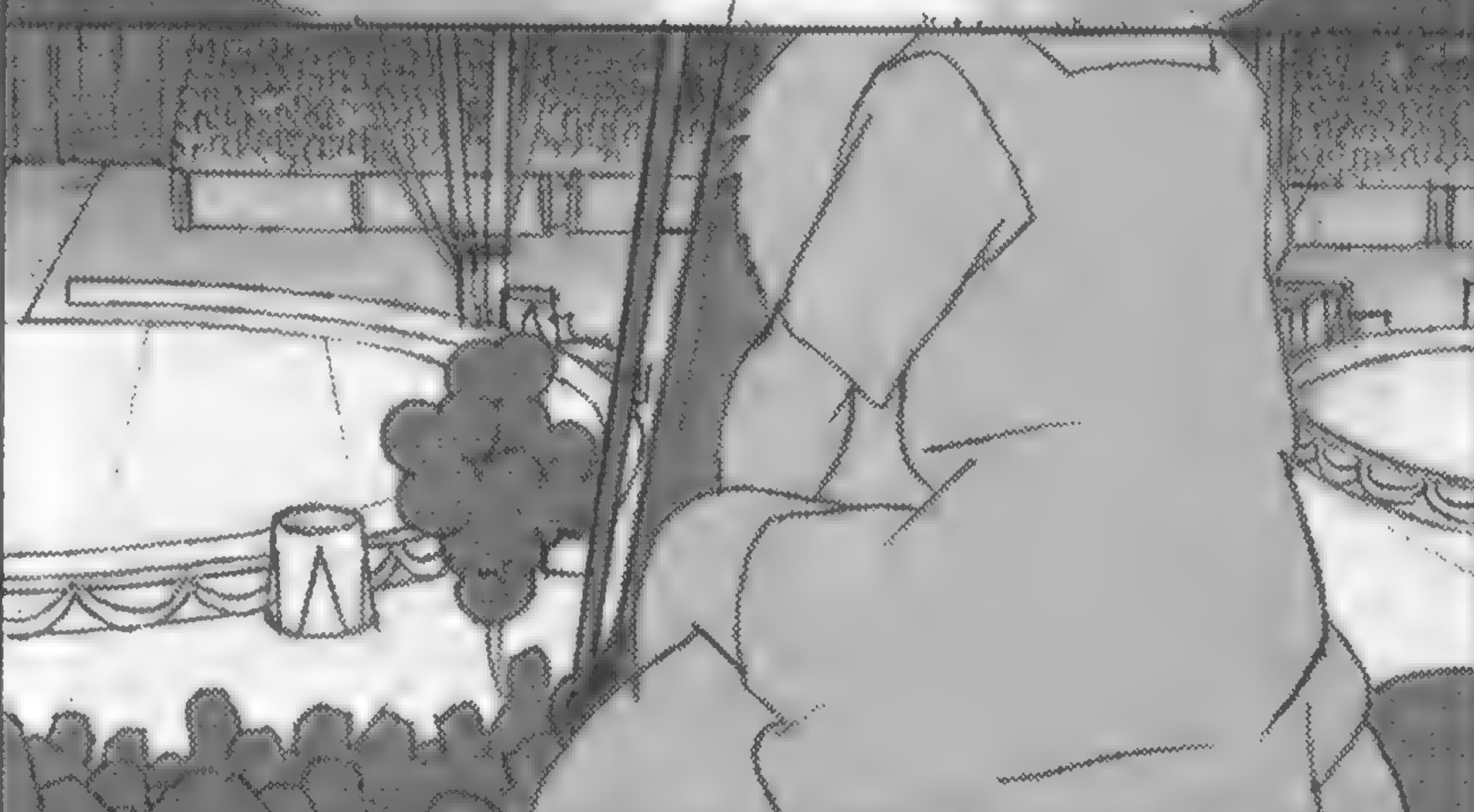
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
7		闇の中からライオンが現れ(作画+F.I.)、		
		ジャンプして炎の輪をくぐり抜ける。		
				1+12
8				
		前カットのライオンの着地を受ける感じで、ロープの高みに踊る美女たちが、		

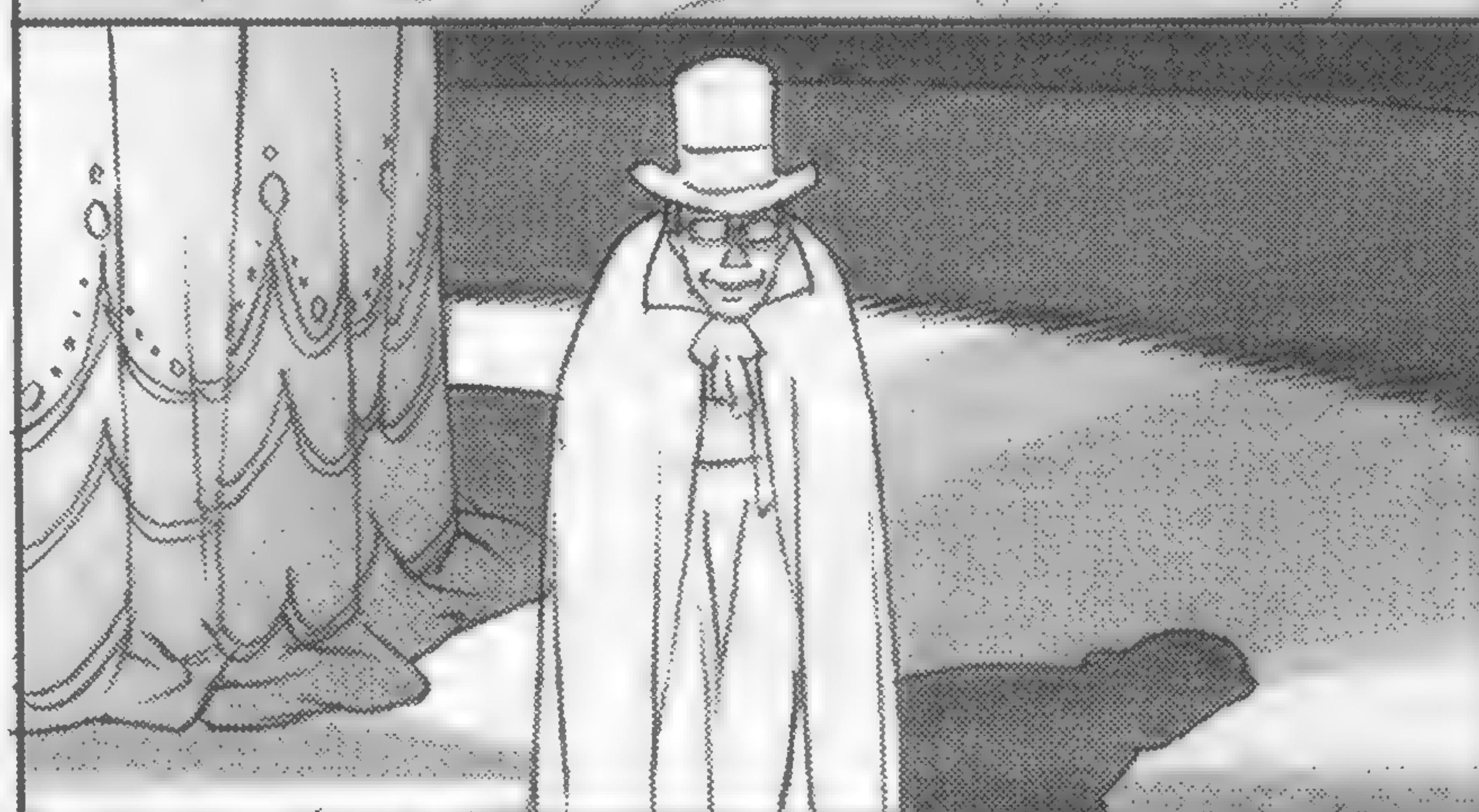
( )

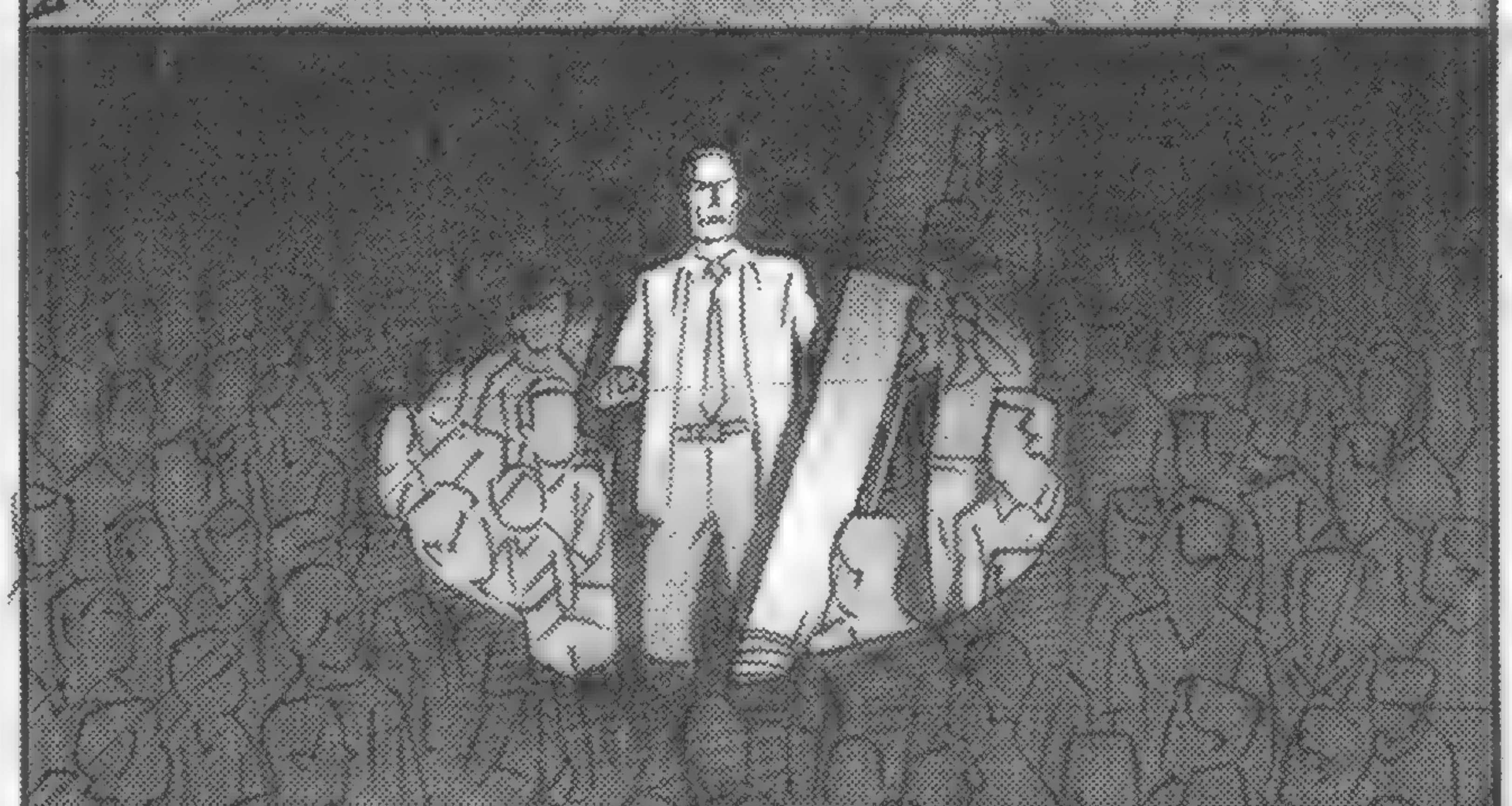
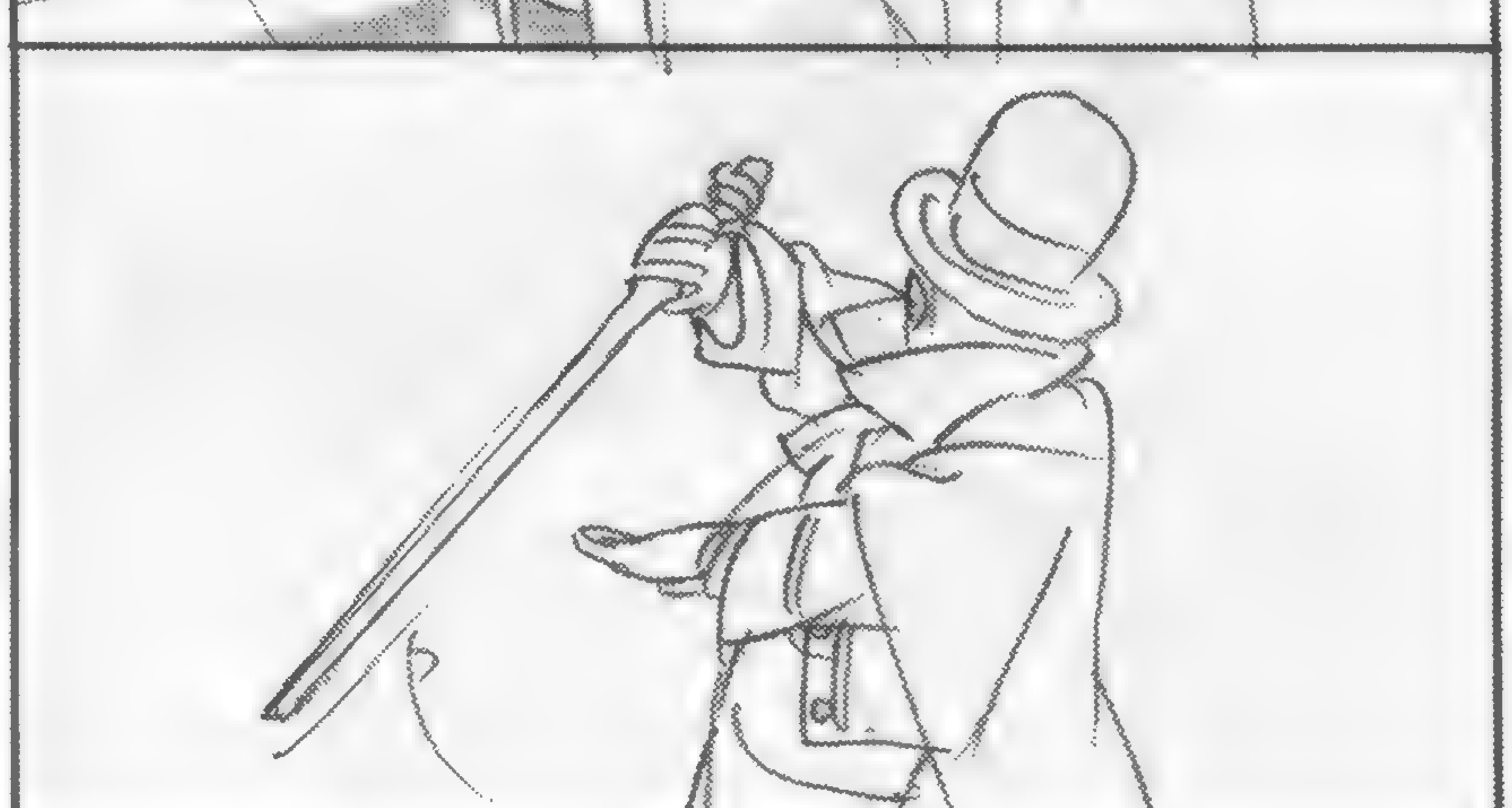
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
8		サッとポーズを 決める。 動きは止まり切らない です。 付けてPAN。		2+0
9		空中に張られた ロープで少女が 一輪車の芸を見せる。 行きつ戻りつするが、		
		不意にバランスを崩す。 客のどよめきが 湧き起こる。	「オオオオオッ!!」 観客たちのどよめき	2+18
10		客席。 上方の一輪車に目を やり、冷や冷やして いる客たちが どよめいている。 前カットを受ける 感じで、カット頭に 何人か体を引く。		

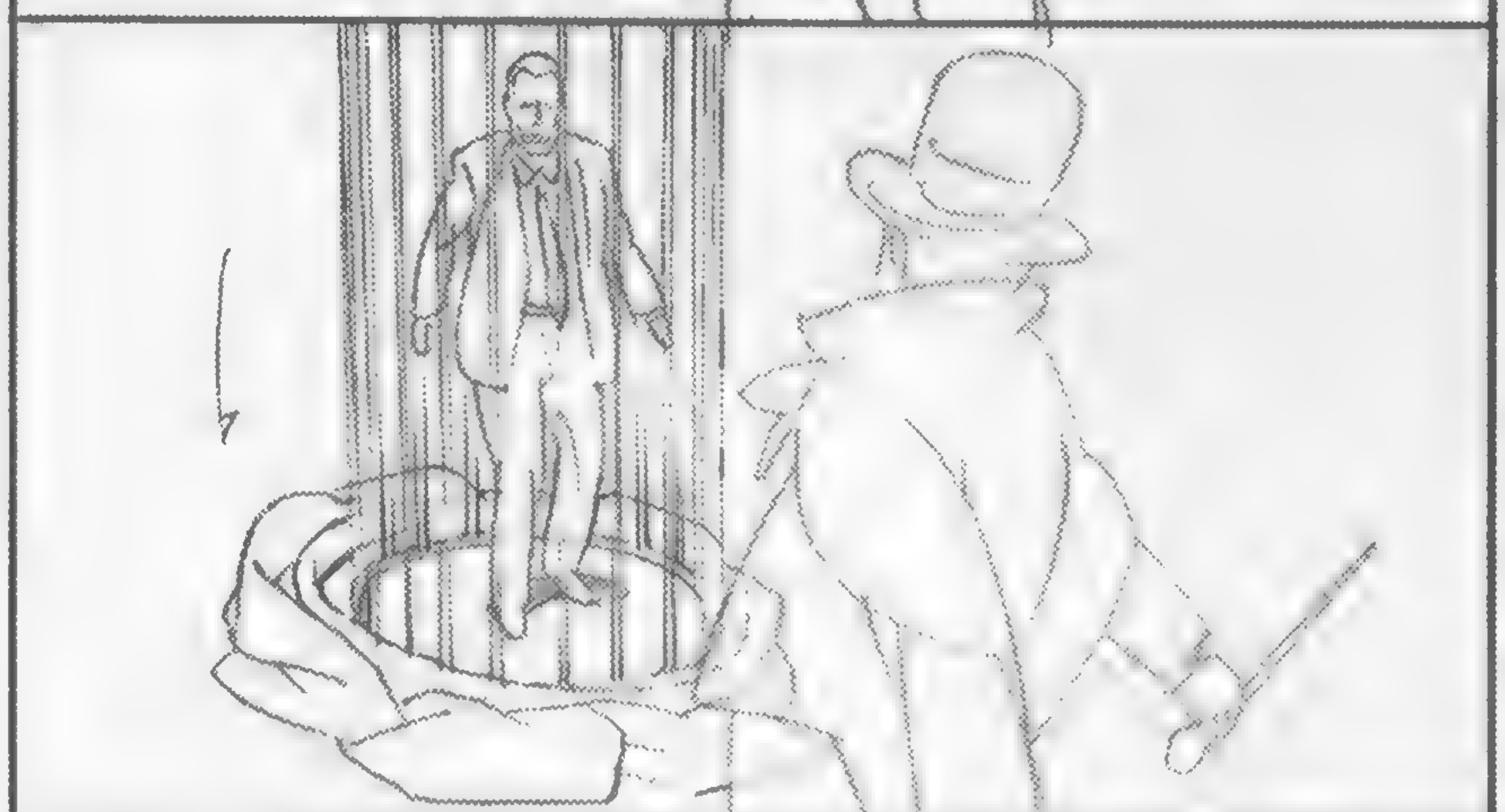
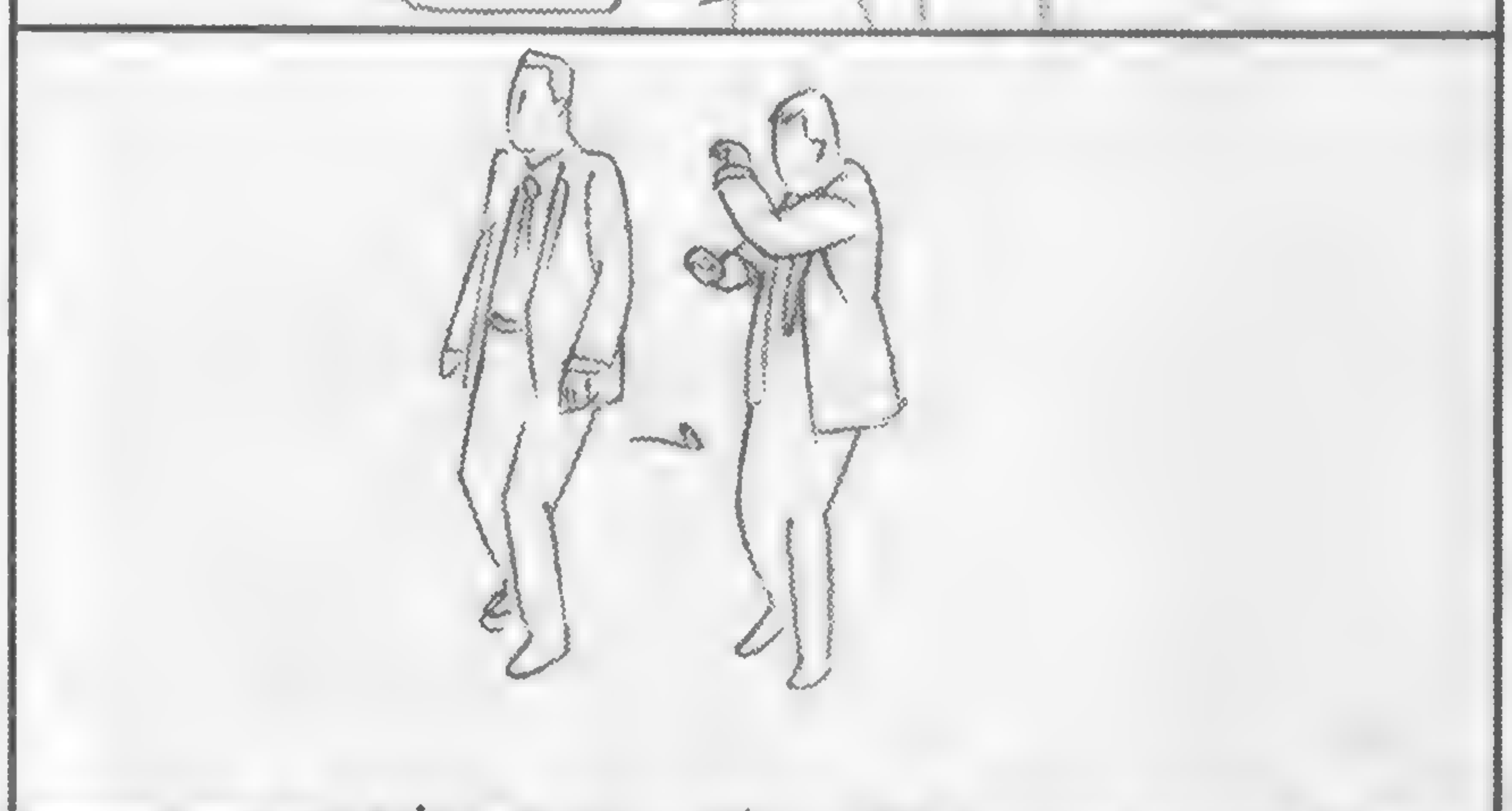
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 10		客たちの手前、 出し物に目もくれず 背広姿の男が歩いて IN。 左耳にはイヤホンを している。		
		立ち止まって手前を 振り返り、鋭い視線で 辺りを窺う。 粉川利美(54)。		
		客たちが安堵の声を 漏らし、明るい表情に 変わる。		3+0
11		C.9同ポジション。 一輪車の少女が、 ロープの上で傘と 一輪車を手にポーズを 決める。 客席から拍手と歓声が 沸き上がる。	観客の拍手と歓声 ↓	2+0
12 ↓		拍手をしている客たち (カット頭から リピートです)。 ↓		

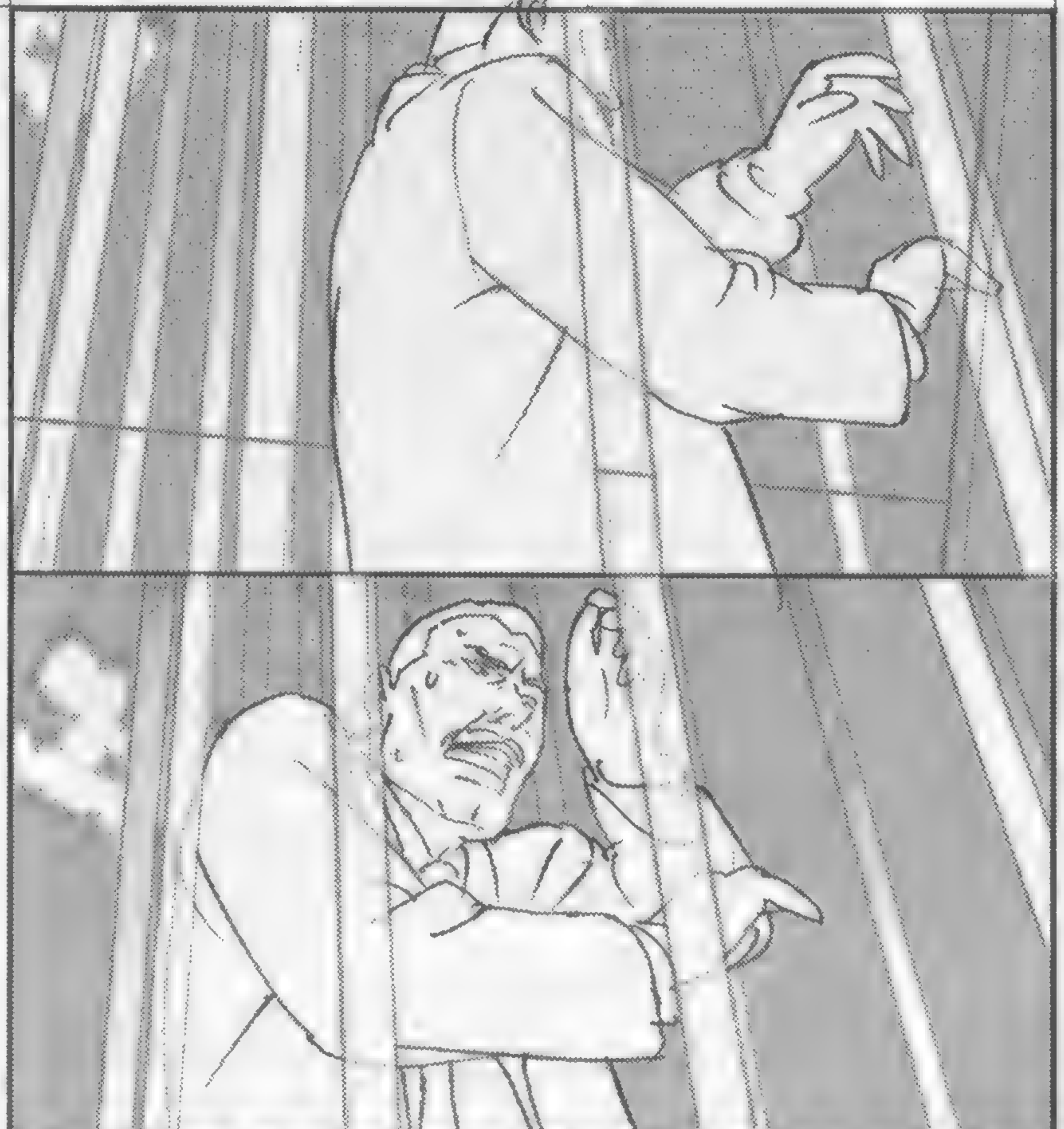
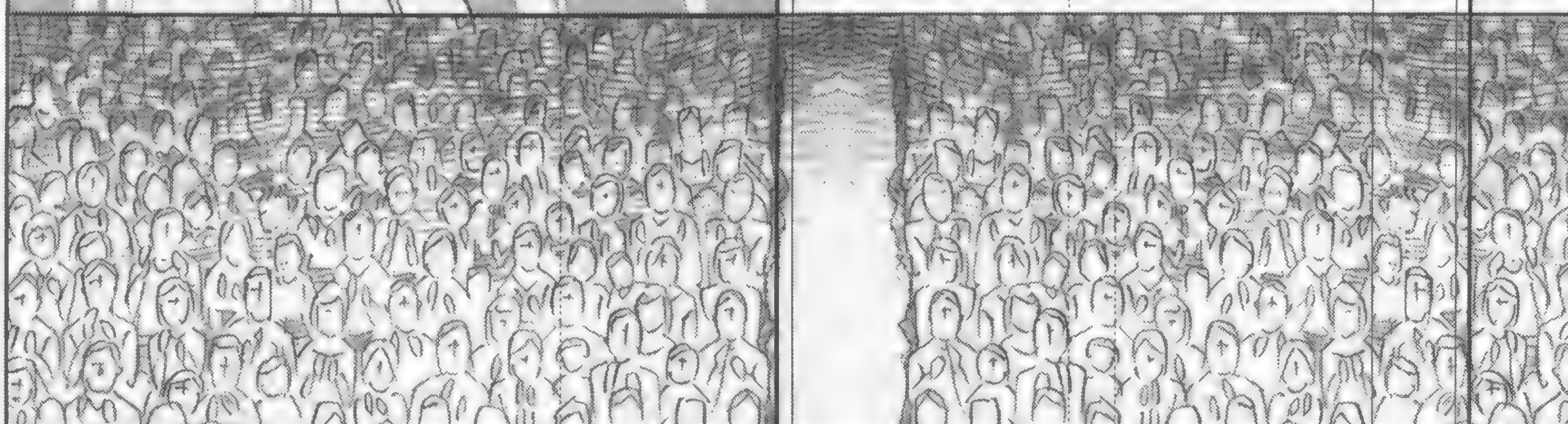
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
12		粉川、再び周囲に 視線を配りつつ歩いて 左へ。 OUT気味まで。		2+0
13		客席の間の通路にいる 風船売りのピエロ。 パプリカです。		
		右手から粉川がIN、		
		ピエロに近づいて、		
		耳打ちする。	粉川 (～1+18) 「間違いない。 奴はこの中にいる」	

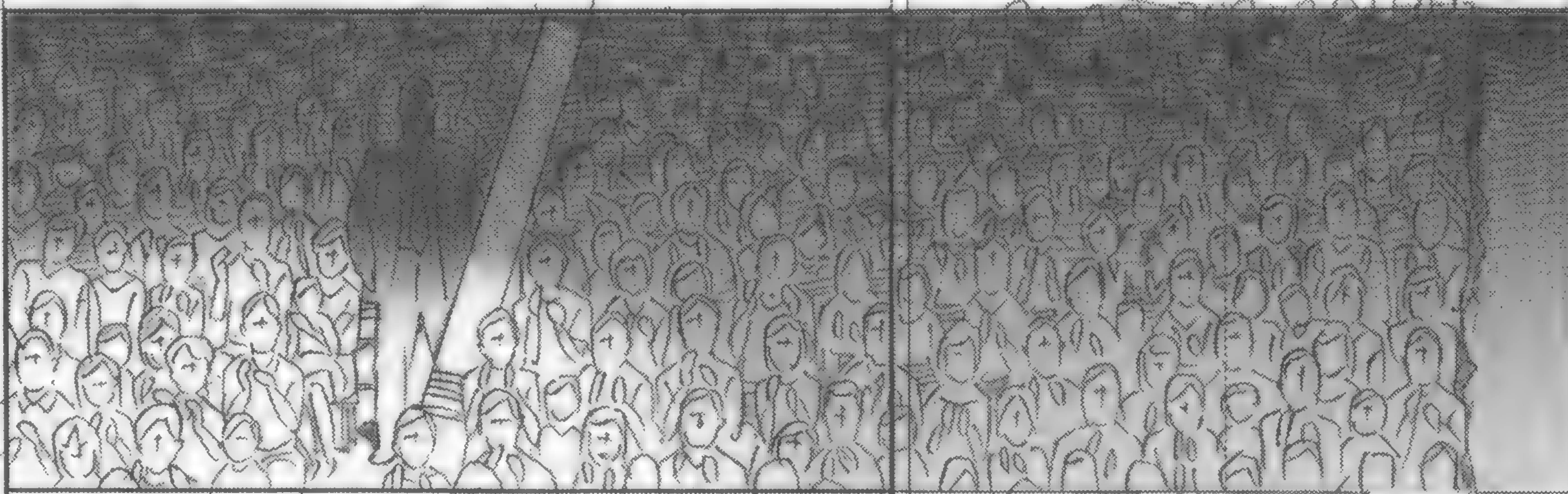
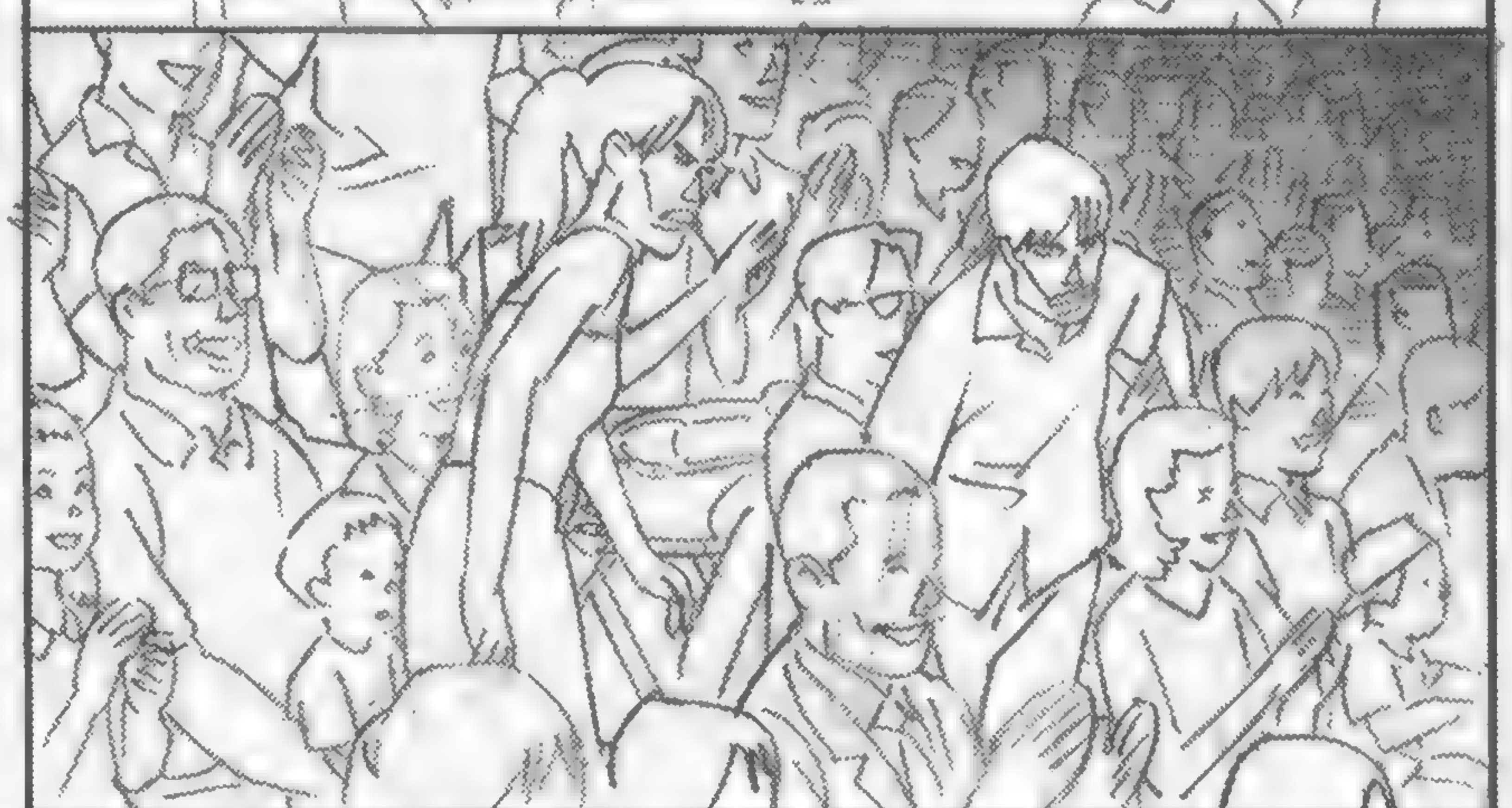
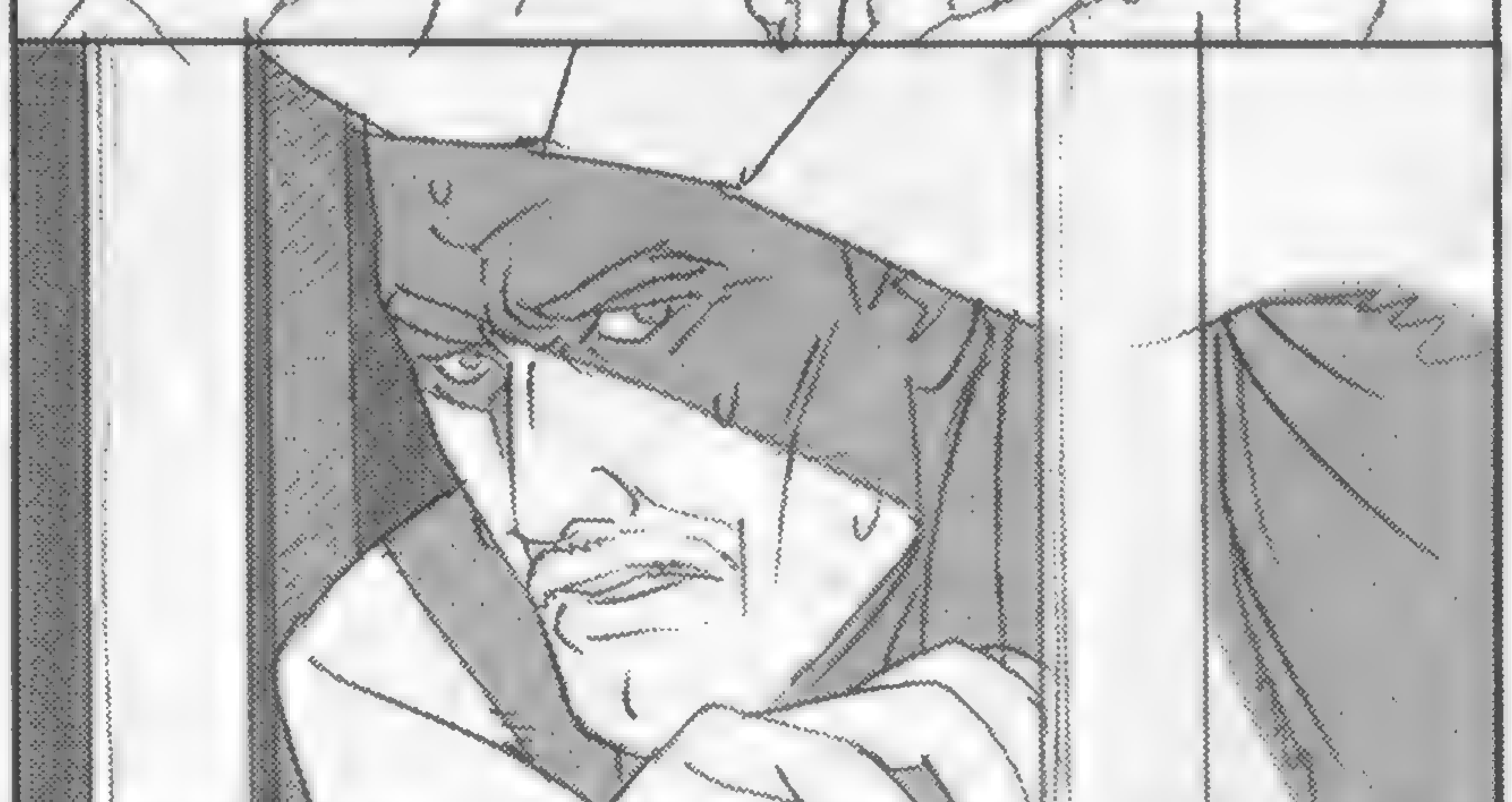
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
13		ピエロ、振り向いて。 粉川が答える前に、客席から盛大な拍手が沸き起こる。	(～1+0) ピエロ(パプリカ) 「奴って？」 観客たちの拍手と歓声	7+0
14		中央ステージにはスポットライトを浴びた奇術師。 派手な燕尾服とマントに身を包んだ奇術師が、鳩を飛ばせている。 奇術師の顔は、あまり奇術師らしくない感じで、黒縁のメガネをかけた役人風な風貌。 拍手続く。	↓	1+12
15	 	客席。 先ほどとはまた別な場所。 小さな娘を肩車した男が二～三歩歩いて奥へ。 画面奥の左手に見えるのが奇術師のいる中央ステージです。 奇術師は見えませんが、前カットの鳩をこちらにもこぼしてください。 肩車された女の子は後頭部にピエロのお面を被っている。 親子の陰、テントを支える支柱の奥から粉川がスッとINして囁く。	粉川 「気をつけろ。 奴は裏切り者だ」	4+0
16		ピエロのお面、寄り。 お面は作り物であることを強調したいので特効で質感加味。 BGは前カットの部分を大きく拡大してボケ加味。 ↓	(～0+12) お面(パプリカ) 「さっきからあなたを 見ている人が。 ほら」	

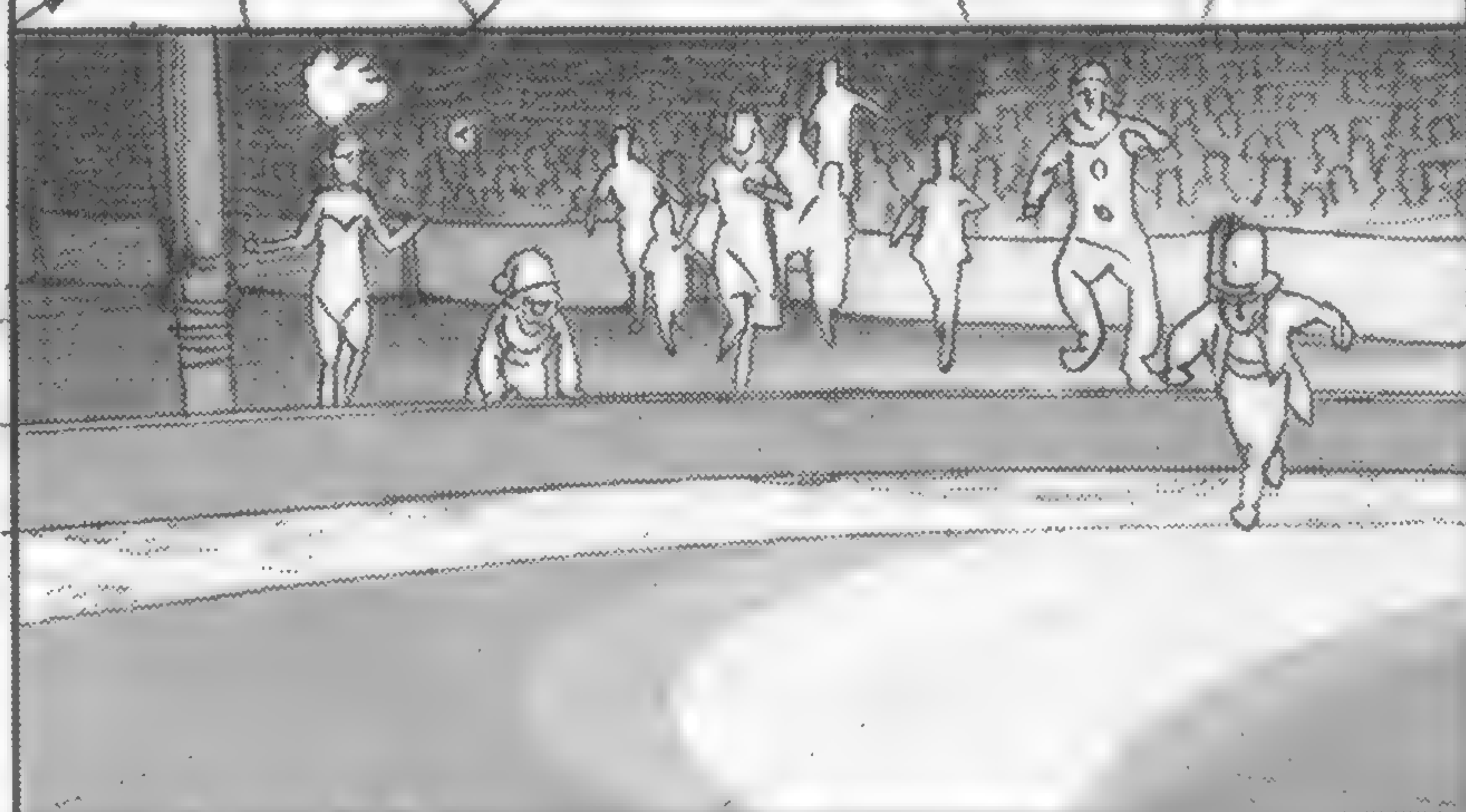
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
16		お面の目玉がキョロリと左手を見やる。 ※目玉の移動幅が小さいので、こんな感じで強調してください。		4+0
17		ジッと粉川の方(画面やや右手方向)を見ている奇術師。ちょっと薄気味悪い感じです。背後には奇術の大道具。派手なカーテンで隠されている。 止めです。		1+12
18		ピエロのお面なめて粉川。		
		スッと体を移動し、安心した表情。	粉川 「大丈夫、 あれは仲間だ」	
		と。そのとき粉川を強烈な光が包む(ハイコンに)。		

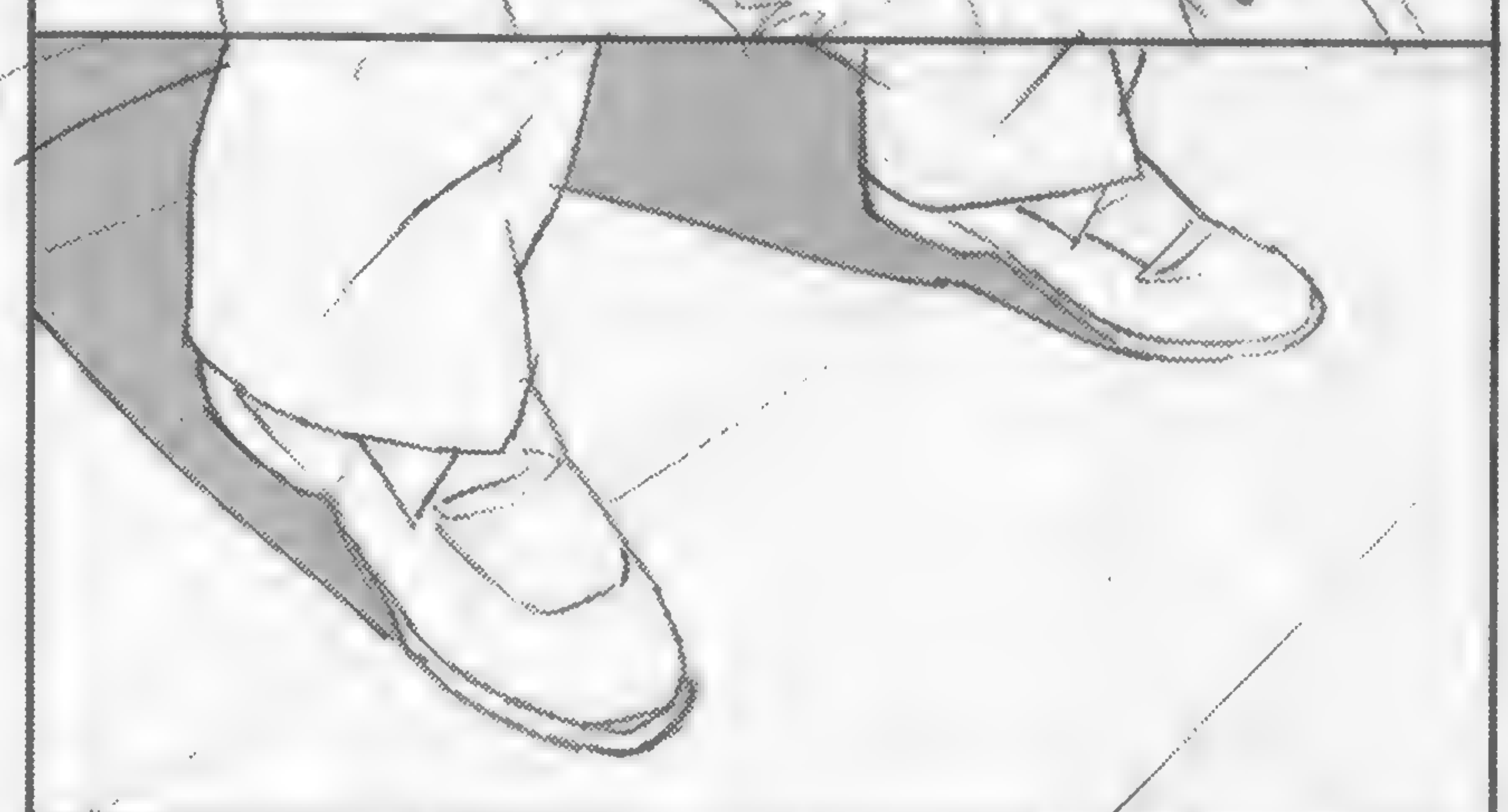
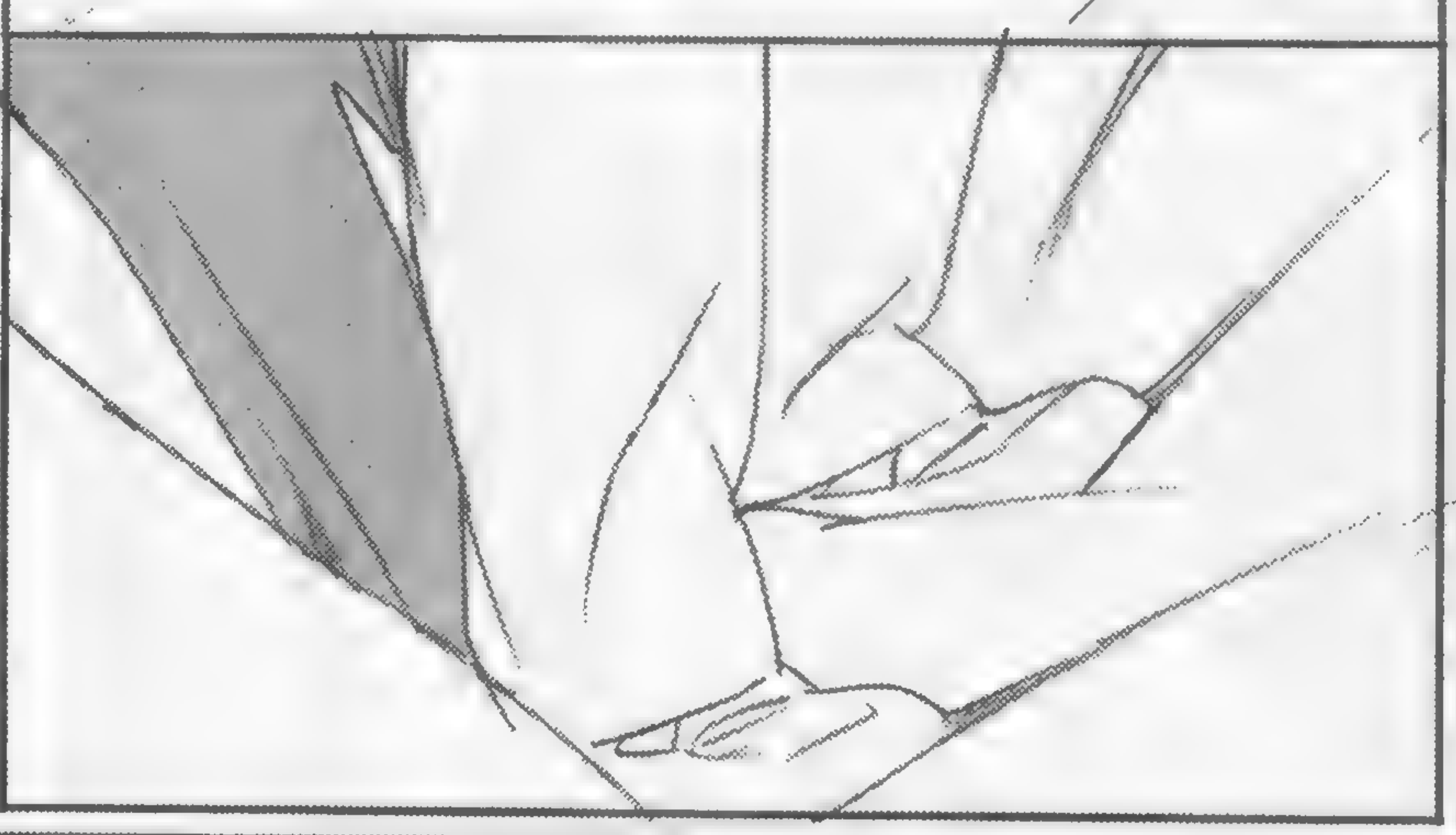
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
18		思わず目をつぶり、 手をかざす。	粉川「ムッ!?」	3+12
19		カット頭、Q.T.B. A.C.で。 怯む粉川を スポットライトが 包んでいる。		
		怪訝にステージの方を 見返す粉川。 ざわついた客席。	奇術師（OFF） 「さて、 あちらの 殿方に ご注目！」	4+12
20		中央ステージの奇術師。	奇術師 「さぁ！	
		かけ声と共に、 大仰な身振りで ステッキを振りかざし て、	ワン、 ツゥ、	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
20		カーテンに包まれた 大道具を差す。 と同時に、カーテンが	スリー！」	
		サッと下に落ちる。 中から円筒形の鉄製の 檻が現れ、 その内部には粉川の姿。 耳を聾さんばかりの 拍手と喝采が 沸き起こる。 一瞬、何が起こった のか把握できない 粉川が、大歓声と まばゆい光に焦る。	(〜3+12) 「ワアア アアッ!!」 という喝采と拍手	
		※粉川の向き、 こちらで。		5+0
21		A.C.で。 困惑した粉川が 檻の中で後退る。		

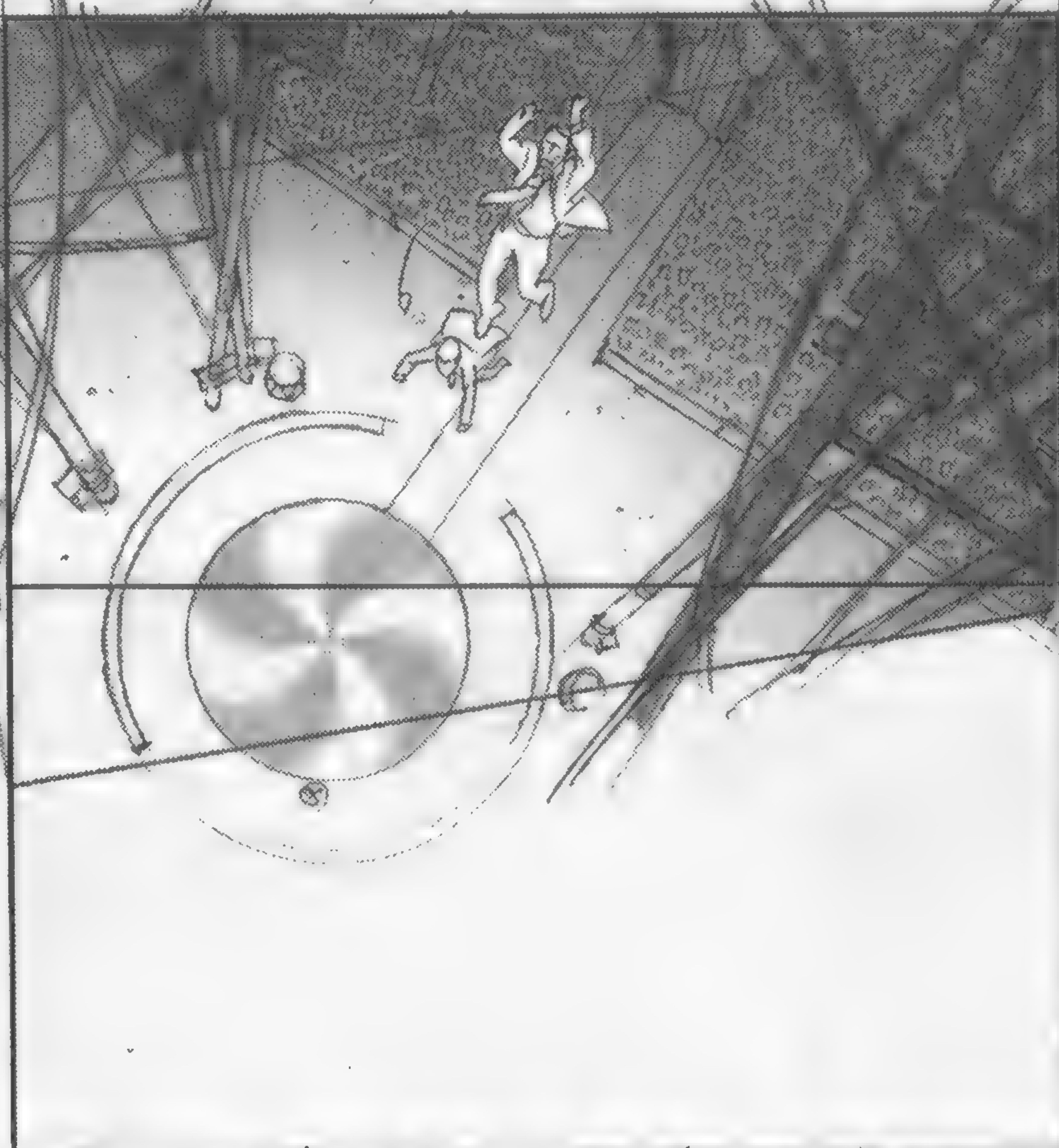
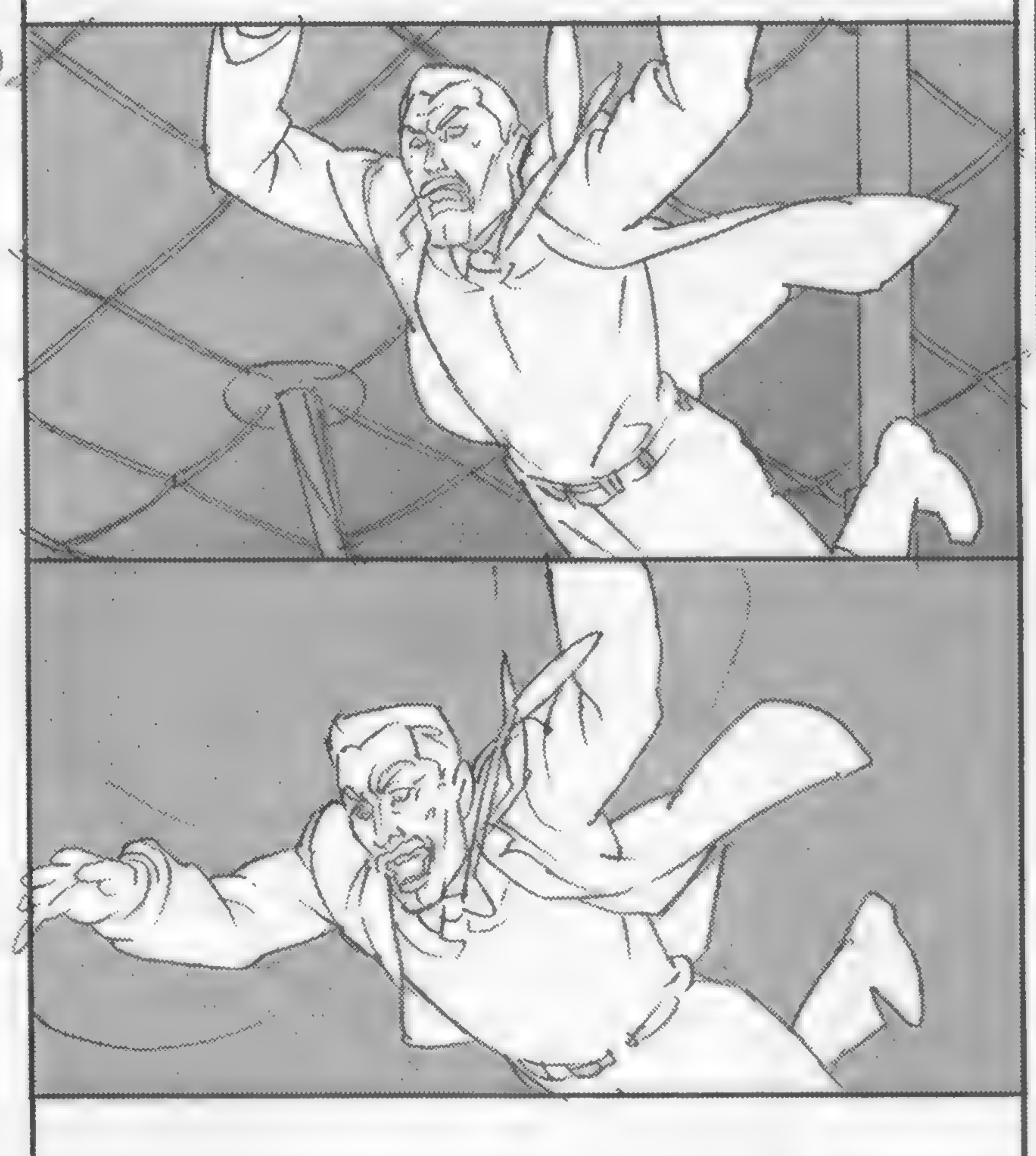
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
21		不安と動揺を煽る 感じで、カメラは やや回転しつつ付ける。 粉川と鉄の檻はBGに 対して若干スライド。		1+18
22		割れんばかりの拍手を 送る客席。 粉川の主観風にPAN。 手ブレ加味した感じで、 カメラは行きつ戻りつ する。 ※モブの手間が大変 なので、半分だけ描いて 反転して水増ししましょう。		2+06
23		動揺して見回す粉川の アップ。 視線定まらない感じで。 		1+12

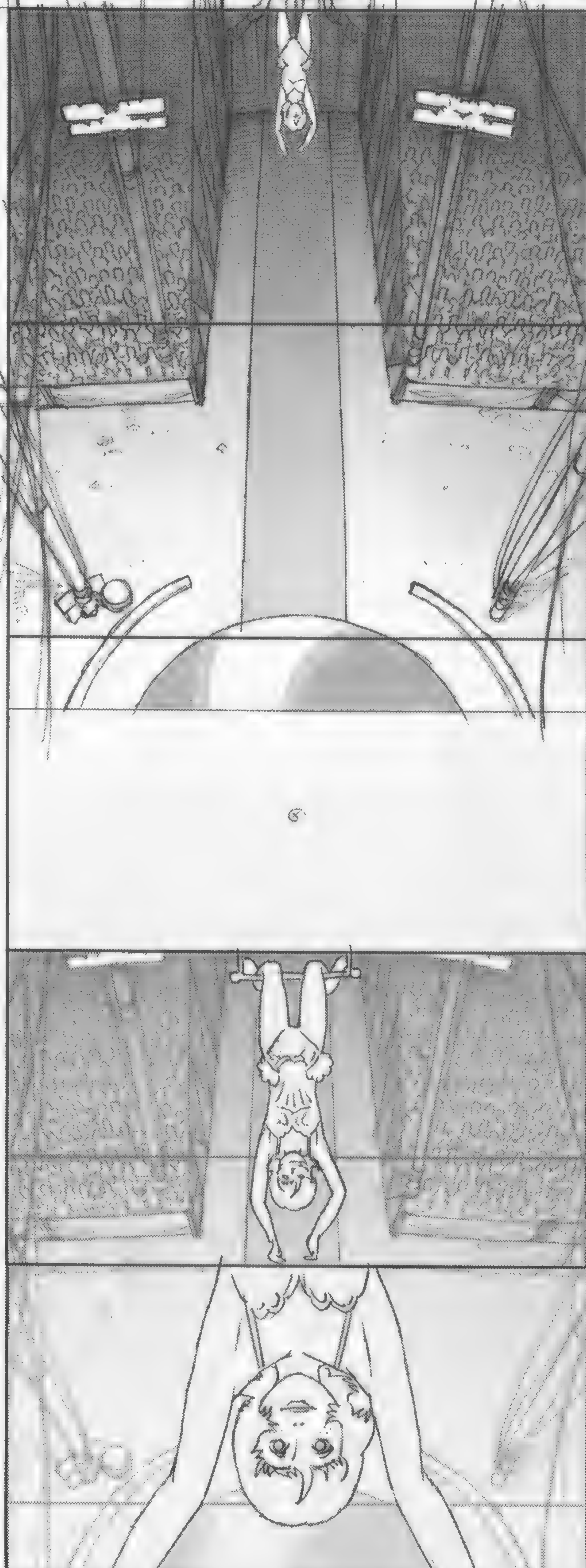
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
24				
		客席、PAN(若干手ブレ気味で)すると、先ほど粉川が立っていた場所(C.19同ポ)に、粉川とよく似たシルエットが立っている。こちらを指さしつつ叫ぶ。声を合図に客席からバラバラッと10人くらいが立ち上がる。男や女、子供や大人など背格好や髪型はバラバラだが、顔はすべて粉川である。	シルエットの男「いたぞ！あいつだ！」	3+06
25		拍手している客たちの合間を、様々な背格好の粉川たちが、		
		バラバラとステージへ下りて行く。		2+0
26		客席の方を見ている粉川のアップ。↓		

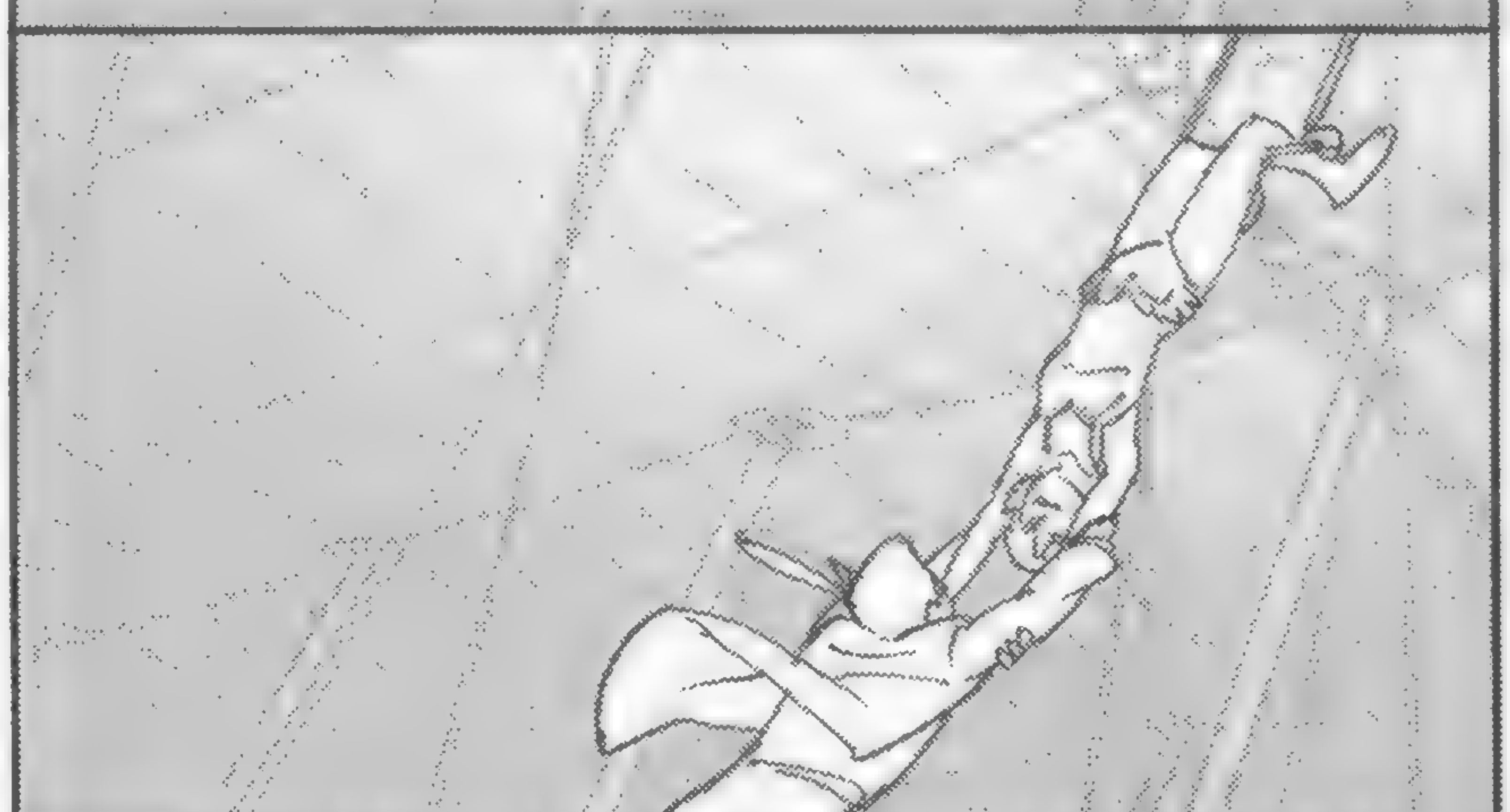
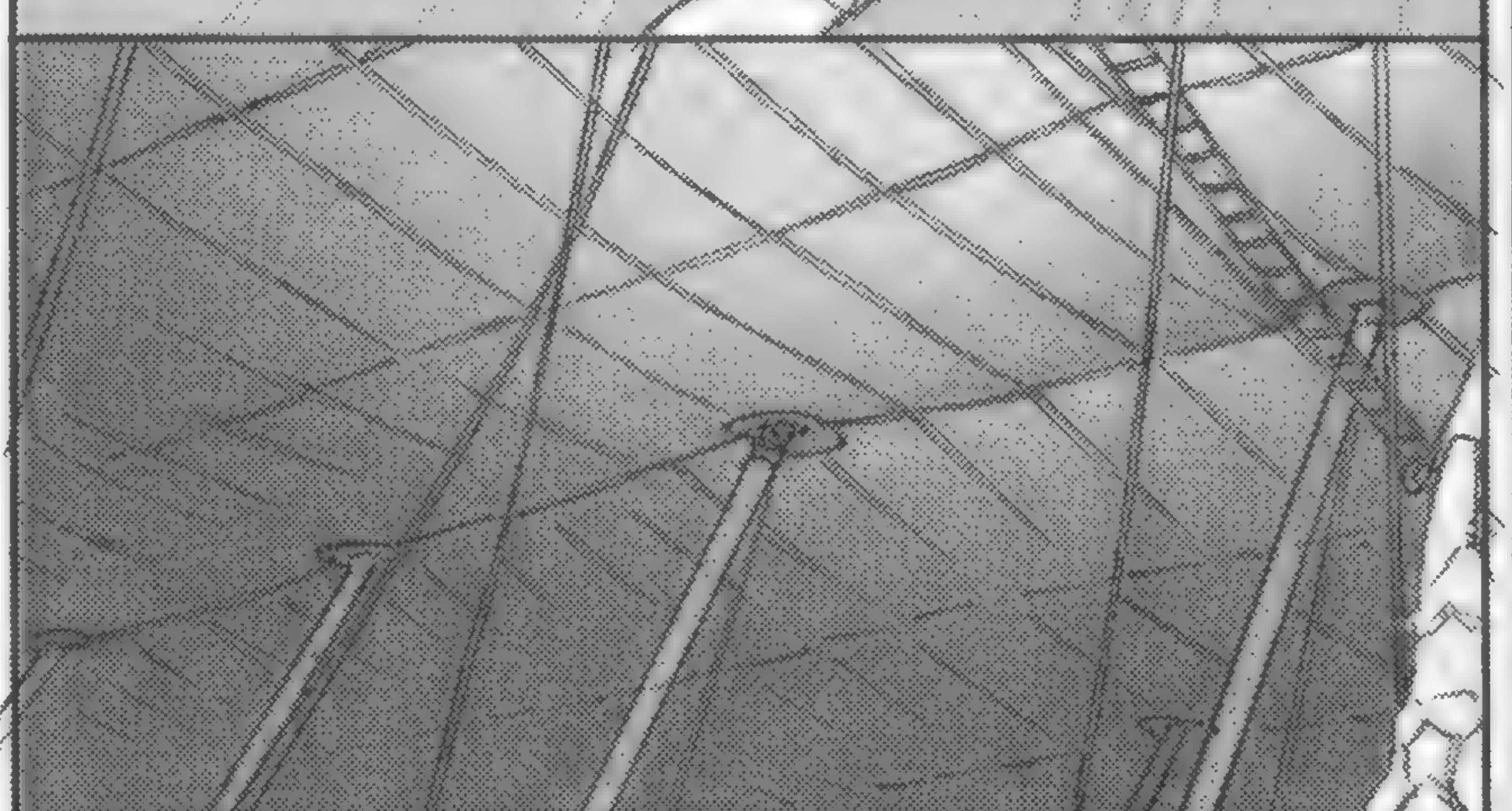
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
26		見たものが信じられない、という感じで少し顔を上げる。T.U.		2+12
27		客席の方から、あるいはステージのそばから、観客や団員たちが、		
		粉川目指して走ってくる。 走ってくる人たちの背格好はなるべく粉川のイメージから遠いものが望ましいです。女性ならロングヘア、スカートとかワンピース、男性ならロングヘアや茶髪、アロハとかジーンズとかラフなスタイル、団員は派手な衣装の女性、ピエロや小人など。		
				
		色々な粉川が、		

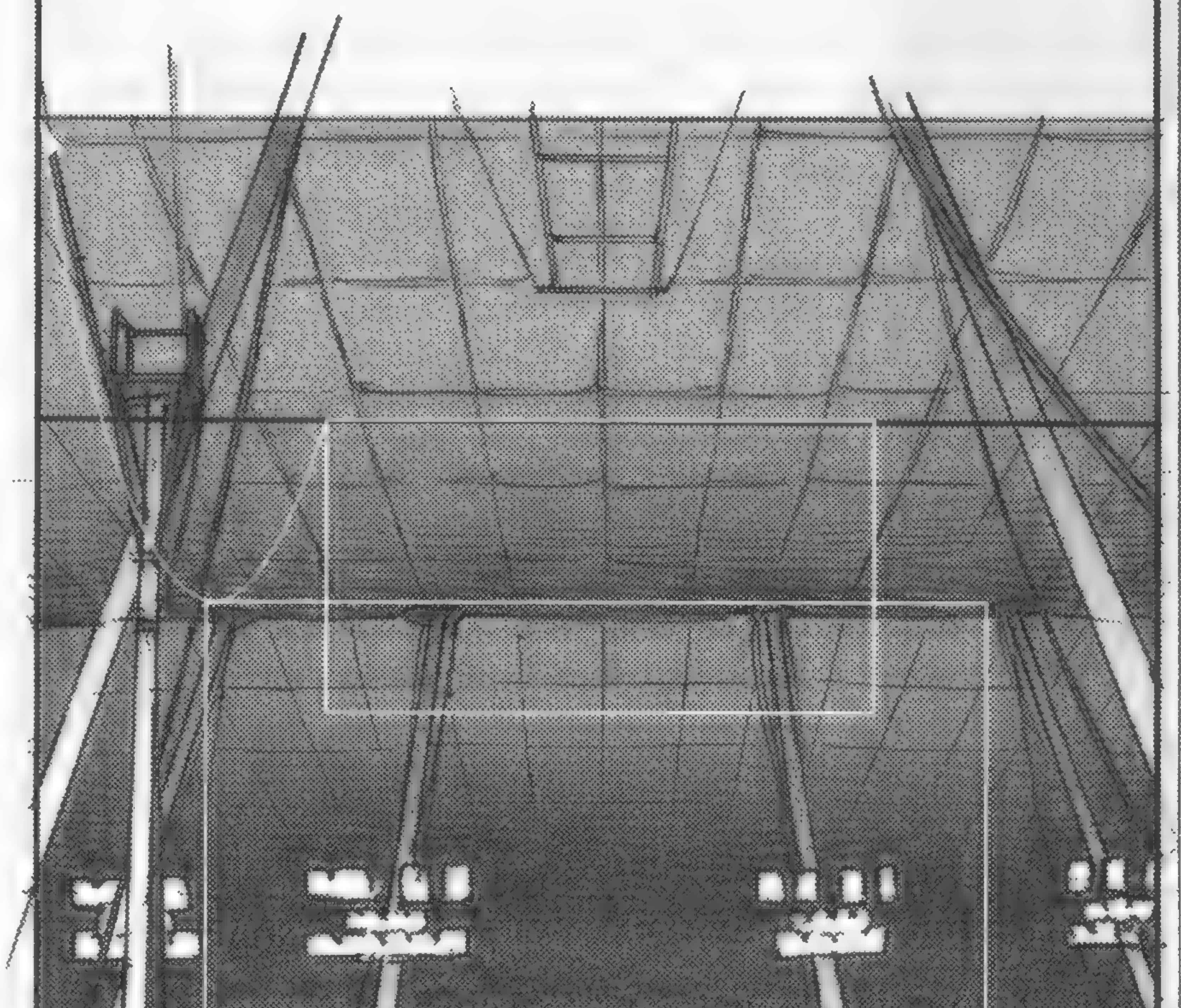
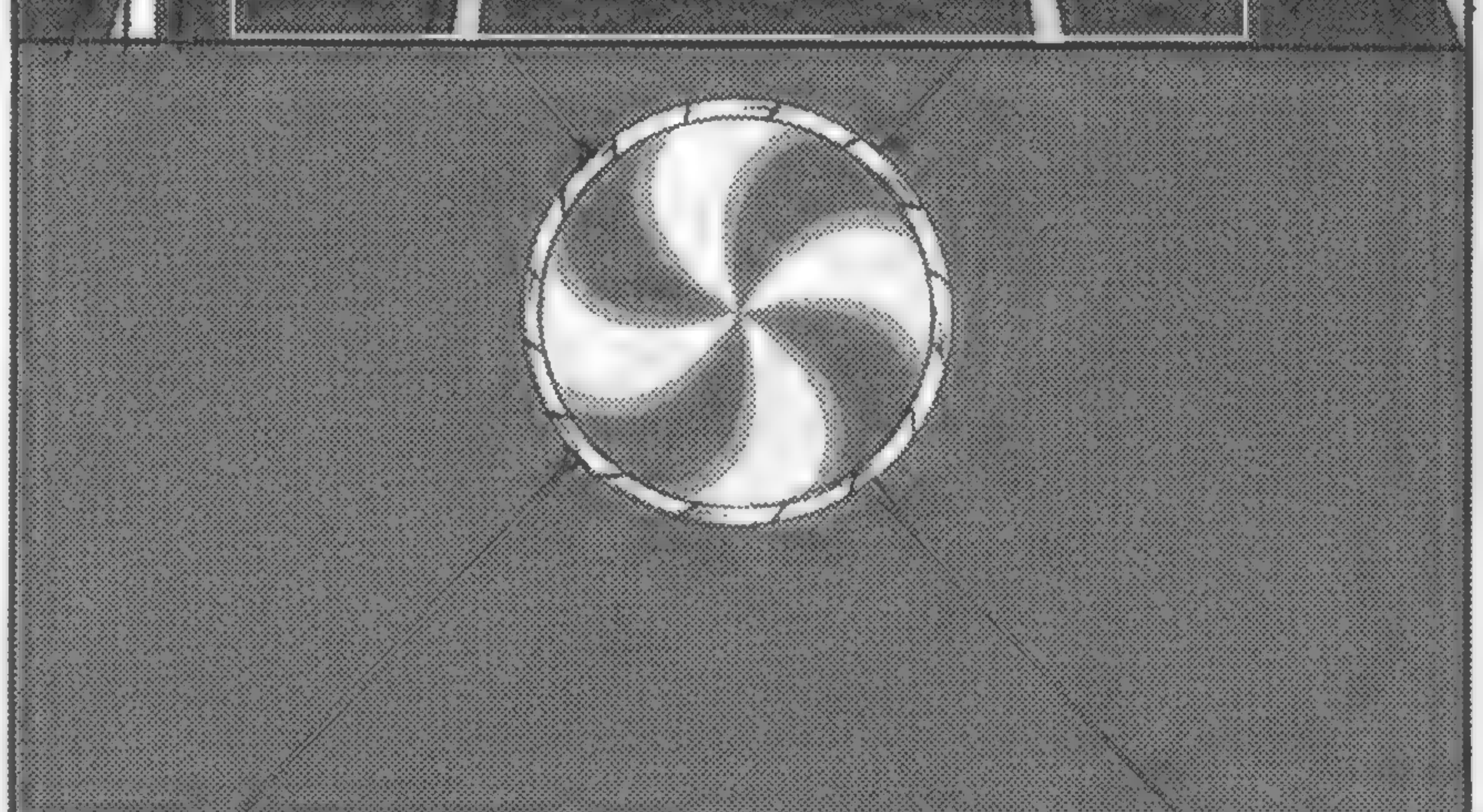
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
27		画面いっぱいまで 迫って来る。		3+0
28		檻の中の粉川を 捕まえようと手を 伸ばす色々な粉川たち。 前カットを受ける 感じで、カット頭に 一人二人勢いよく手を 伸ばす芝居を入れて 下さい。 大半の人は最初から 檻を取り囲んでいます。	粉川 「う…… うわ……	
		周りの圧力に 耐えかねたように 鉄製のフレームが ググーッと内側に ひん曲がる。	わあああああ あッ！」 (次カットにこぼれて)	3+0
29		粉川の足元。		
		床が不意に柔らかい 布にでも変質したかの ように、粉川の重みで グッと沈み、 ↓		

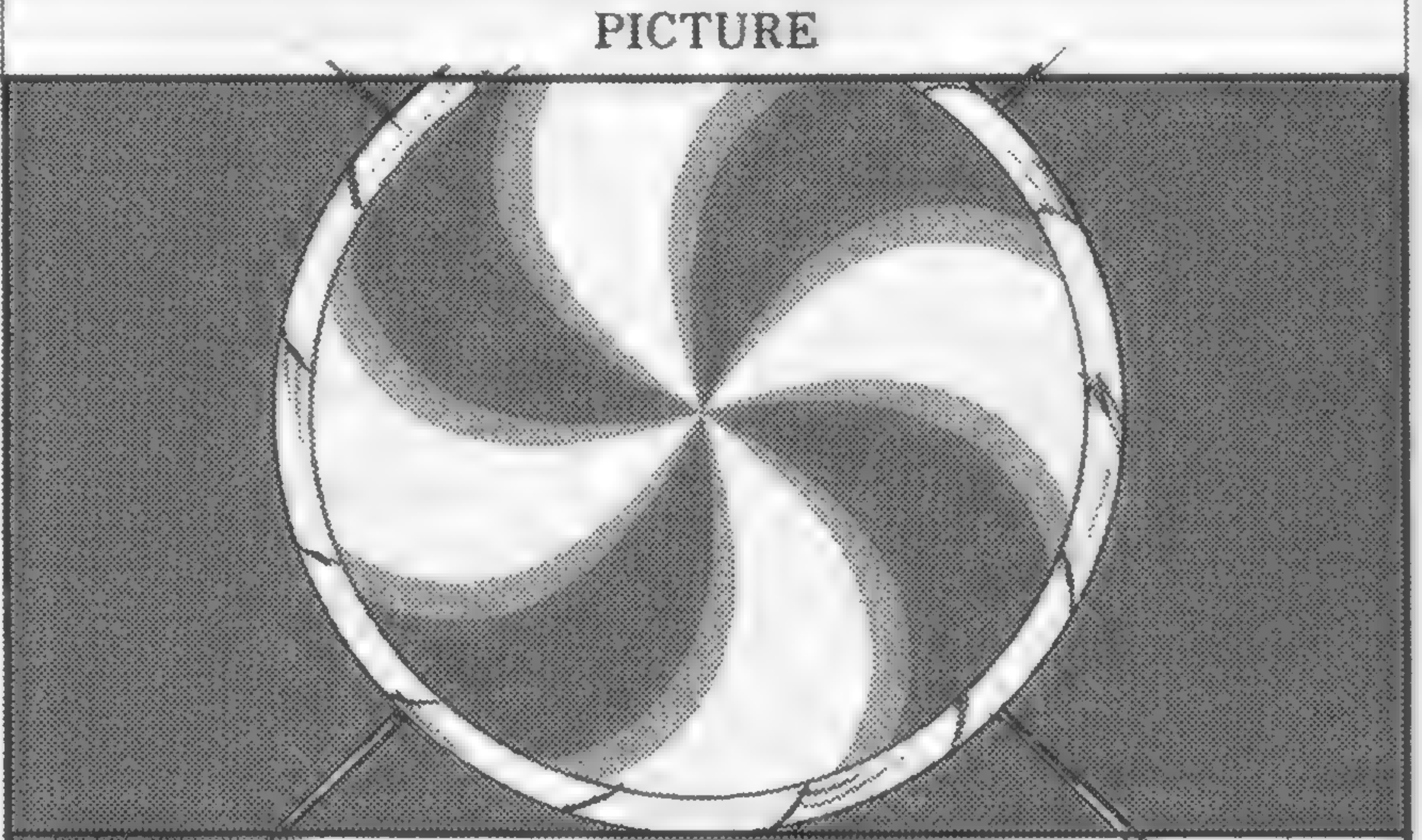
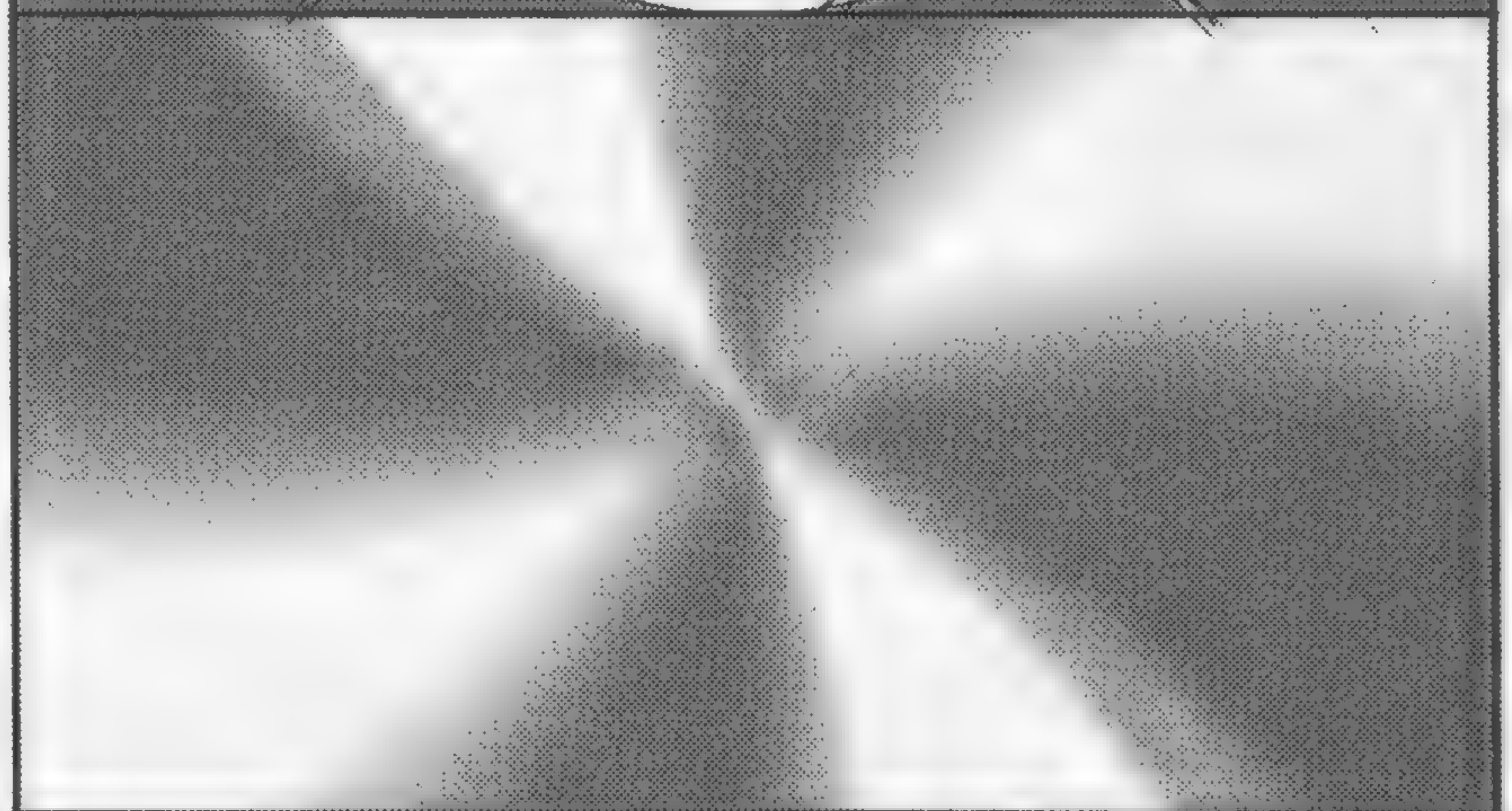
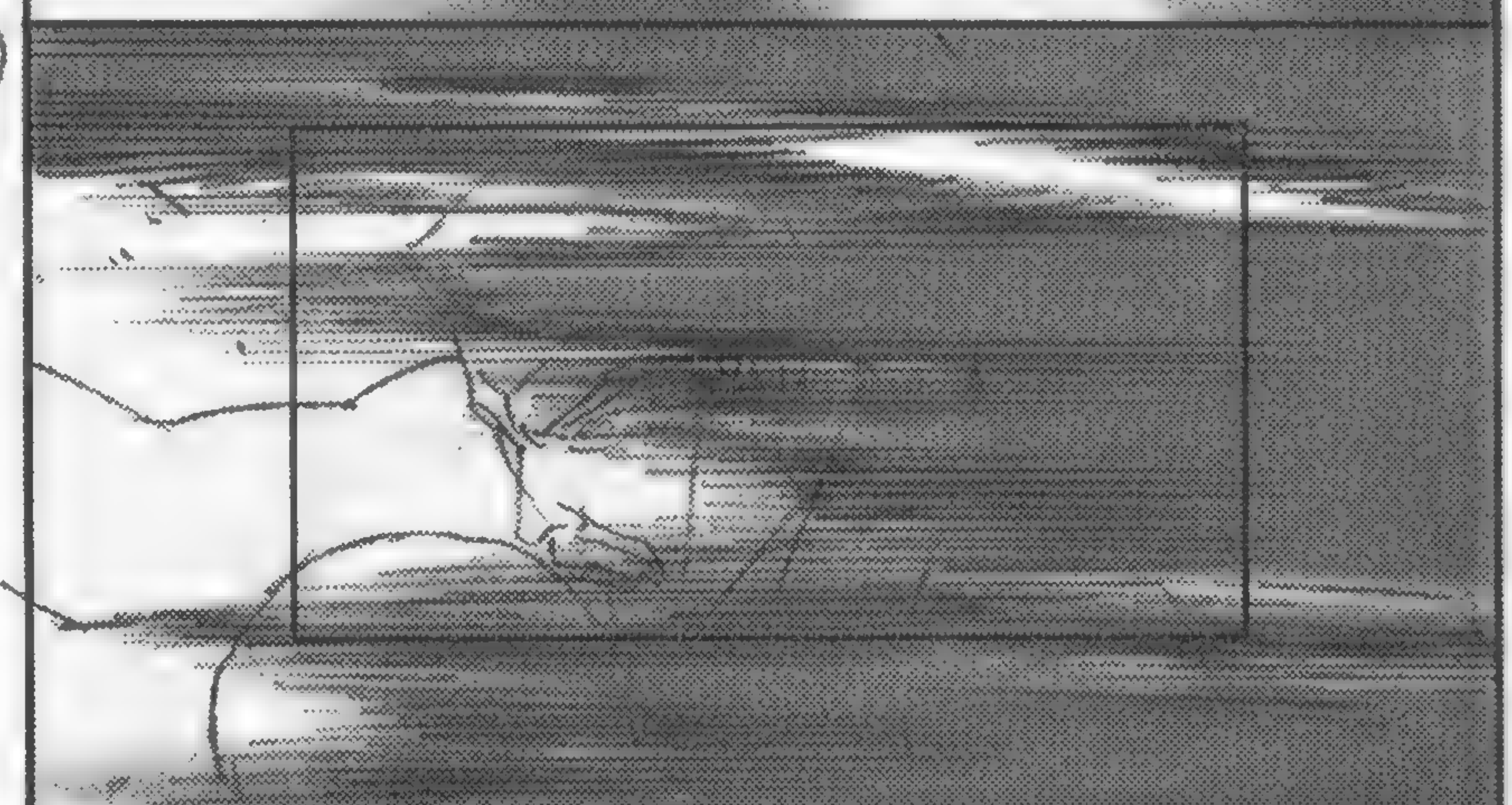
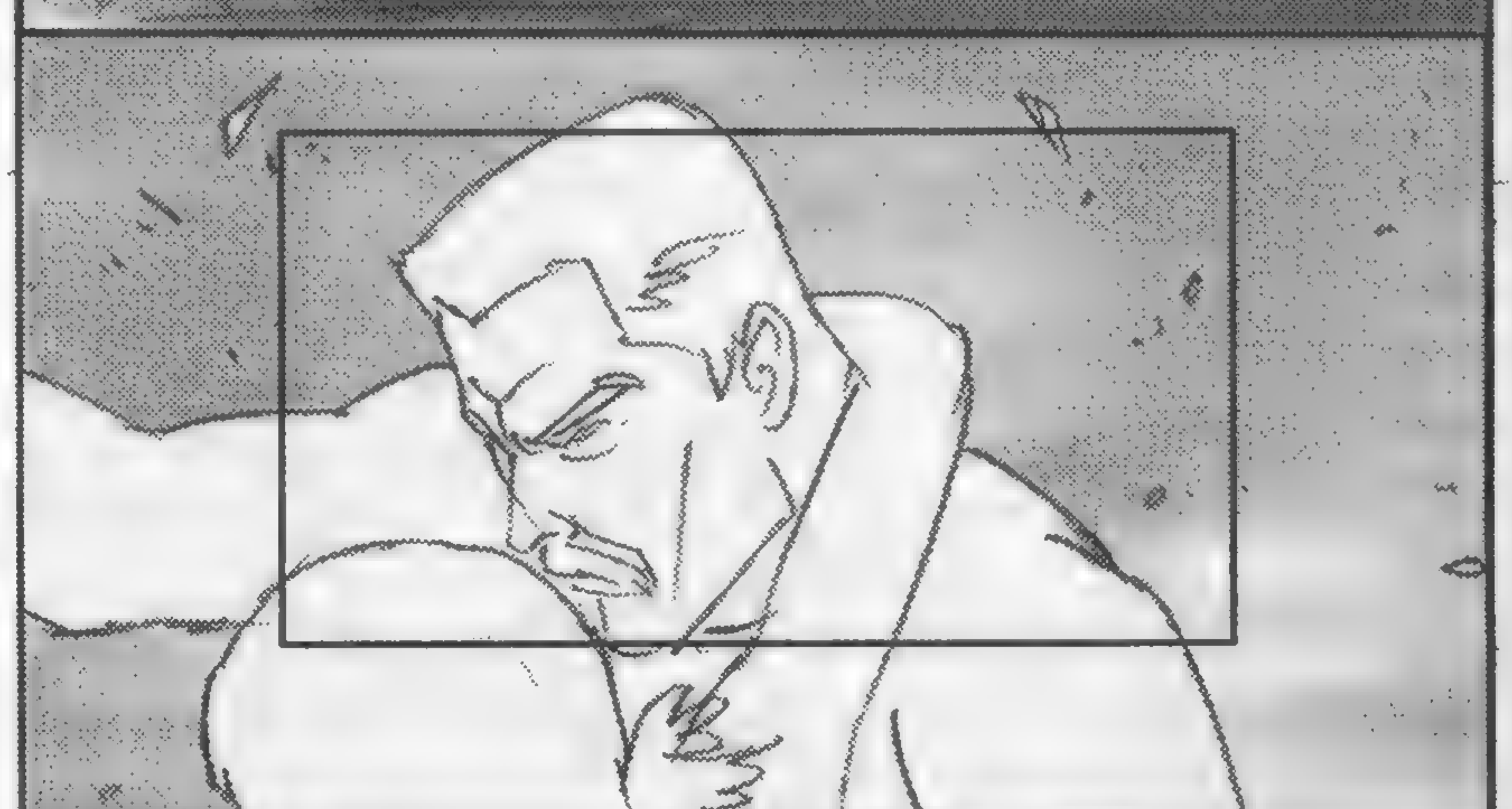
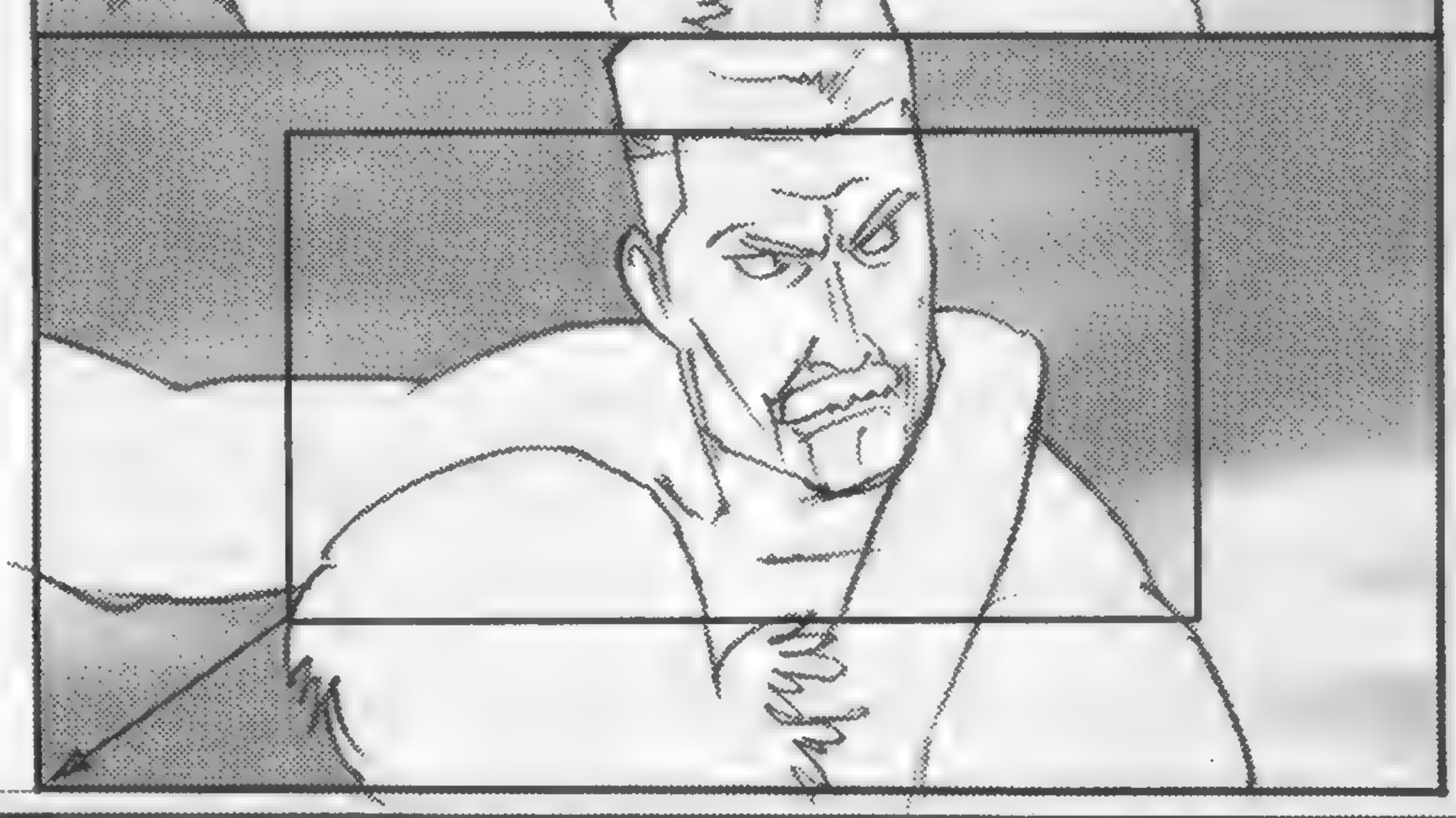
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
29		そのままズボッと体がめり込む。		1+12
30		穴に落ちる粉川アップ。手前と奥に取り囲んだ人の手のボケなどが流れる。	粉川「わぁっ!!」	0+18

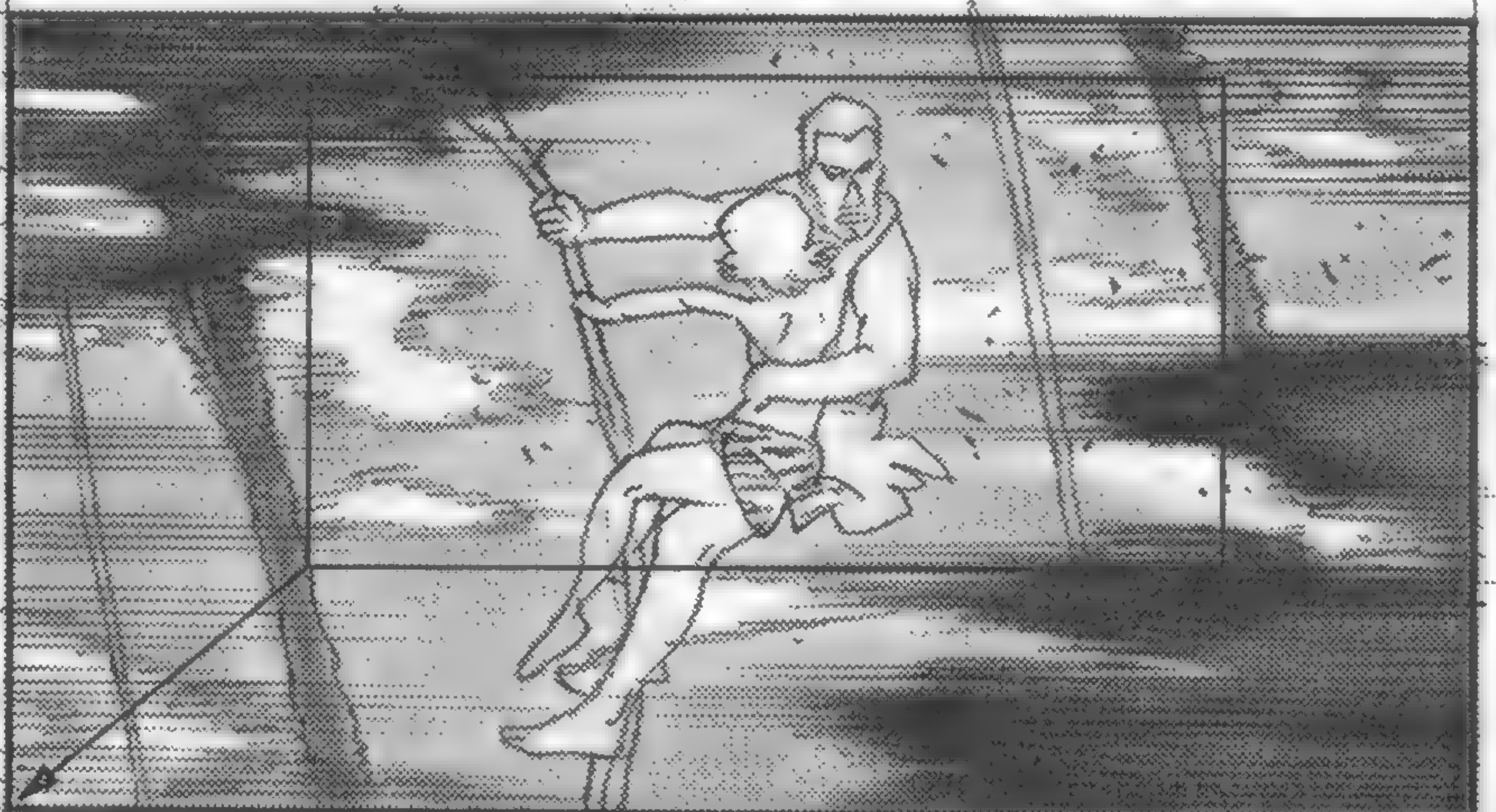
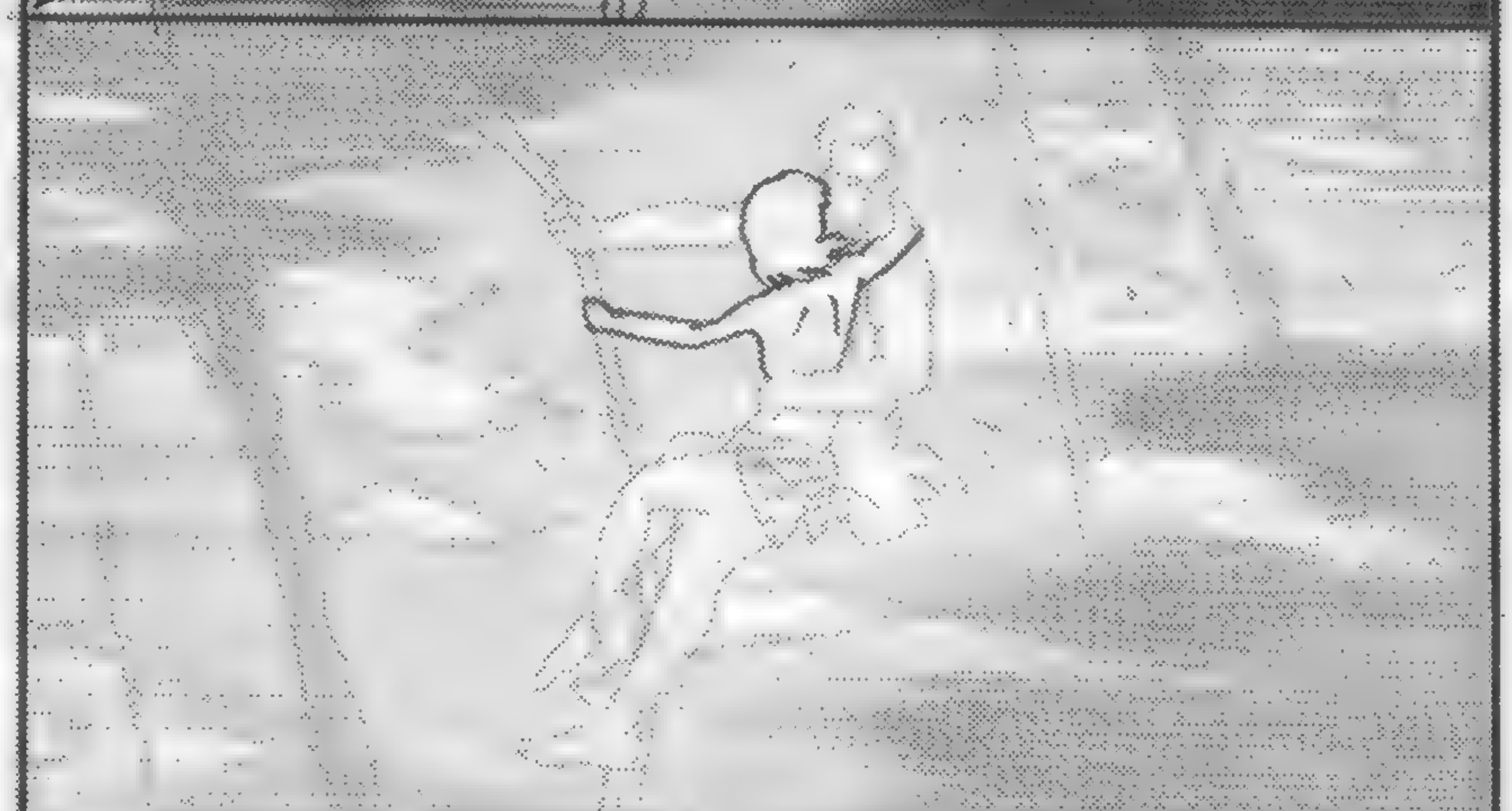
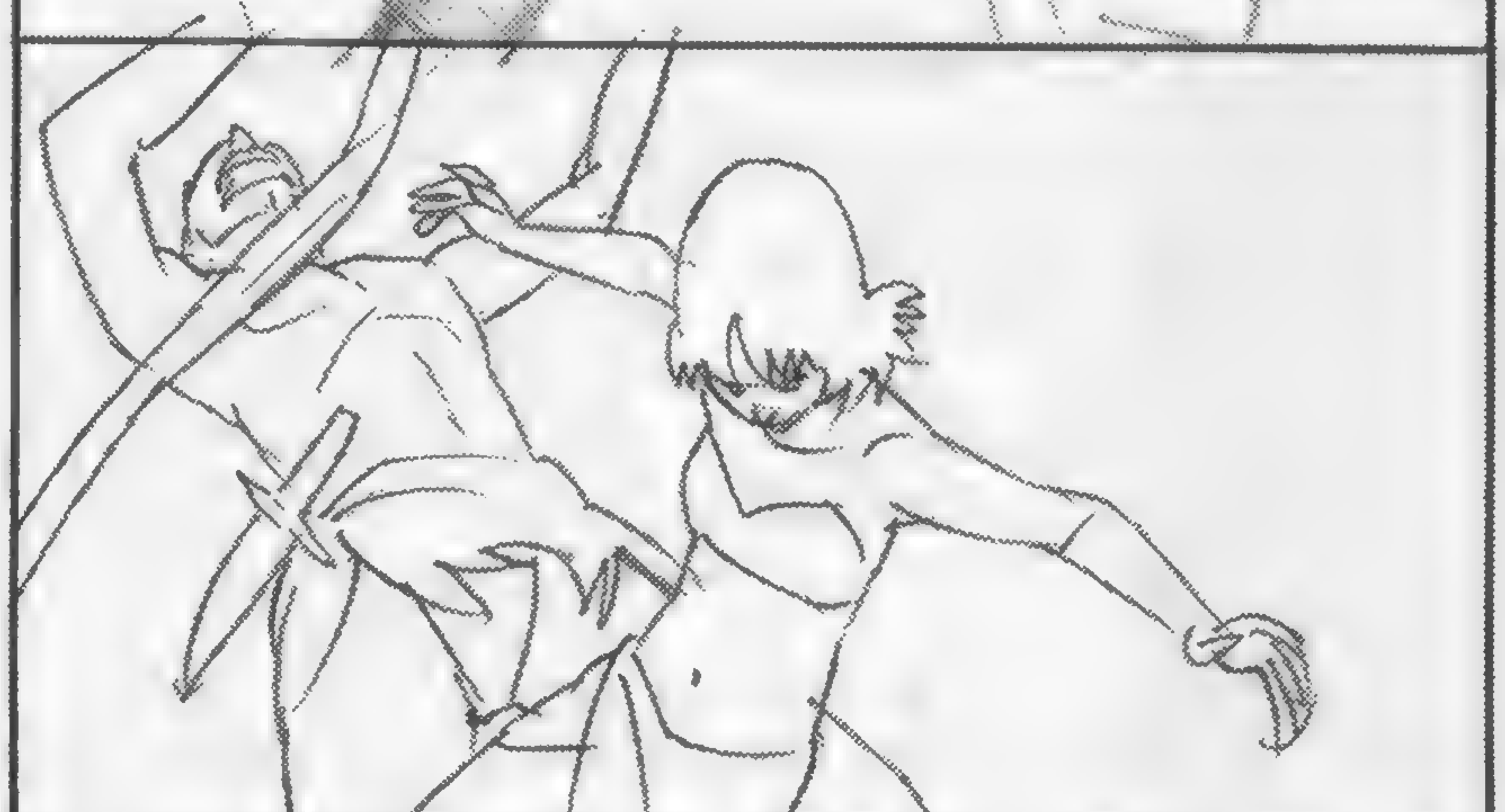
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
31		粉川はサーカステント内の中空に放り出されている。 カット頭スローから。段々ノーマルに戻りつつ落下して行く。 落ちる粉川に付ける感じで回転PAN。 カット頭から一間あって、下方に見える観客から拍手喝采が巻き起こる。	「ワアアァァツ」 という観客の拍手と喝采	3+0
32		事態に気づくが、なす術もないまま落下する粉川。 FOLLOW↓。 少し加速する感じで。	粉川 「あぁっ… ああ あぁ あっ!!」	2+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
33		きらめく衣装に身を 包んだ空中ブランコ 乗りが、サーッと 近づいてくる。 両足でブランコの バーに逆さまに ぶら下がっている。 ブランコ乗りは パプリカ。 付けてPAN.DOWN。 ※パプリカの動きに 付けたPANですが、 粉川の視点風に落下も 加味されていると 考えてください。 両手を広げつつ来る パプリカ。 このあたりで振れの 上限に近づいた感じで 減速しています。	パプリカ 「つかまって！」	2+12

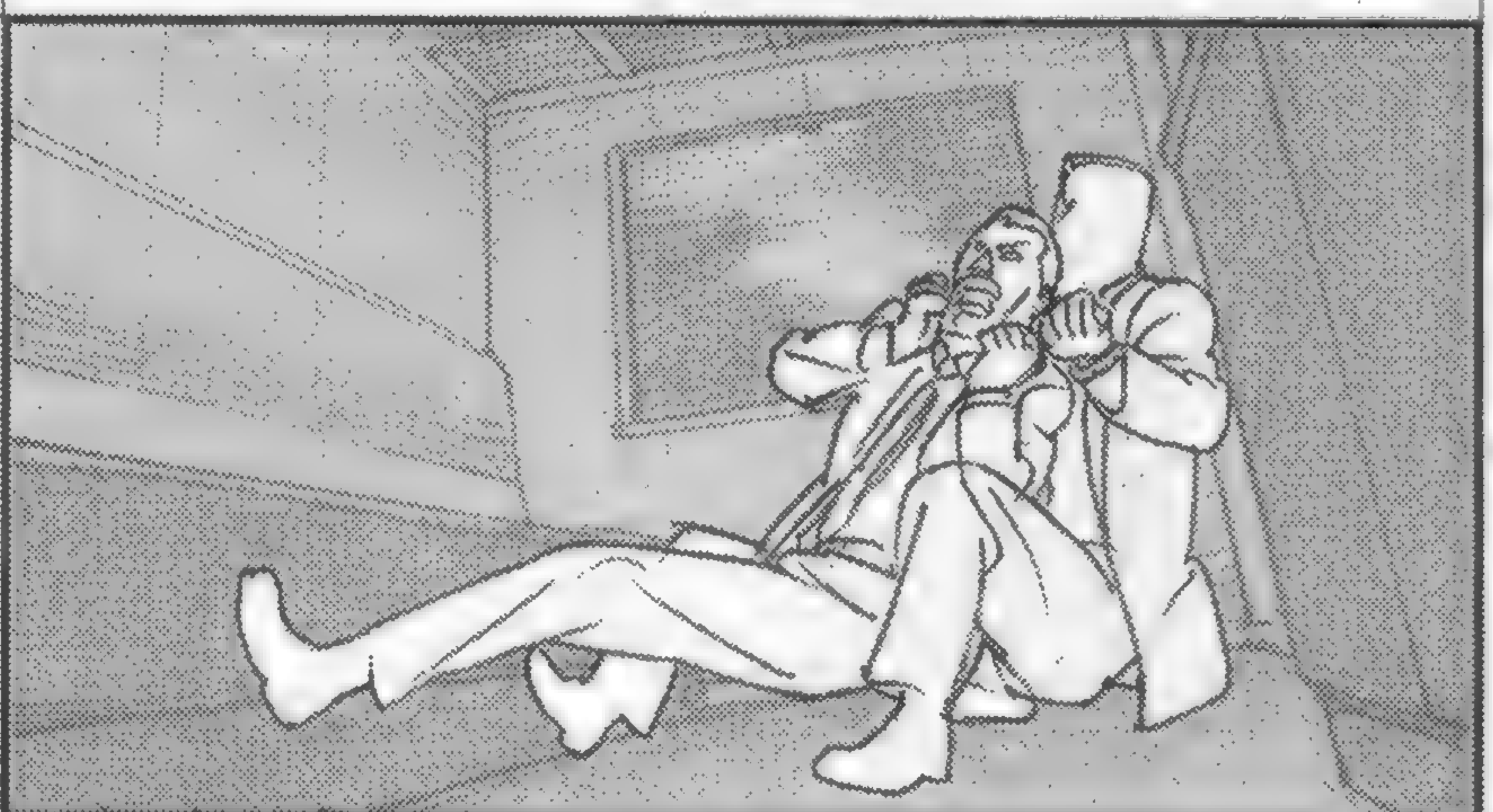
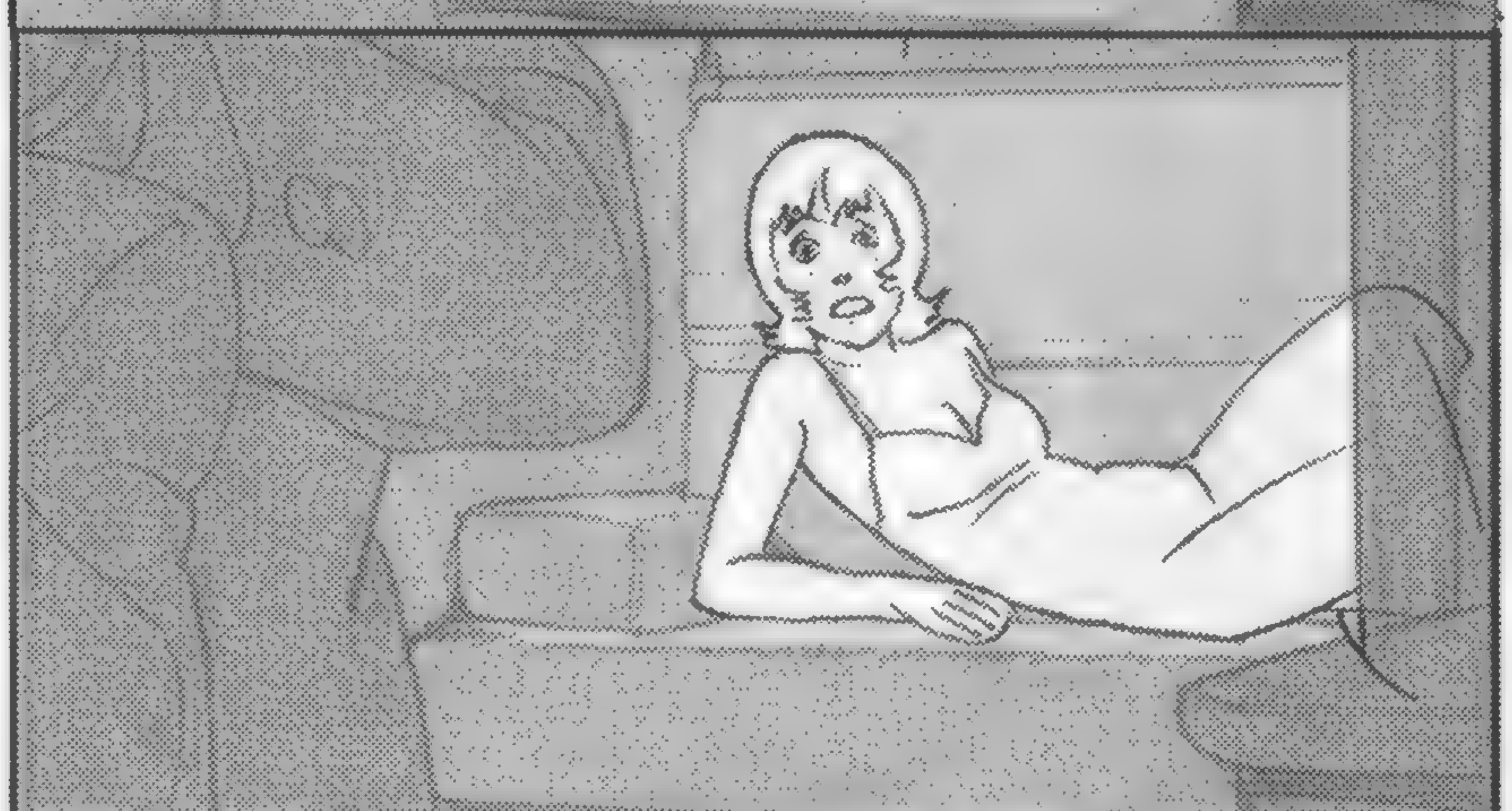
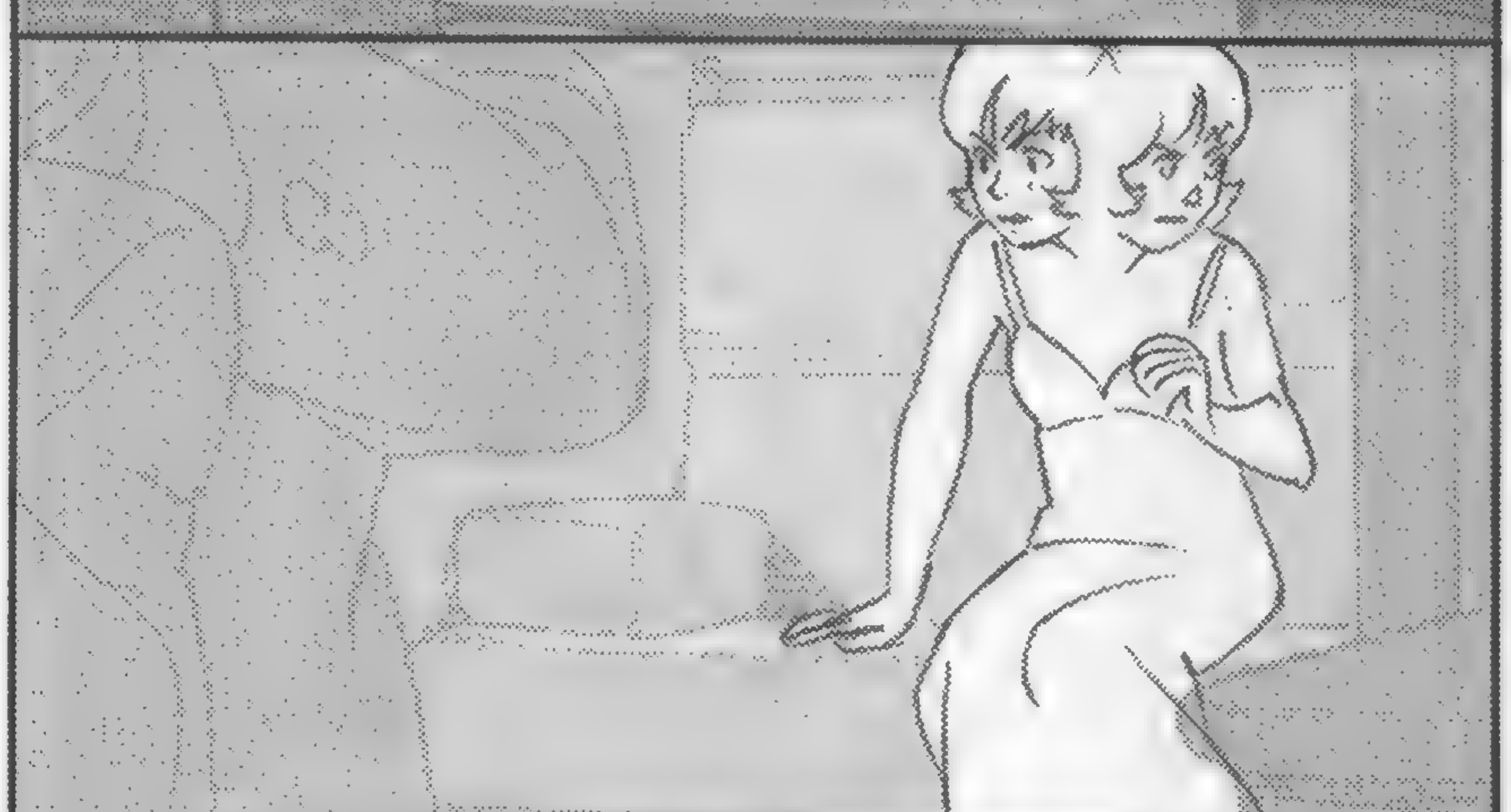
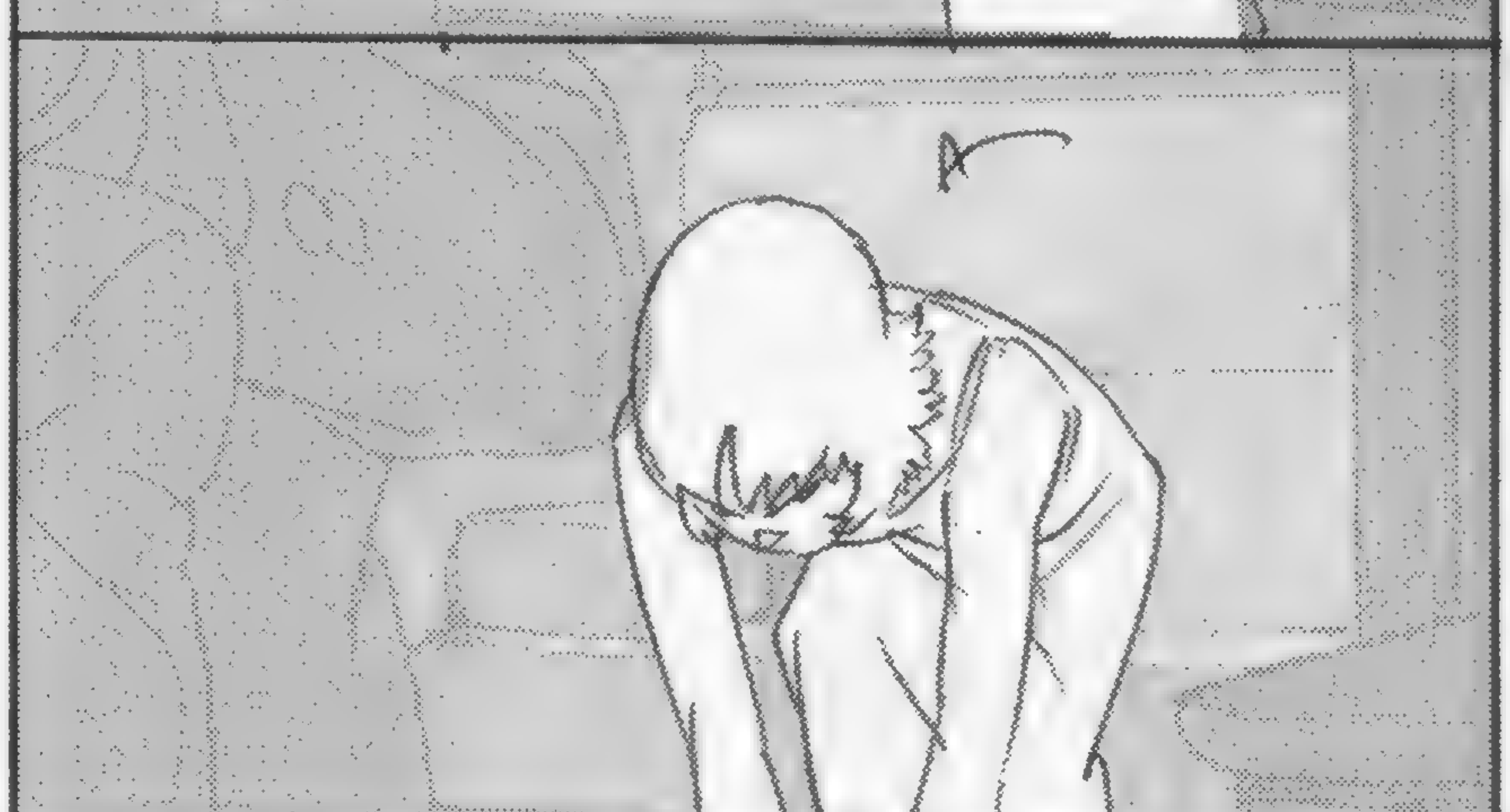
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
34		落下してきた粉川 (IN気味で)をパプリカが		
		見事にキャッチして、		
		振れが戻って、		
		二人OUT。		1+0
35		パプリカにつかまって 宙を滑ってくる粉川。 カメラ、後退FOLLOW (BGのみT.B.)しつつ、 さらに粉川は 画面手前へ。 ※すいません。 パプリカの向きが 逆でした。 ↓	粉川 「あああぁ ↓	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
35		※カメラワークは こんな感じです。	あああ あああ ーーー ーーッ ！！」 (ターザン風の 雄叫びで。 次カットまで続く)	
36		中空に用意された アクロバット用の紙の 障壁が、		1+06

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
36		大きく迫ってくる。		
		画面いっぱいまで。		0+18
37 (A)		流れる繁み。 その奥から	S.E. バサバサッ!!	
		粉川ターザンが 現れる。FOLLOW←。 バックはぼけて流れる 密林。 寄りフレームから スタート。		
		背後を振り返る 粉川ターザン。 合わせてQ.T.B. ※T.B.の軌道を重ねる ために構図の調整が 必要かと思われます。 レイアウト時お願い します。		2+0

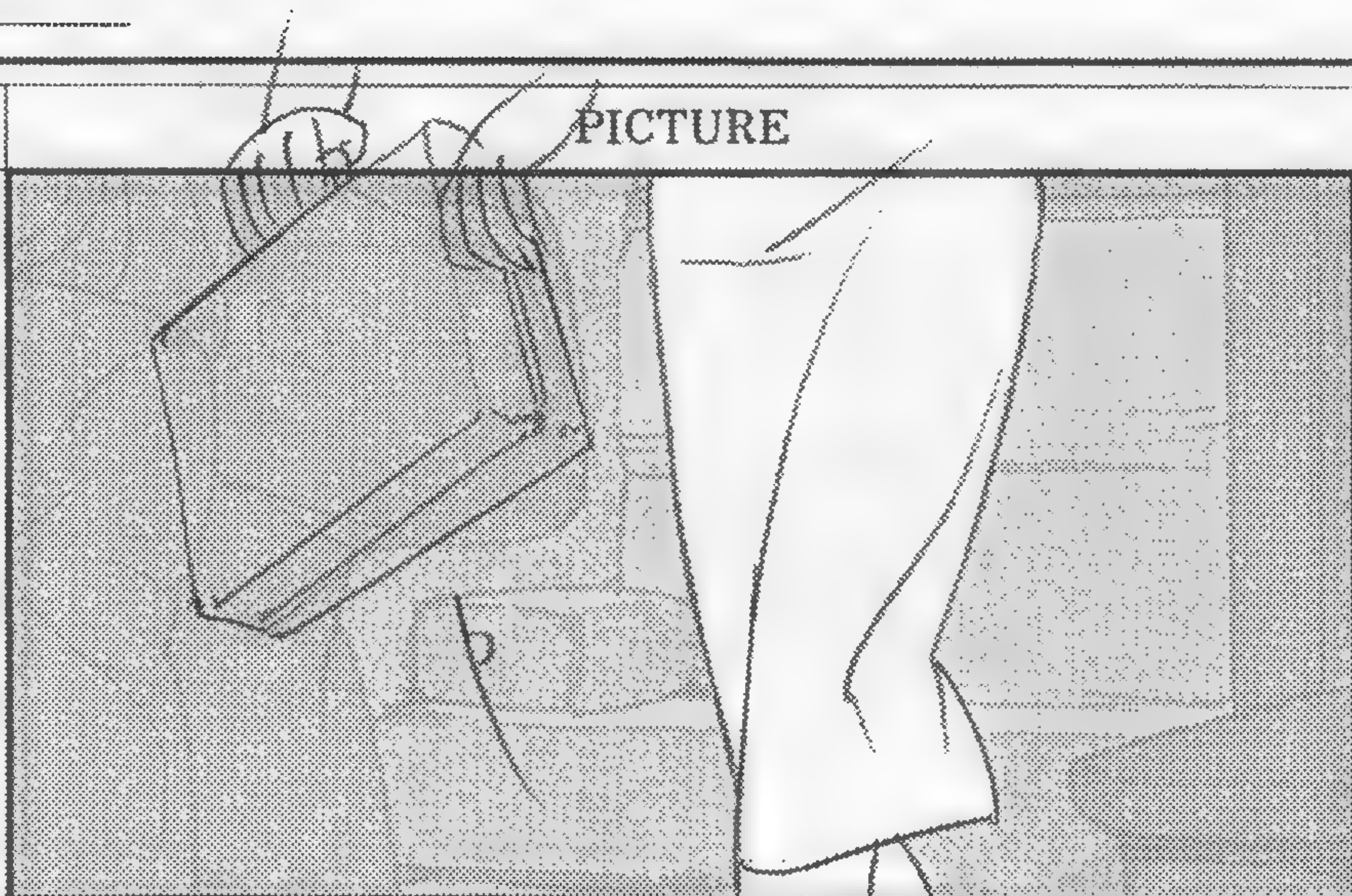
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
37 (B)		前カットから 1カット風にT.B. 蔦につかまって宙を 滑る粉川ターザン。 その首に腕を回し、 半裸のパプリカが しがみついている。 FOLLOW←。 ※実際には多少、 弧を描く感じです。	粉川 「また逃がしたか！」	
		粉川ターザンの言葉に 顔を上げるパプリカ。		2+12
38		蔦につかまり風を 切る粉川とパプリカ。 後退FOLLOW (方法は一考)。	パプリカ 「逃げ出したんじゃ ないの？」	
		手前から蔦がINして、 粉川ターザンに 引っかかる。		
		吹っ飛ぶ粉川。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
38				2+12
39		前カットの アクションを受けて、 首を締め上げられる 粉川。		
		付けてPAN.UP.。 締め上げている男の 顔はシルエットに なっていて見えない。 締めているワイヤーは 男の腕時計から伸びて いるものです。 画面手前にうっすらと ドライアイス状の靄が あります。	粉川 「グアァッ！」	
				2+0
40		そこは列車の コンパートメント内。 窓ガラスはすでに 一部が割れていて、 走行音が 激しく聞こえる。 窓外の風景は←、 右から左に流れて います。 左手に見えるソファの 上にアタッシュケースを 置いてください。	↓	

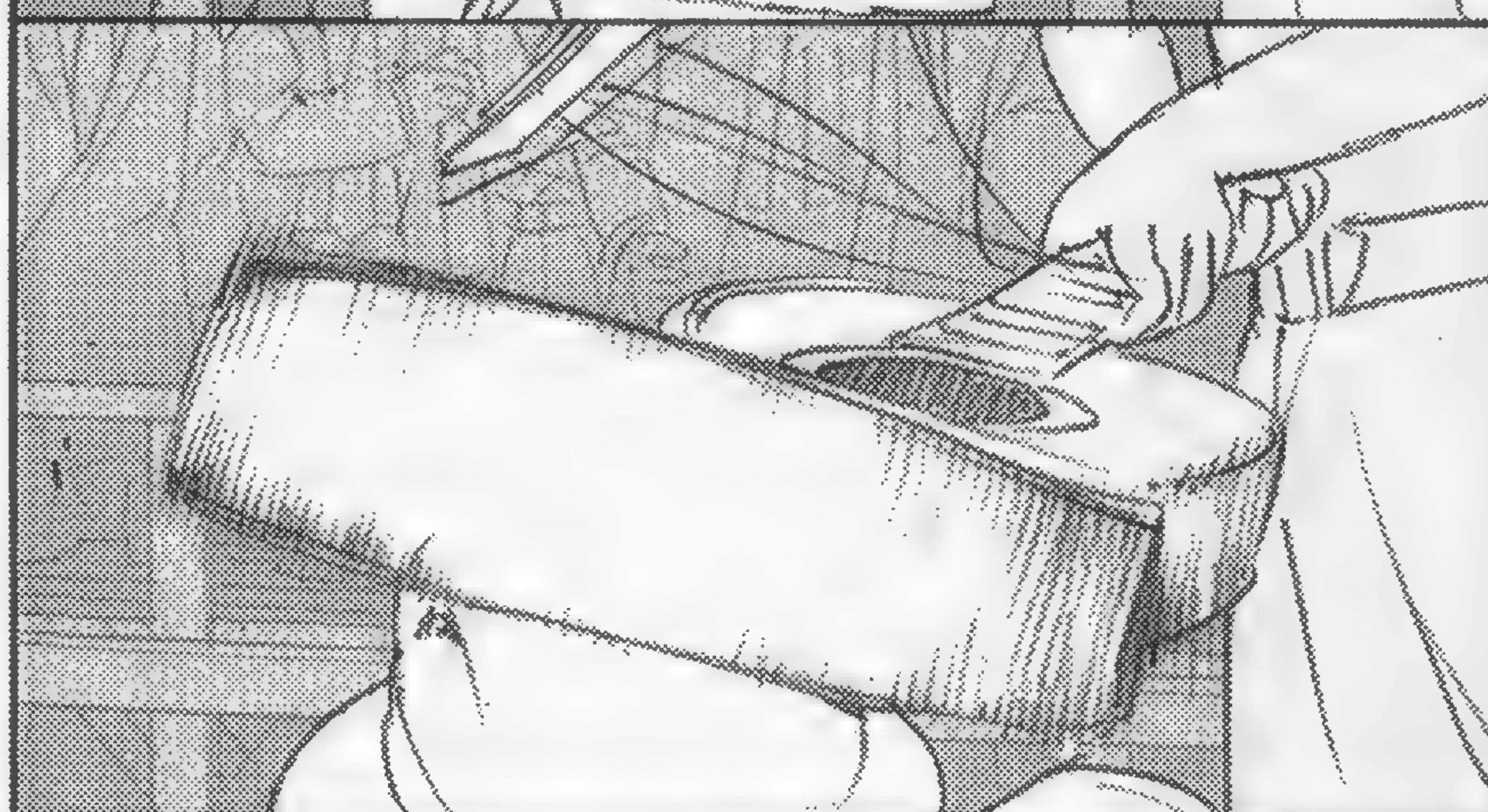
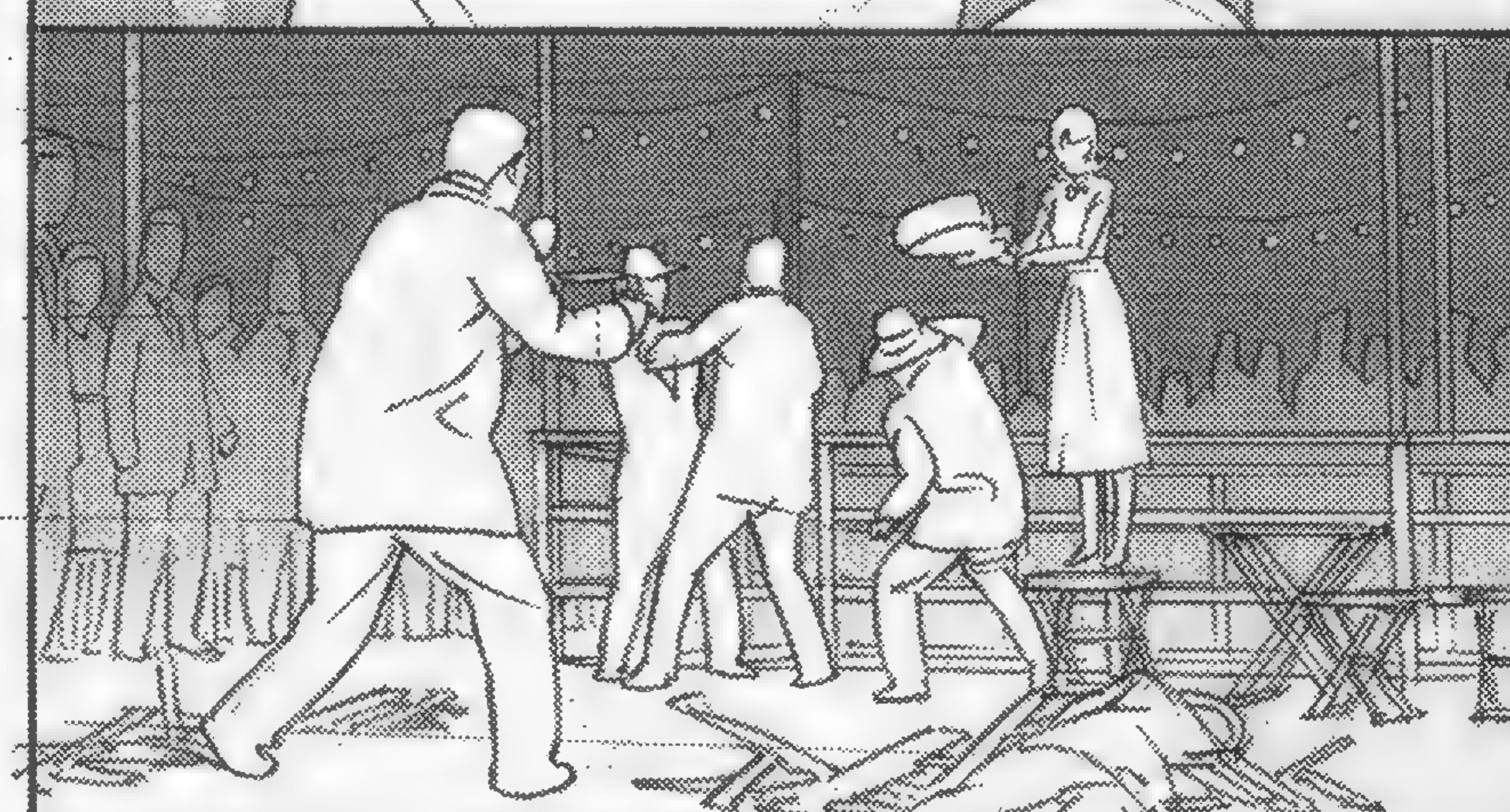
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
40		いっそう締め上げられ、 苦しむ粉川。 カット尻、シルエットの 男がグッと左手を引いて、 その動きを次カットの 頭にこぼしてください。	粉川 「ウググ グッ……」	3+0
41		粉川と男の一部を なめて、奥の コンパートメント。 ソファの上の パプリカが 事態に気が付く。		
		ハッと起きあがって、		
		武器になるものは ないかと辺りを見回し、		
		サッと前に出て床から		

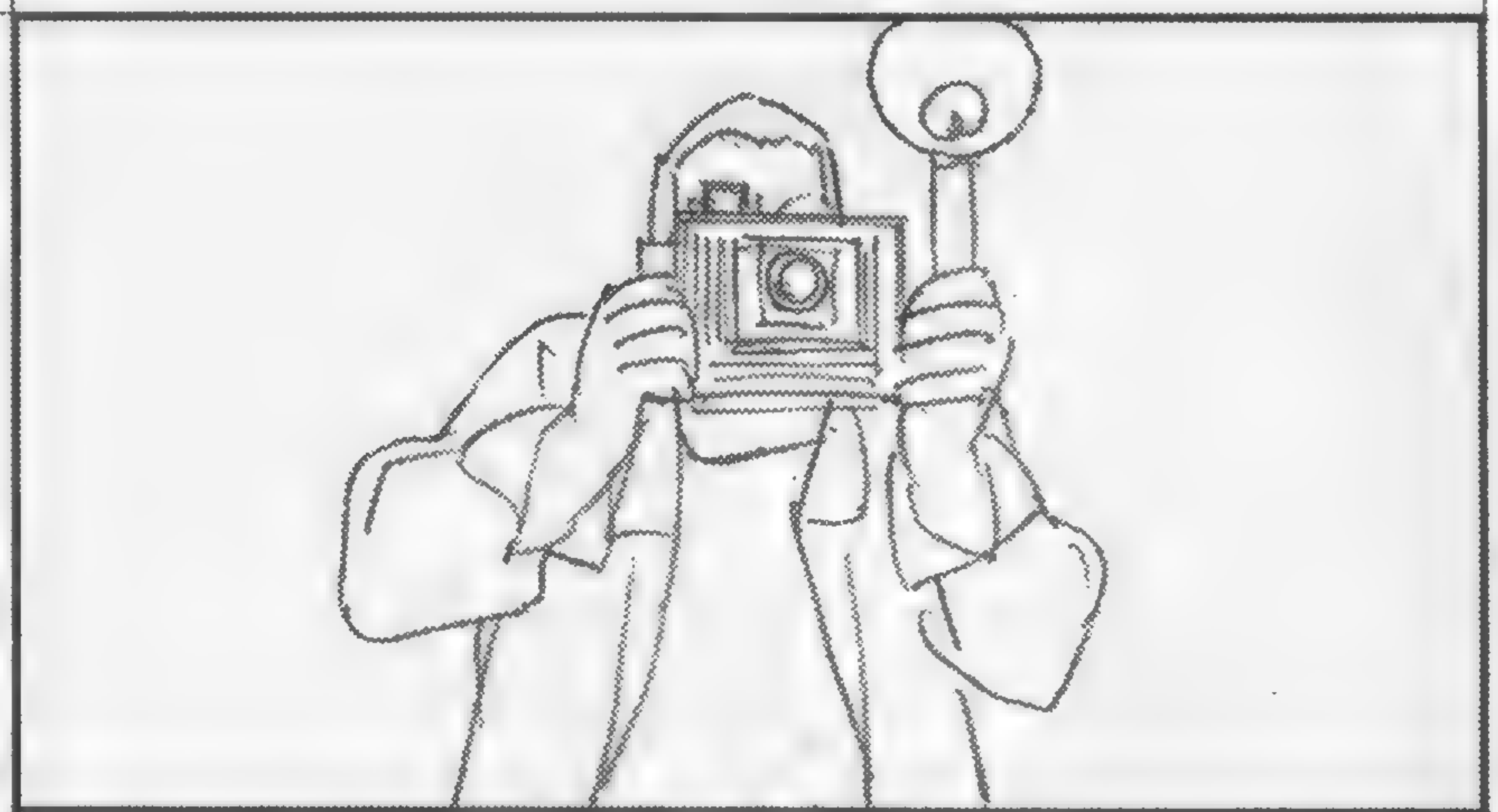
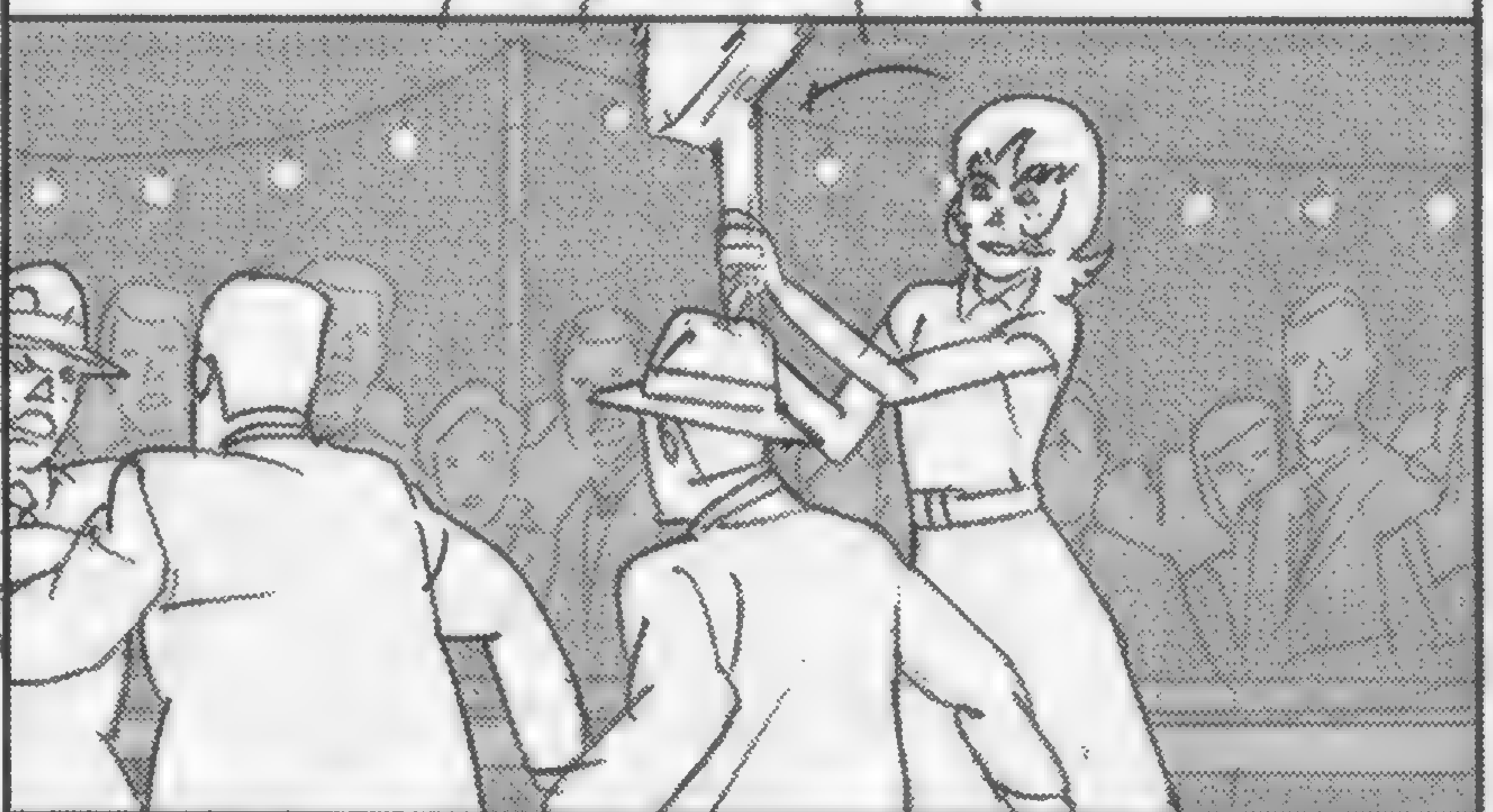
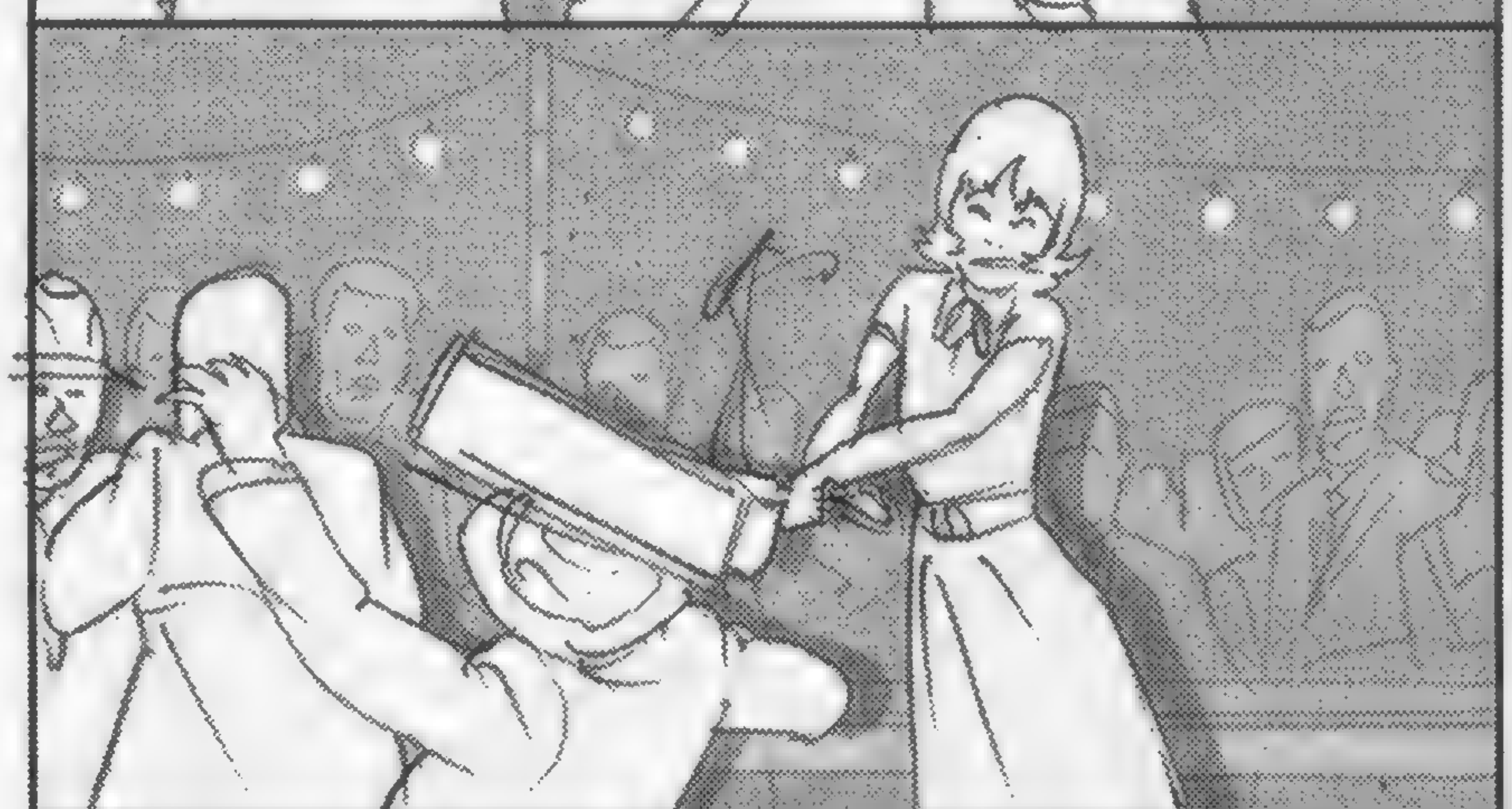
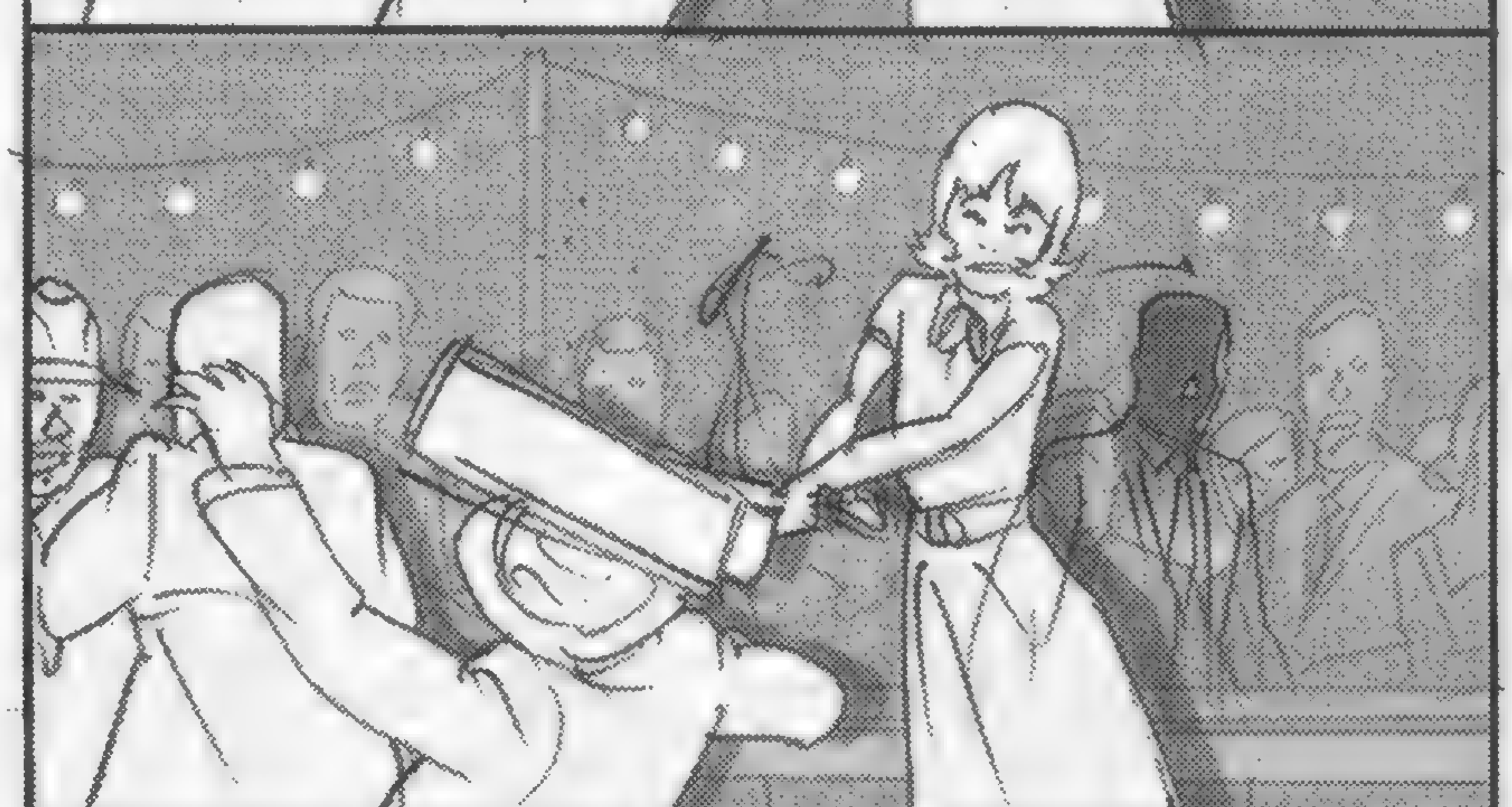
No.027

マッドハウス

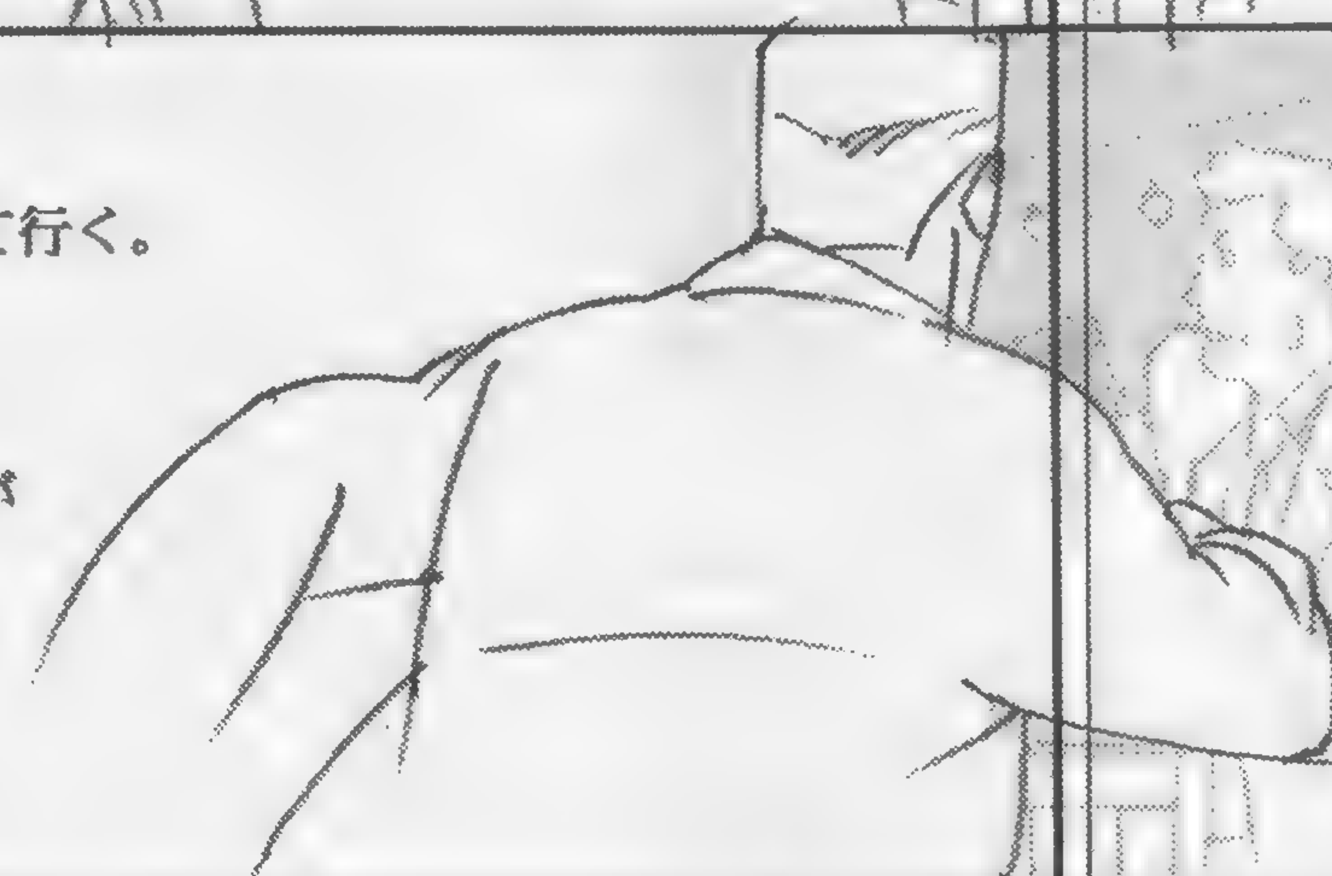
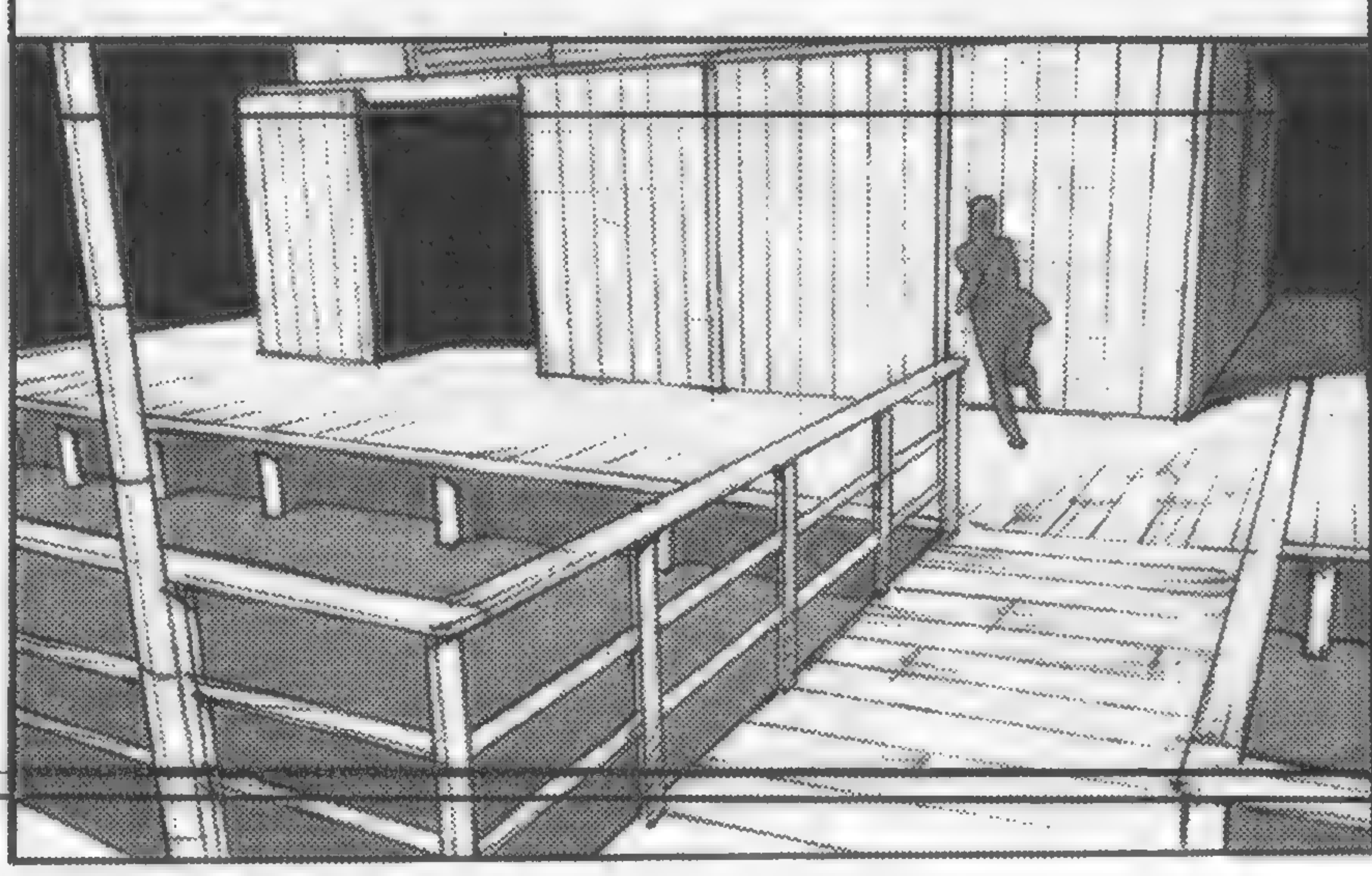
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 41		アタッシュケースを 拾い上げて次カットへ。		3+12
42		A.C.で。 アタッシュケースを 振り上げるパプリカ。		
		付けてPAN.UP.		
		パプリカ。 アタッシュケースを 思い切り振り下ろす。		1+06

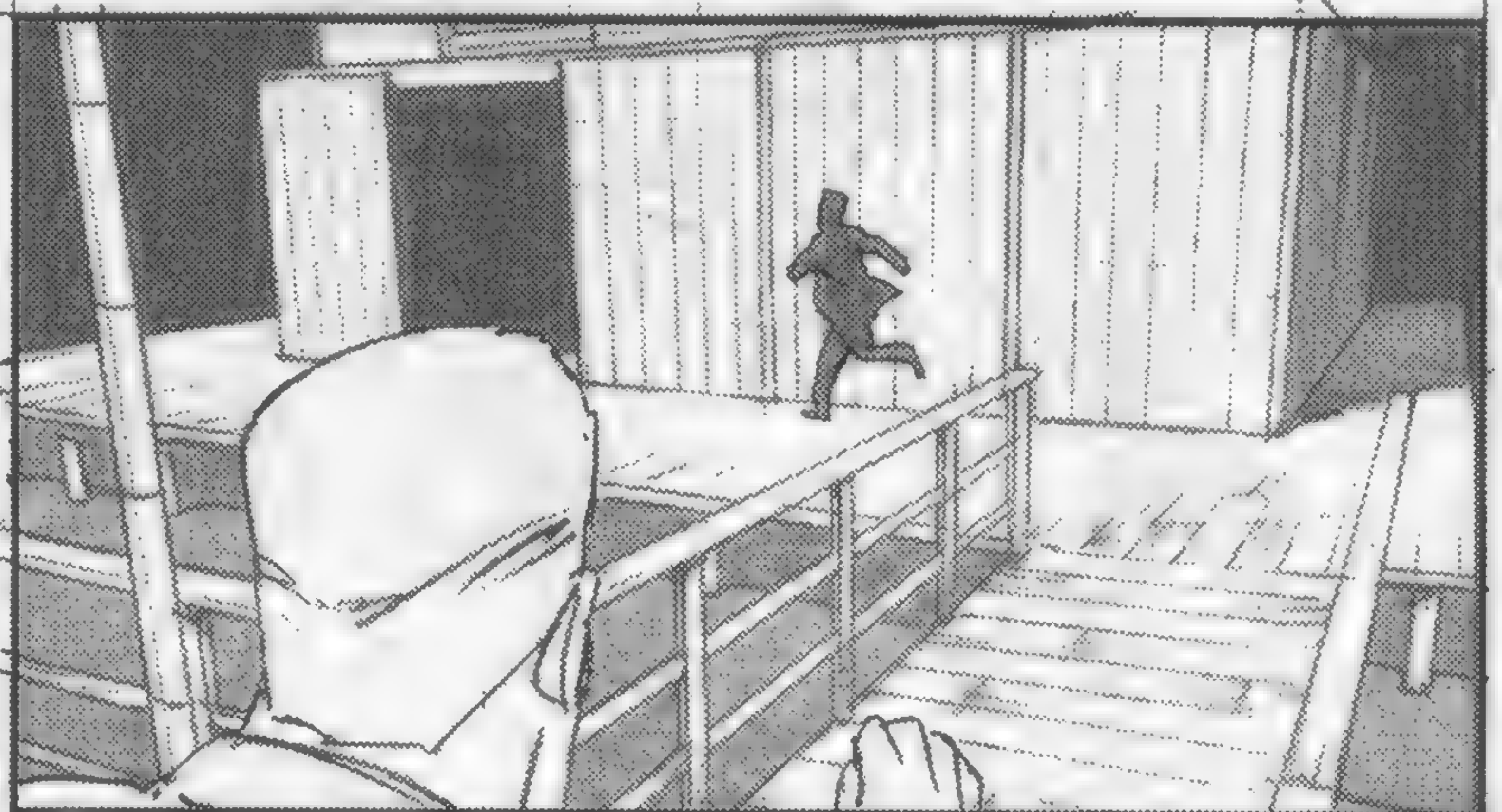
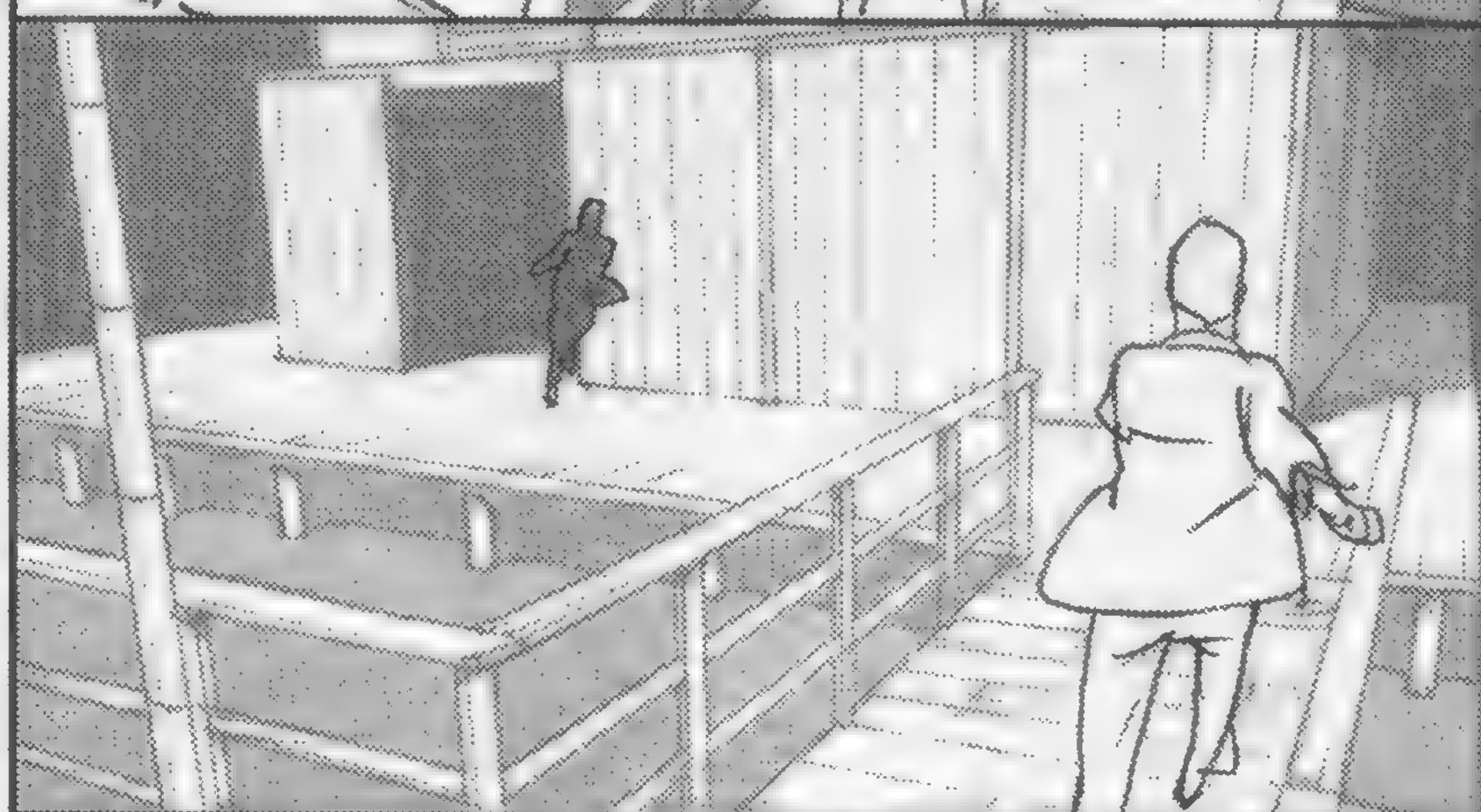
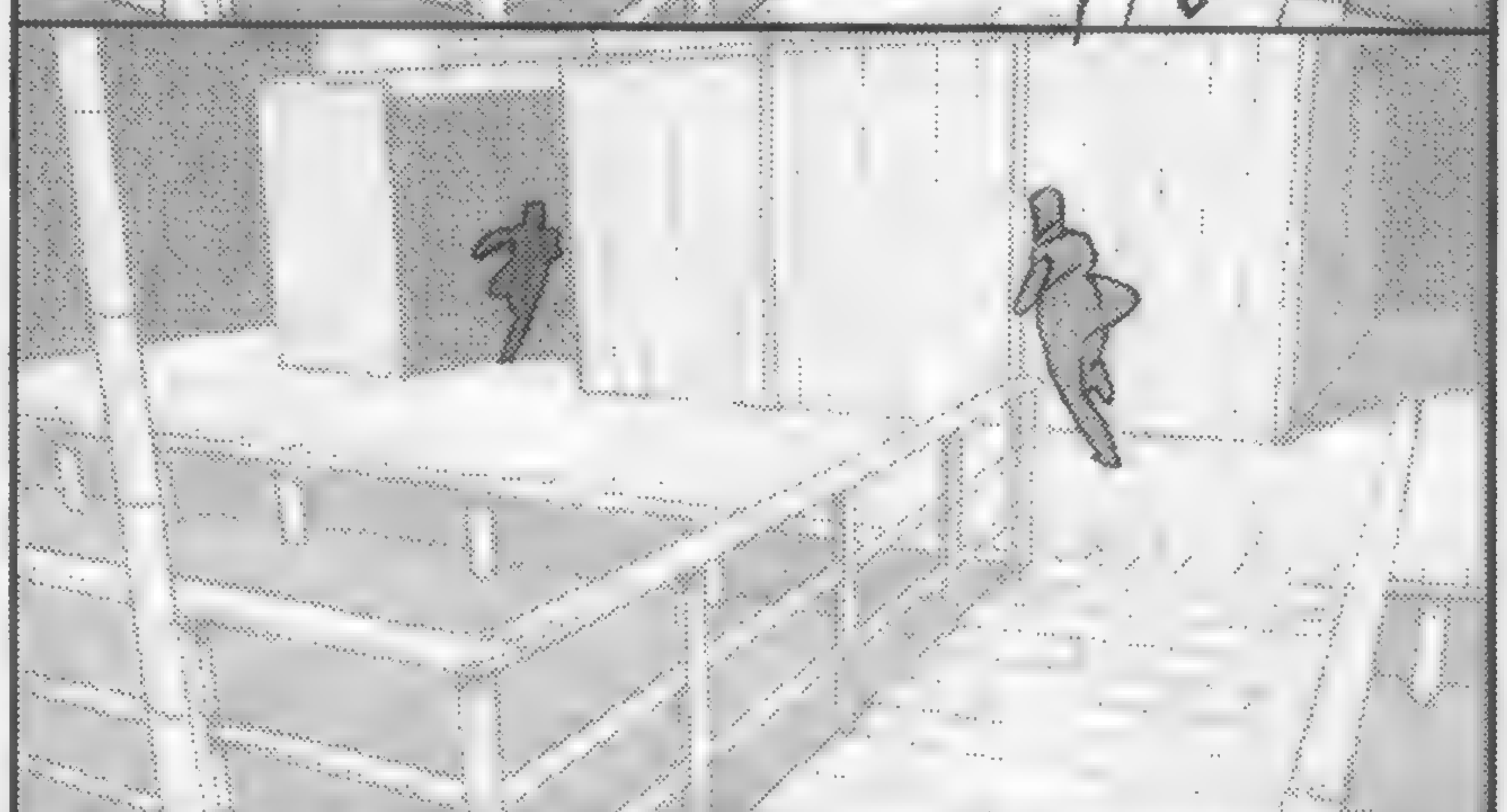
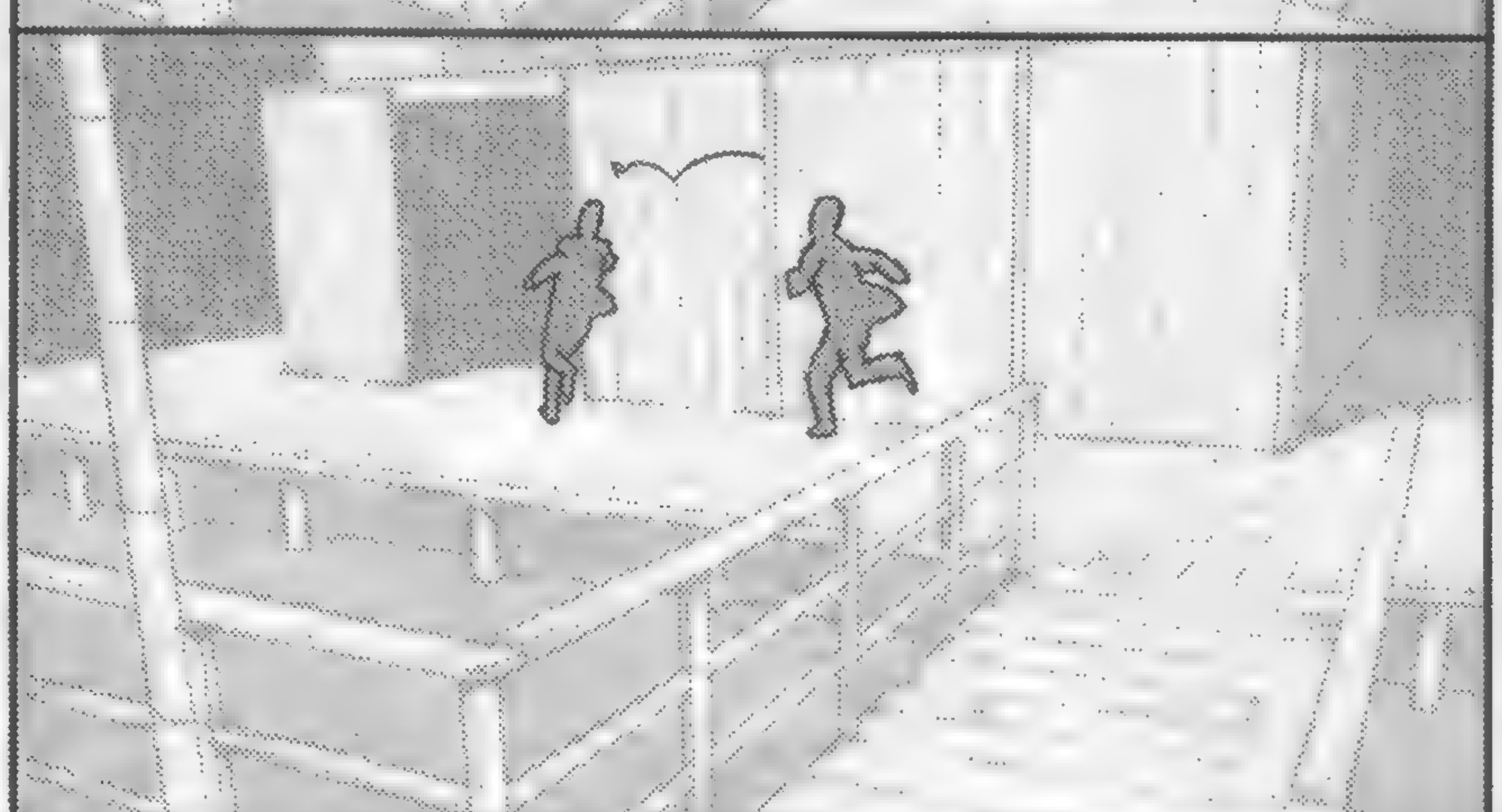
(　　)

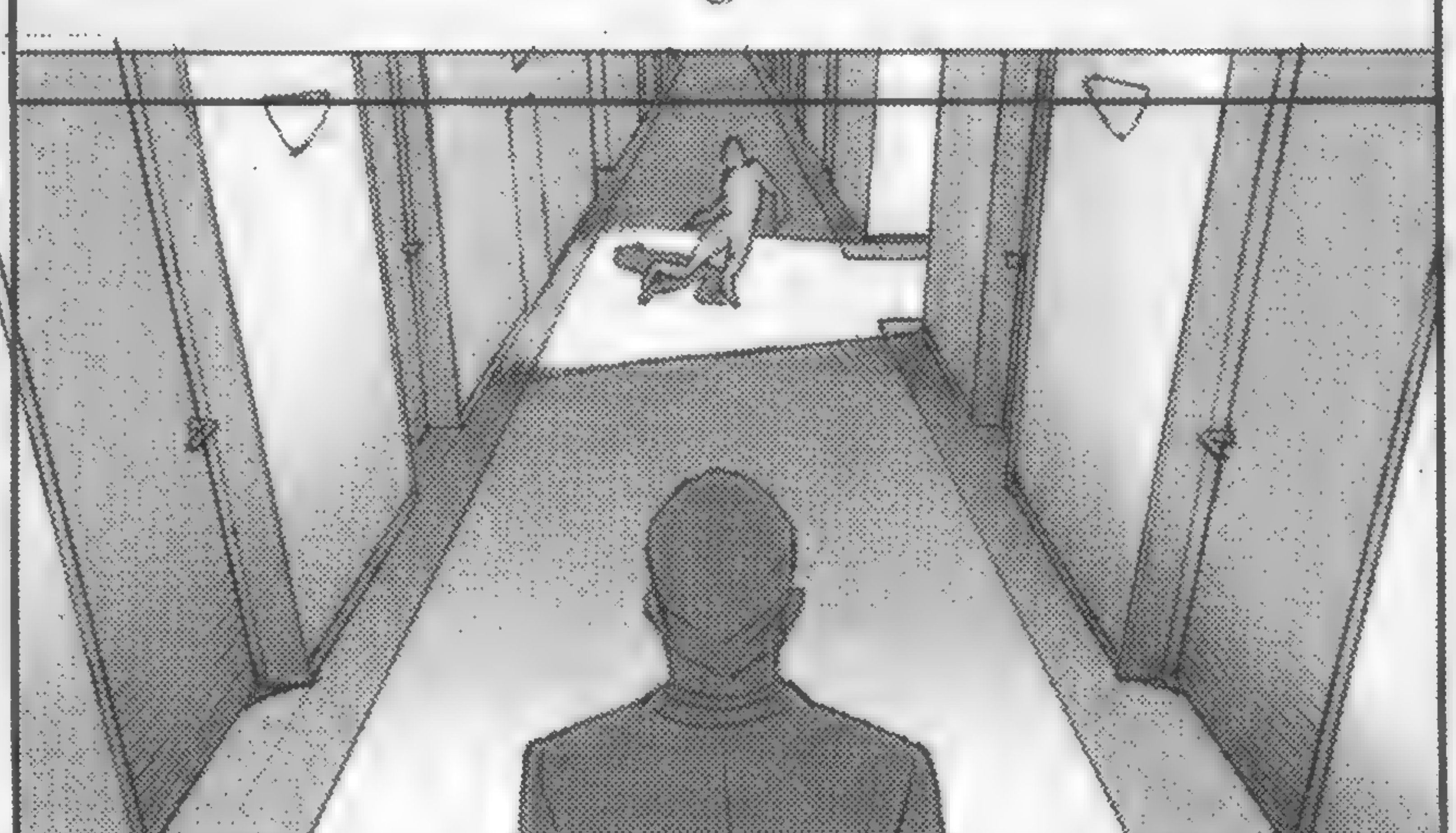
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
43		前カットを受ける 感じで、黒い帽子を 被った頭にギターが		
		勢いよくヒット。	S.E. **ドガシャッ！**	0+12
44		そこは川べりの ダンスパーティ会場。 ※「ローマの休日」の 1シーンを想定して います。 全身黒ずくめの 秘密警察相手に乱闘が 始まっている。 プリンセス・パプリカが 椅子の上に立って、 ギターを振り上げて いる。		
		前カットで黒服を 殴った勢いの余韻と、 もう一旦振り上げる くらい。 手前にシャッター チャンスを逃した カメラマン・粉川。 パプリカの方に顔を 上げて、次カットへ。		2+12
45		カメラマン・粉川が パプリカの方に 向かってリクエスト。 言って、 ↓	粉川 「もう一回頼む！」	

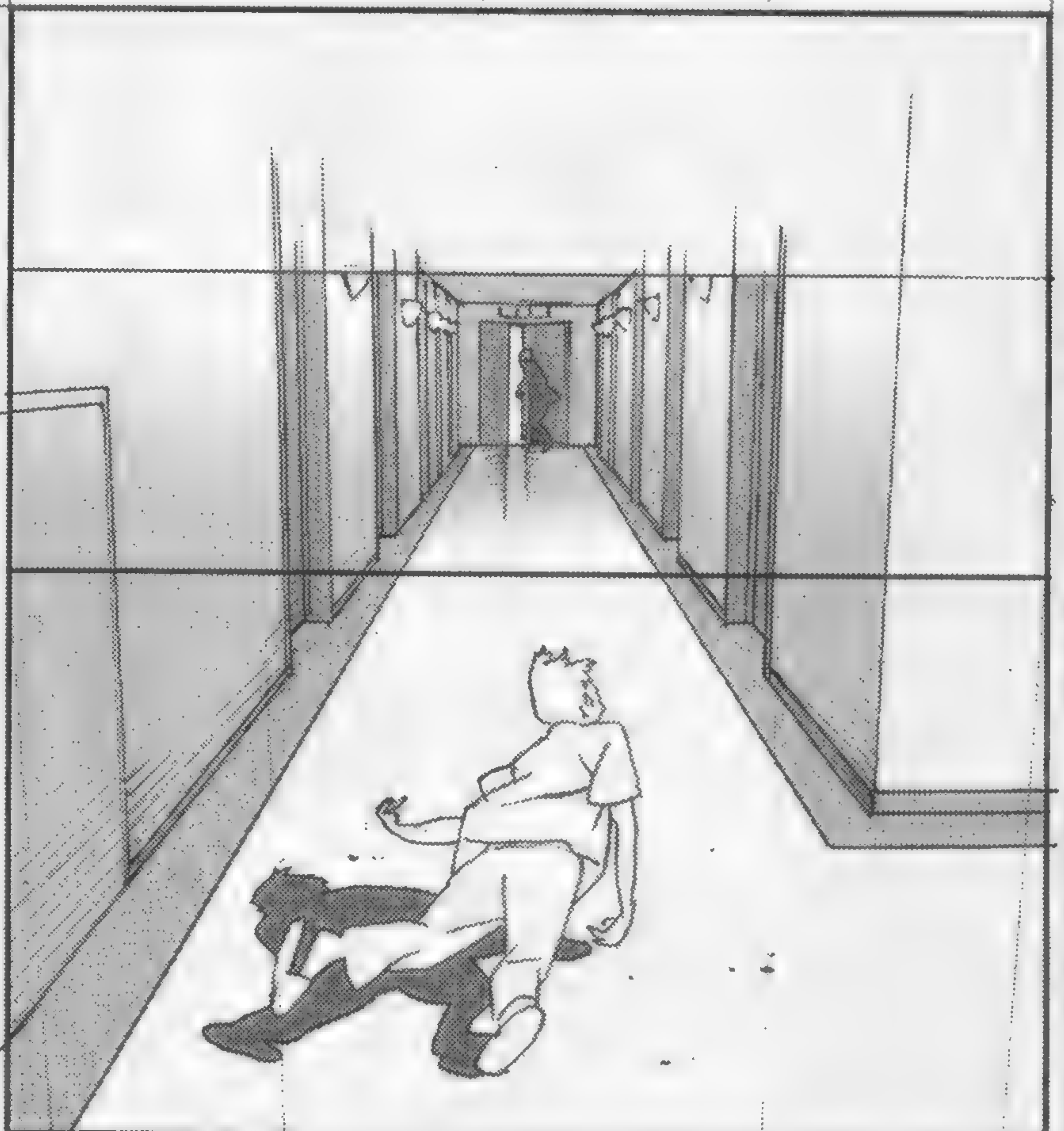
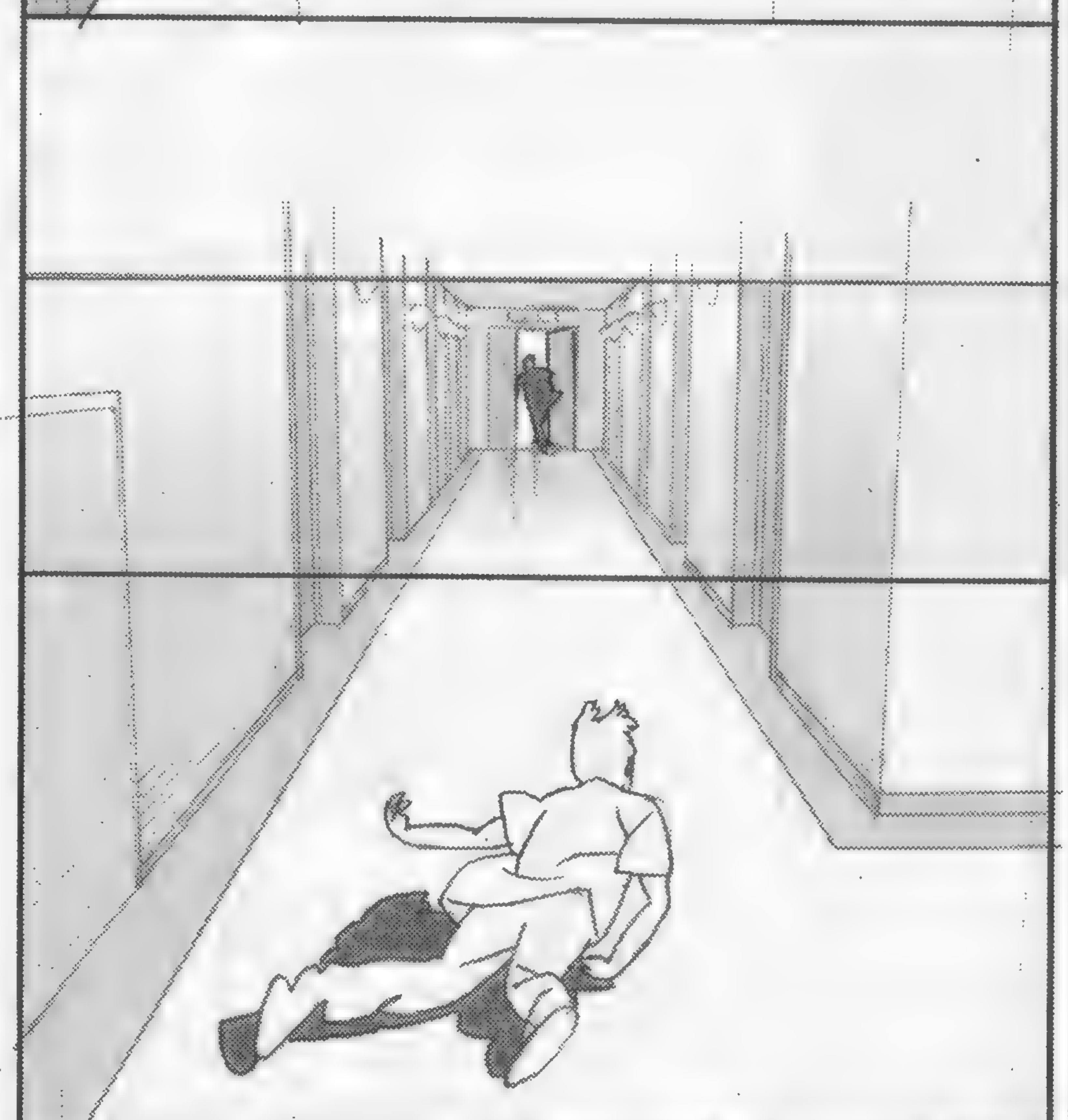
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
45		サッとカメラを構える。		2+12
46		パプリカが		
		もう一発、黒服をギターで派手に殴る。フラッシュが光って、ハイコンになりストップモーションになる。	S.E. カシャッ！	
		が、その静止した中、パプリカの背後から影男がスッと現れる。		2+18
47		C.45同ポ。ハッとなる粉川。		0+18

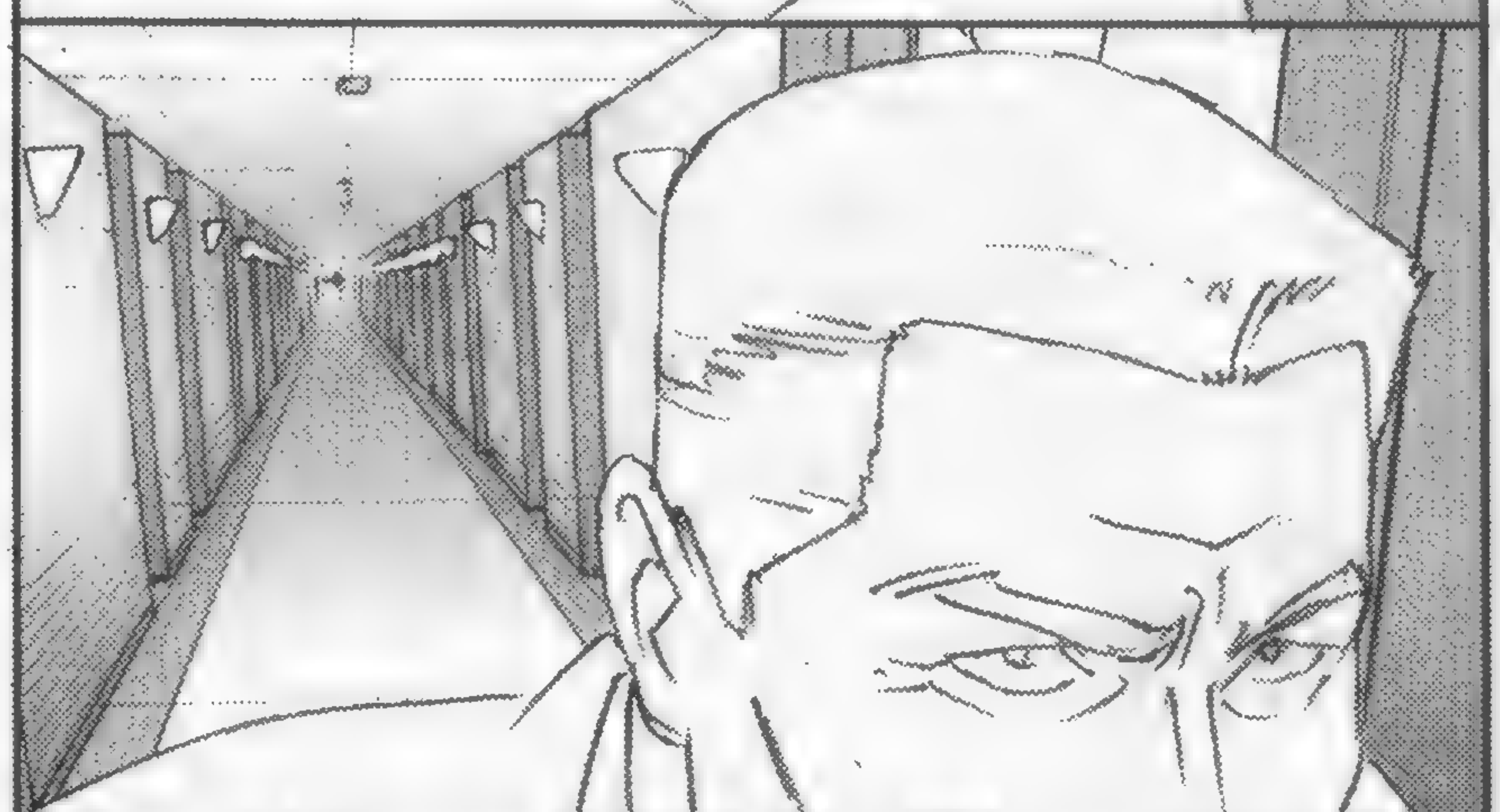
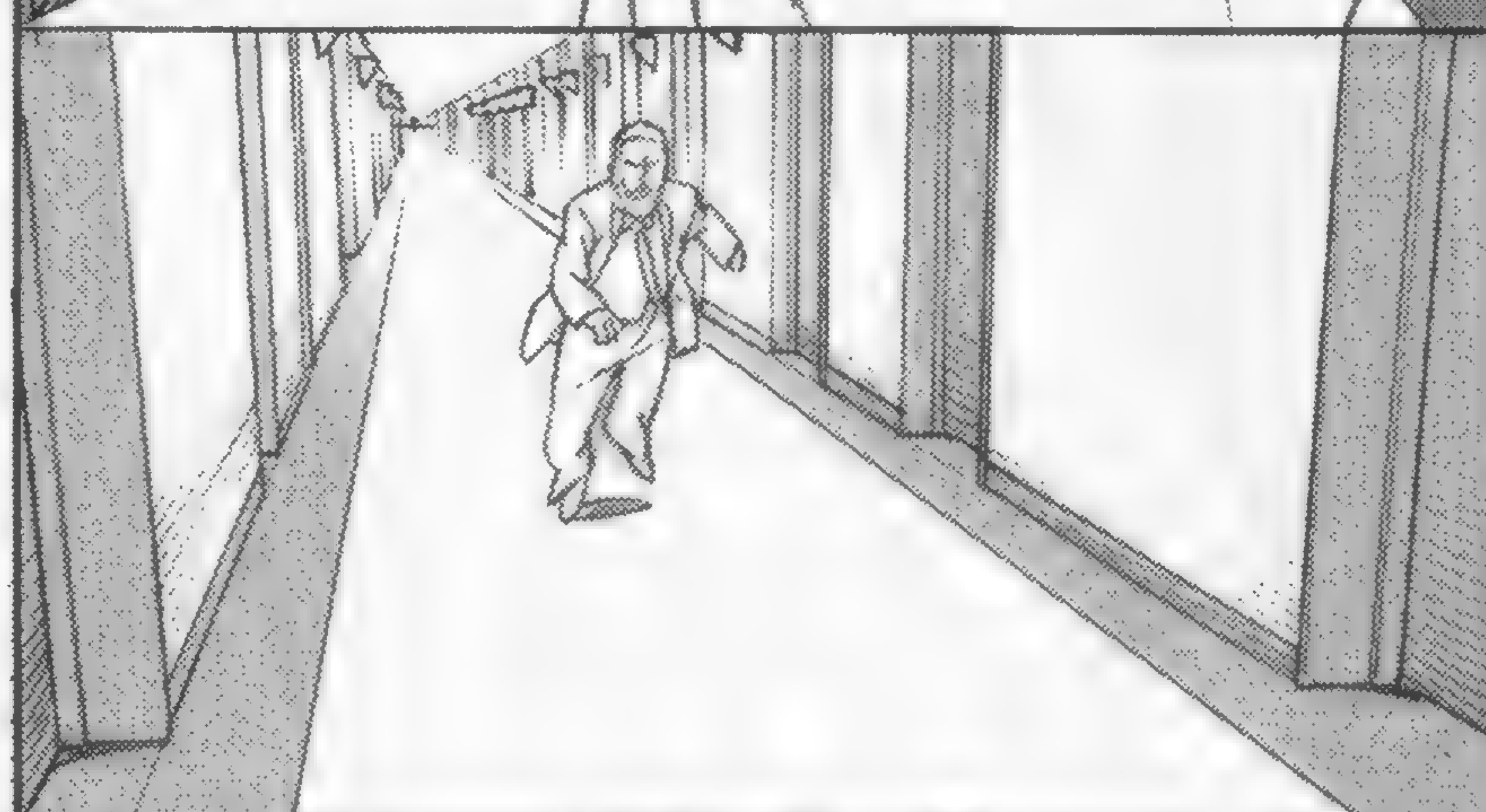
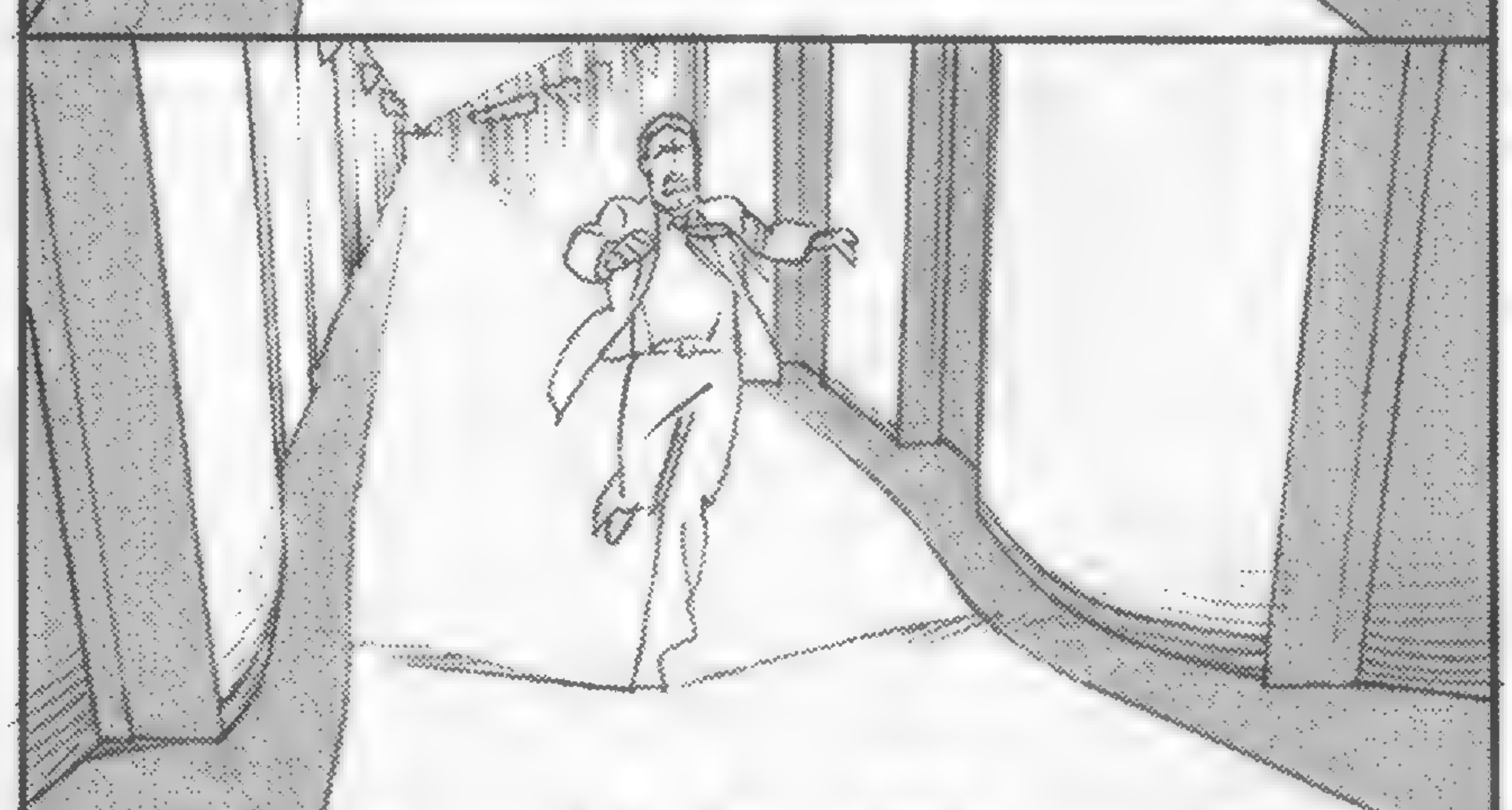
( )

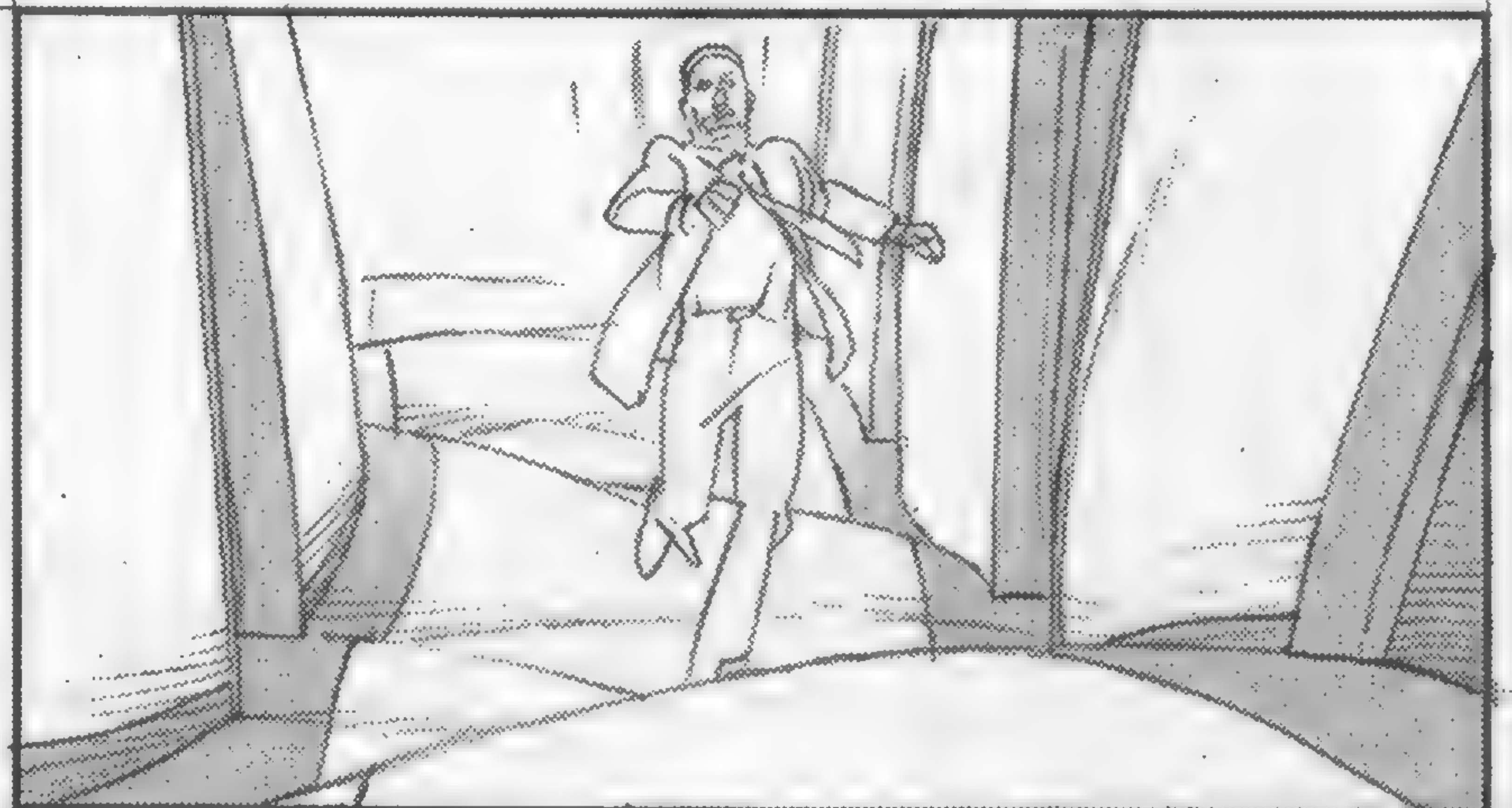
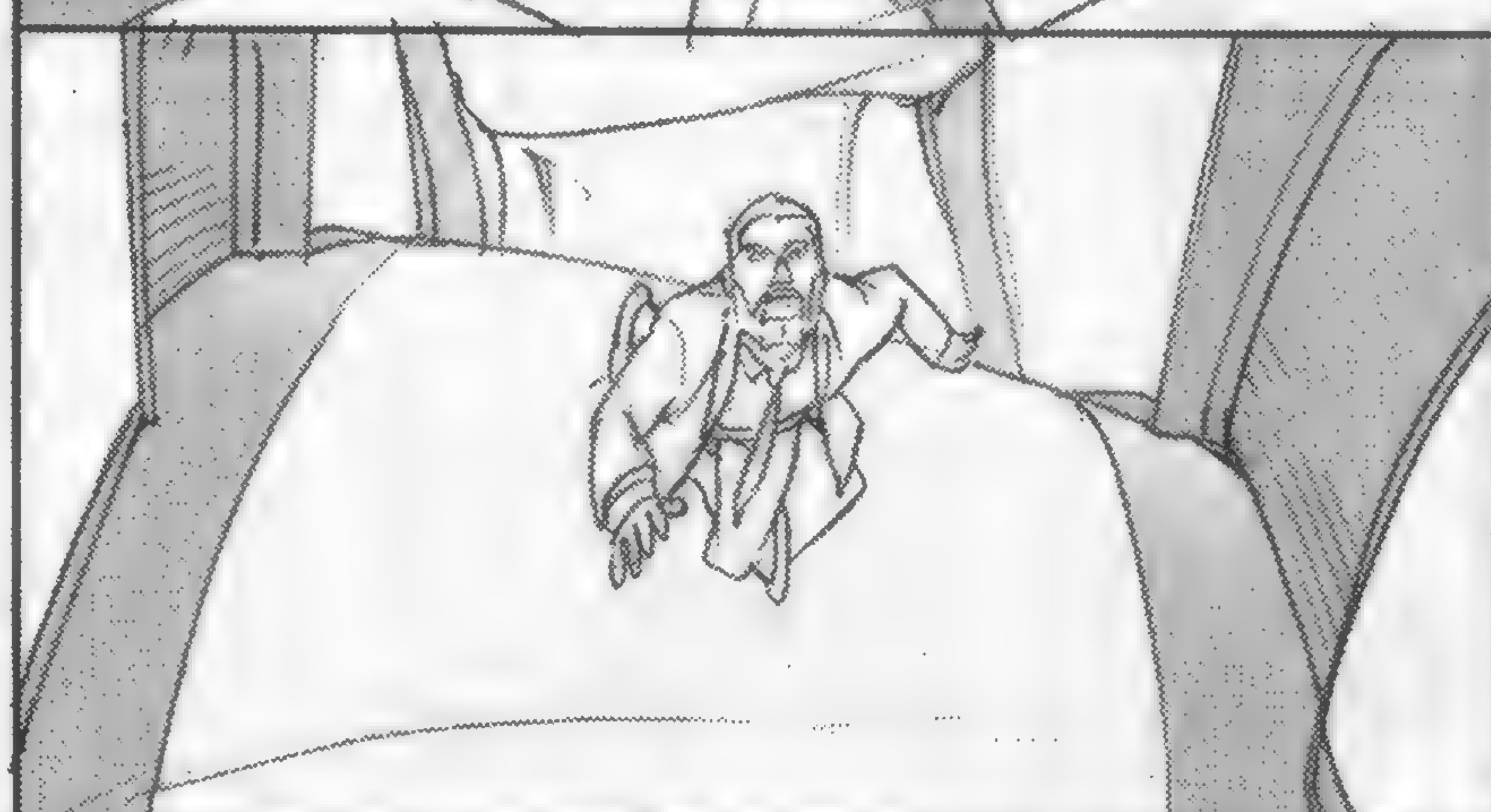
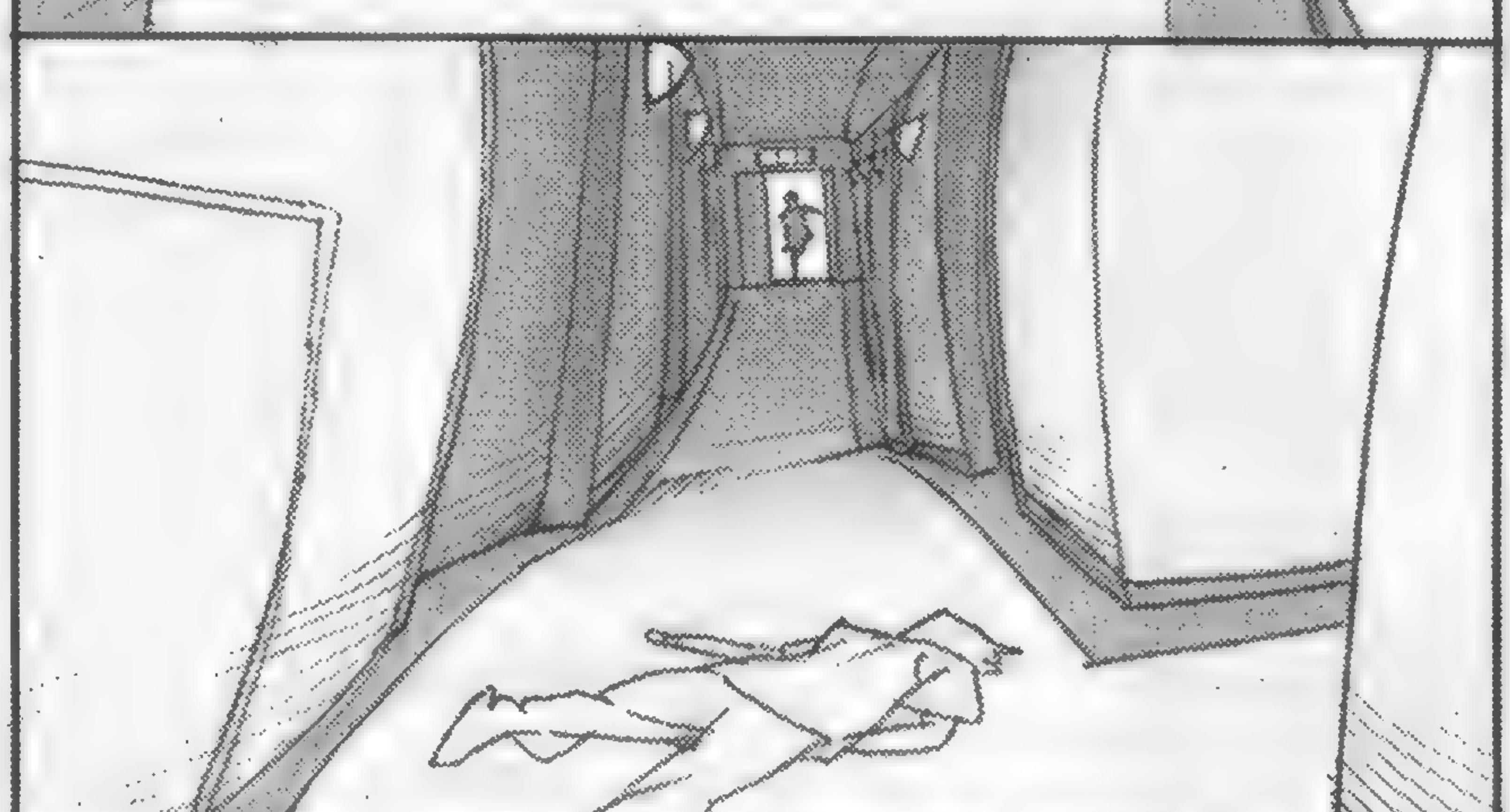
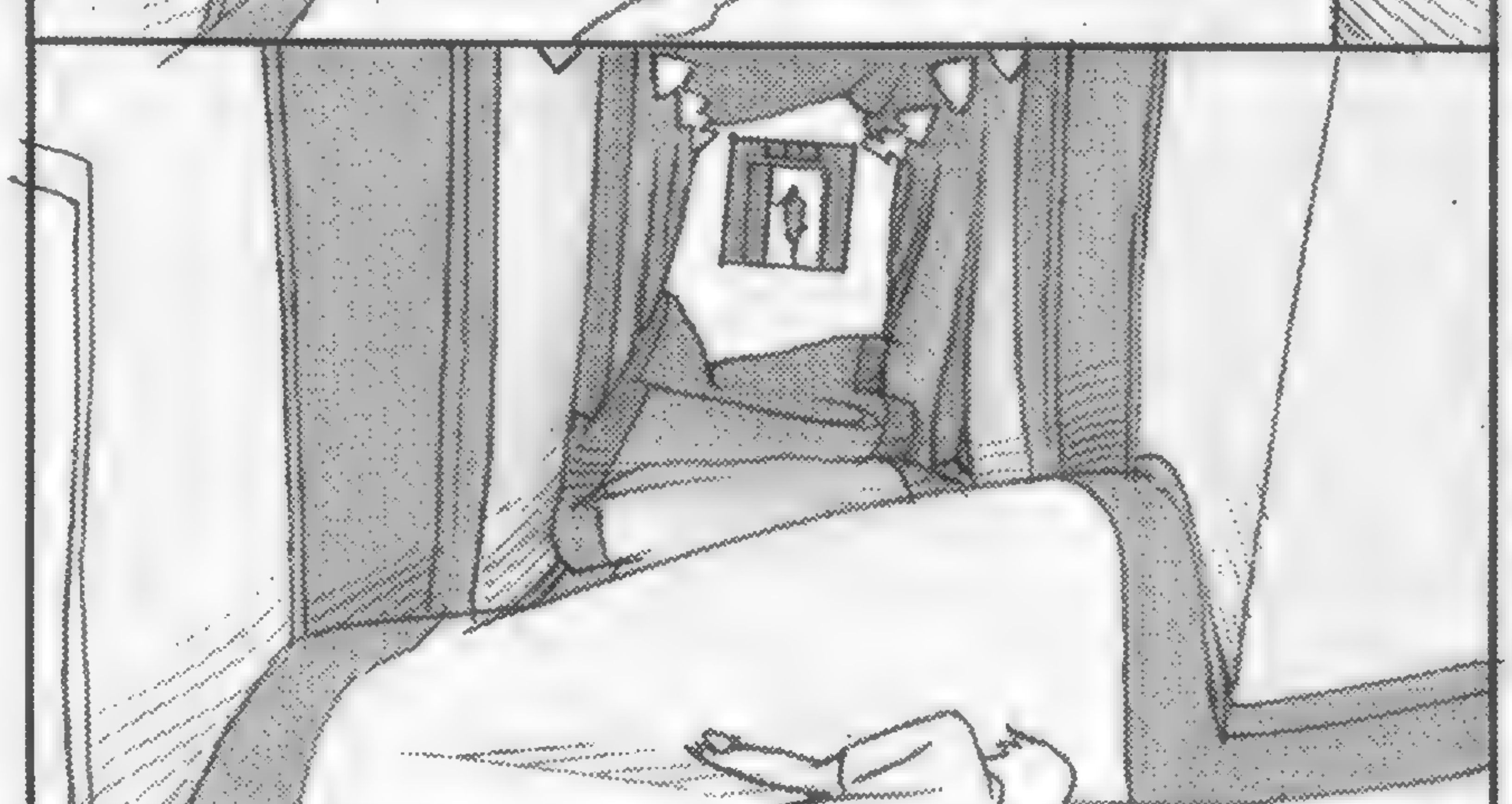
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
48				
	C.46兼用。 影男がパーティの 客たちの間を逃げて行く。 付けてPAN→。 そこに カメラマン・粉川が 走ってIN、			
	柵を飛び越え影男を追う。 粉川がINしたあたりで PANはストップ。 粉川の動きに対して、 手前の客たちに リアクション有り。			
49		ボート小屋。 その暗く開いた 入り口に向かって 影男が走って行く。 スタートフレームは こちら。		2+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
49		追ってINする粉川。 粉川がINしてから 少しPAN.UP		
		追って走って行く。		
		影男は小屋の入り口、 その暗闇に消える。		
		粉川が入り口に達した あたりで次カットへ。		4+0
50		A.C.で。 勢いよく建物内に 駆け込んでくる粉川。	※すいません。 衣装はまだ背広では ありませんでした。	

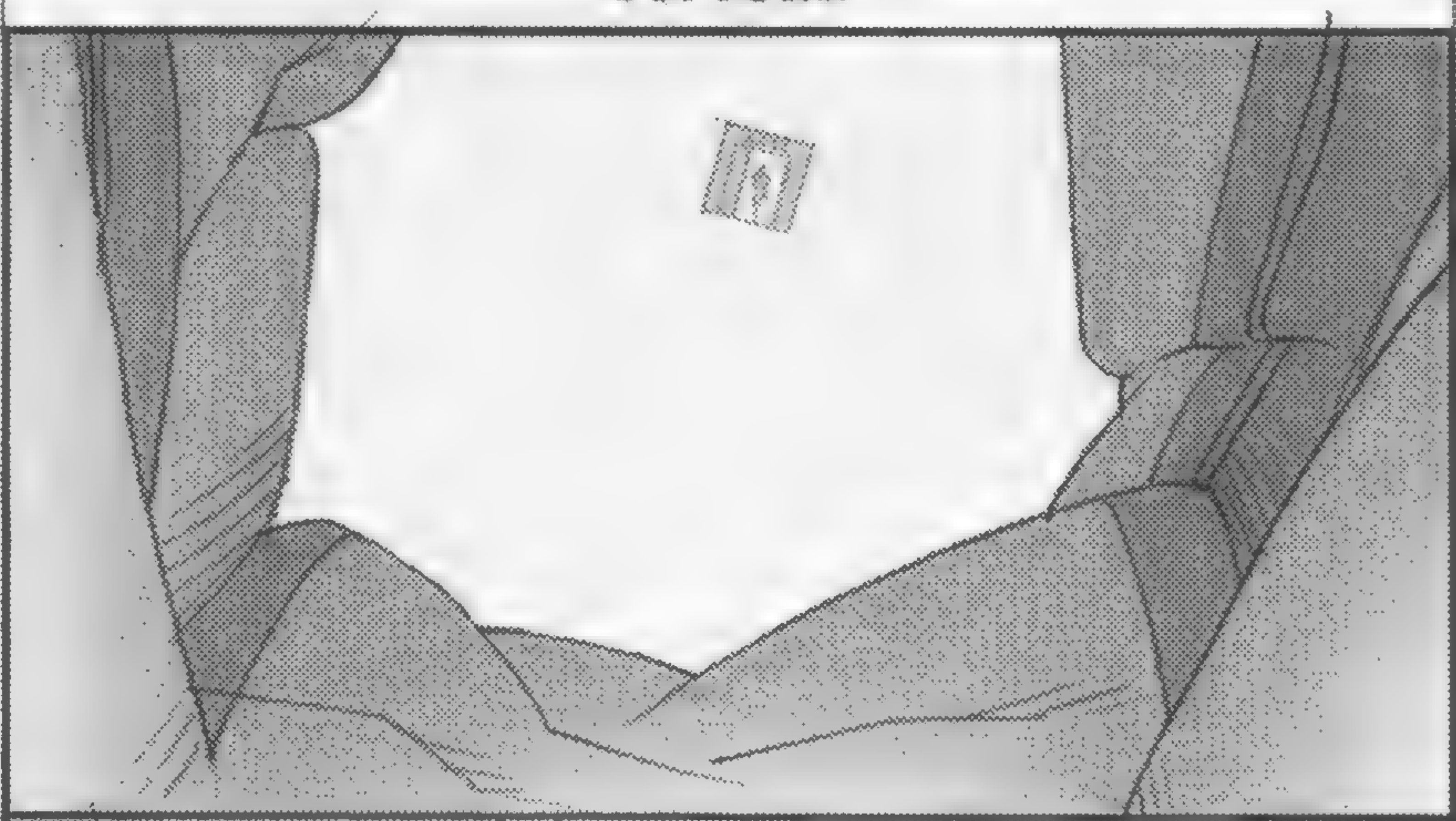
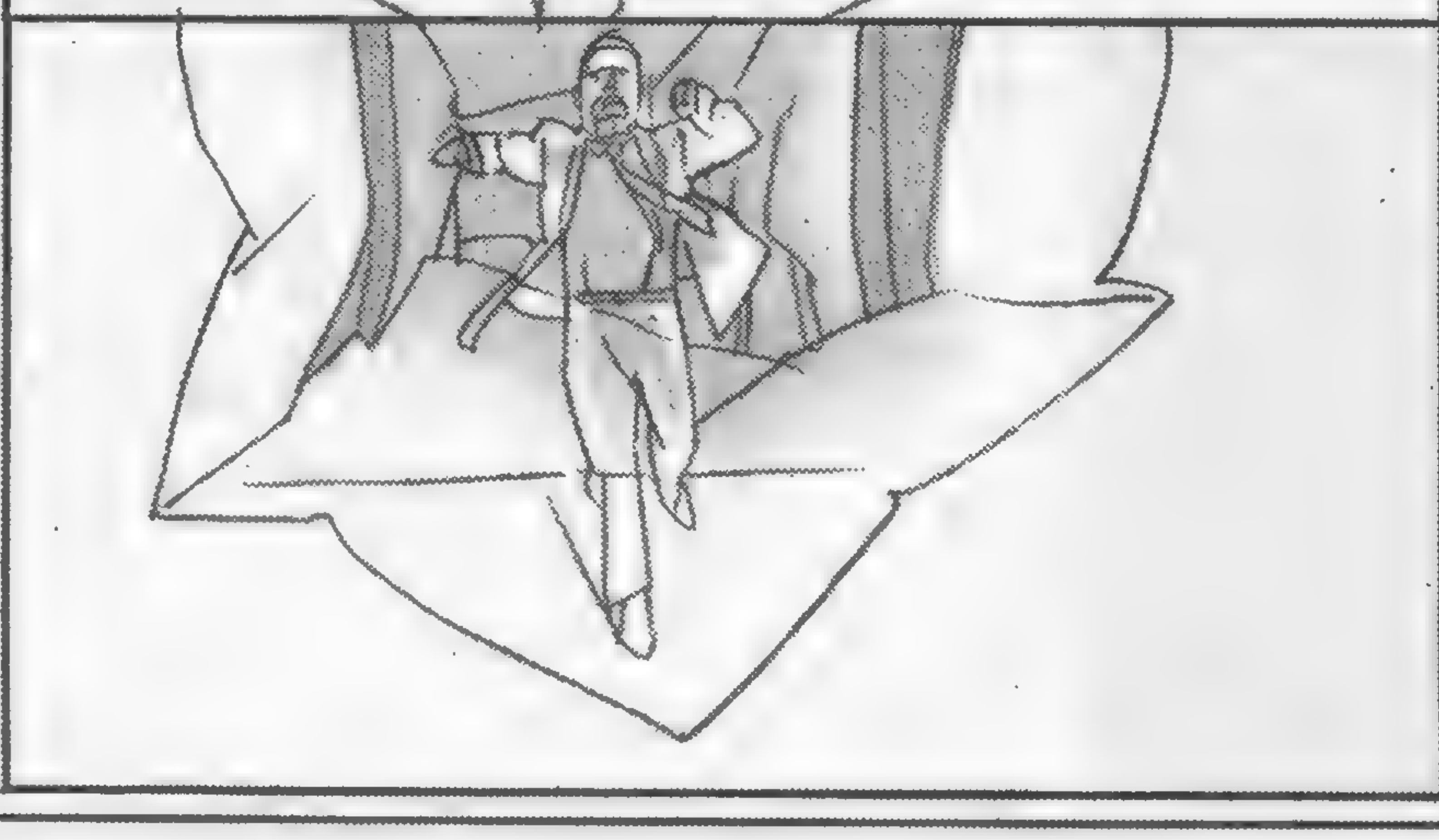
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
50		付けてPAN。 ※すいません。左の 絵は衣装間違いです。 ここまでは 「カメラマン・粉川」 の衣装です。		
		粉川、何かに驚いた ように立ち止まる。 カット尻にかけて スロー気味に解釈して ください。 カット頭は 逆光シルエット気味。 立ち止まるあたりで 順光(ホテル廊下内の 色味)にオーバーラップ。 この時には背景が 夜空(BLに近い)に なっているように レイアウトしてください。		
			パーティ会場の騒音は このカットいっぱいまで 続き、	3+12
51		↑ ホテルの廊下。 粉川の奥、廊下の 真ん中で、一人の男が ゆっくりと倒れ かかっている(スローです)。 男のいるあたりは、 右手にある エレベーターホール からの照明で浮かび 上がっている。 カットいっぱい、 ジワッとPAN.UP。	こちらのカット頭で スッと無音になる感じ です。	2+18

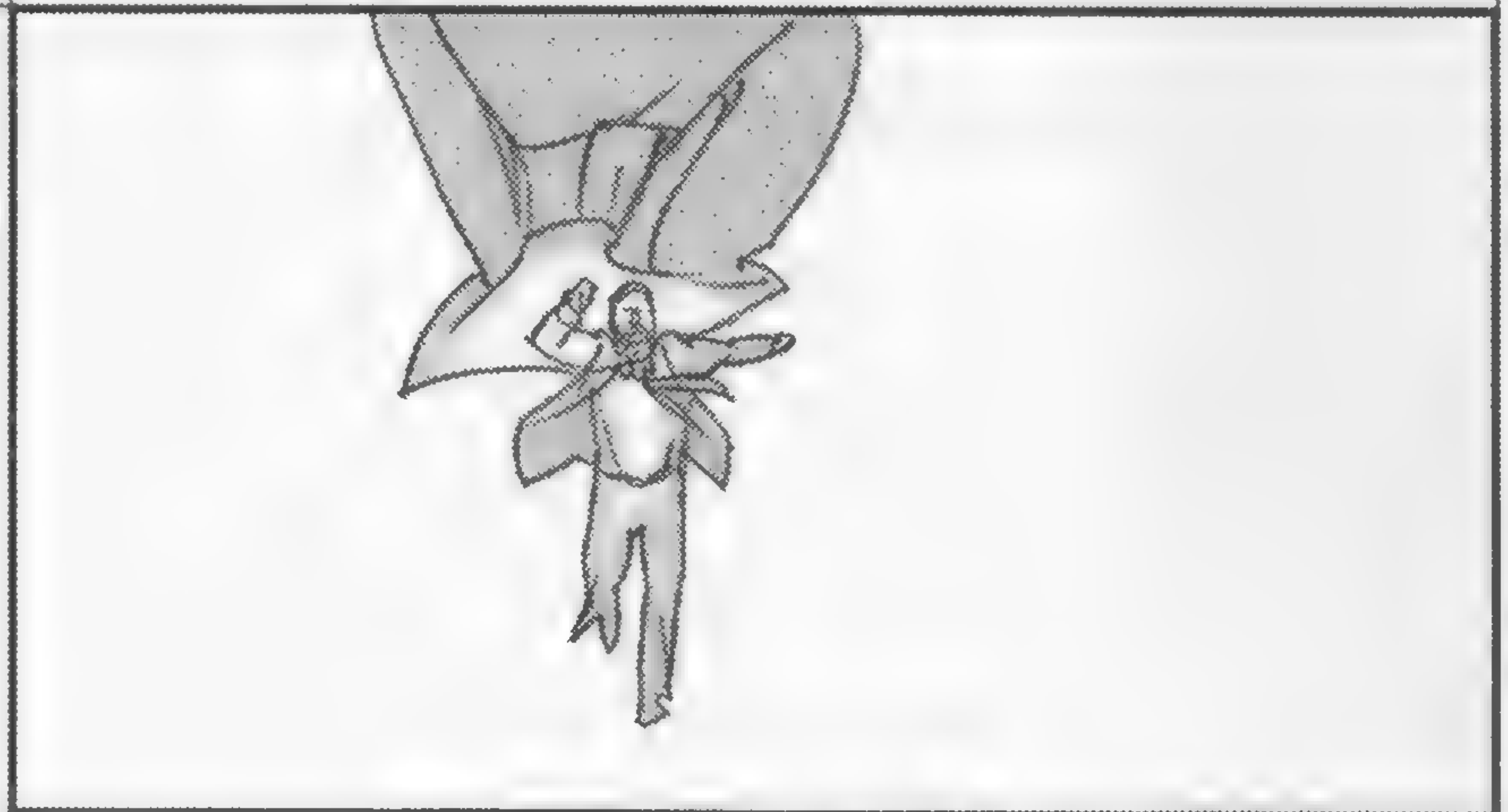
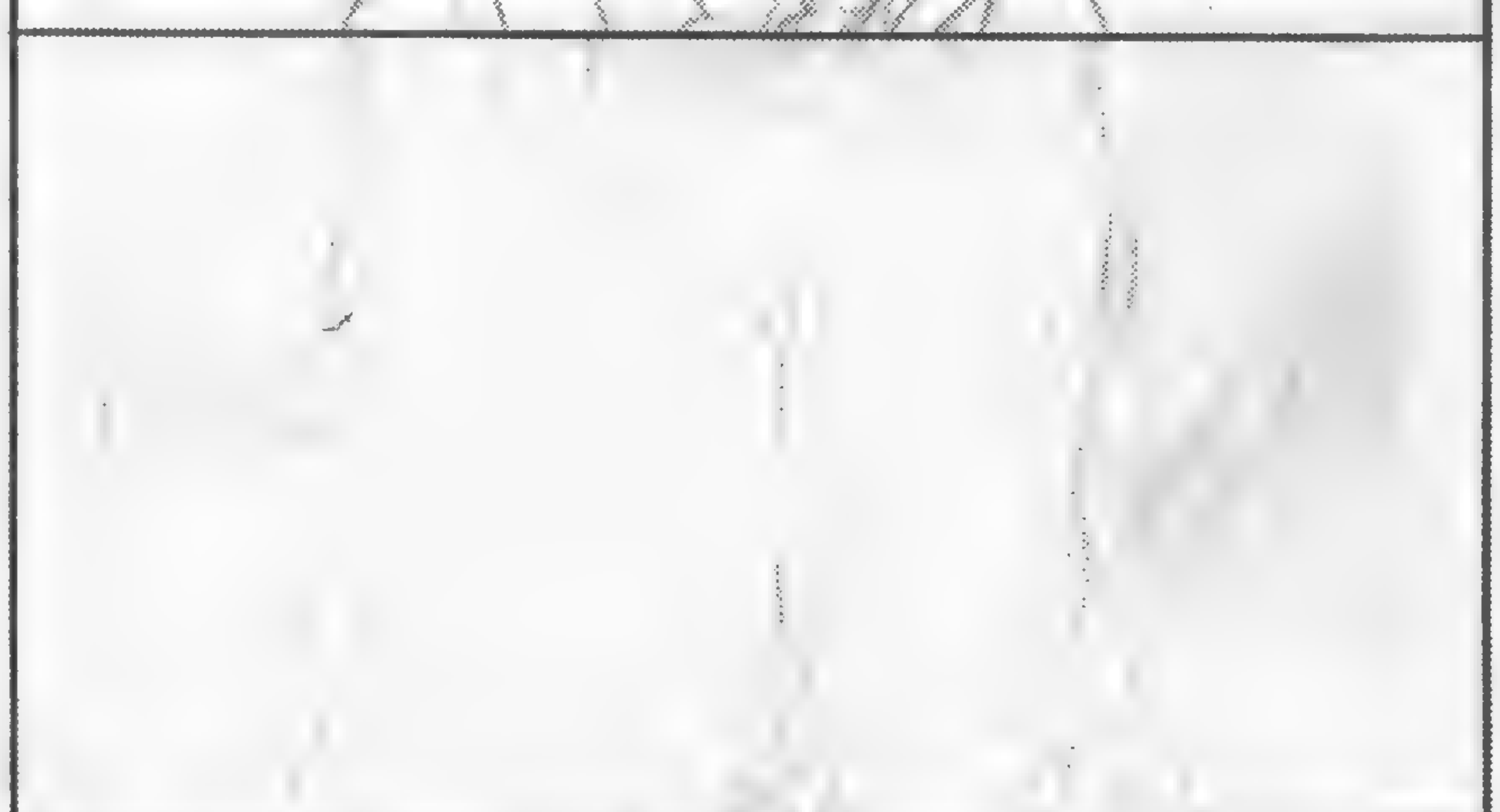
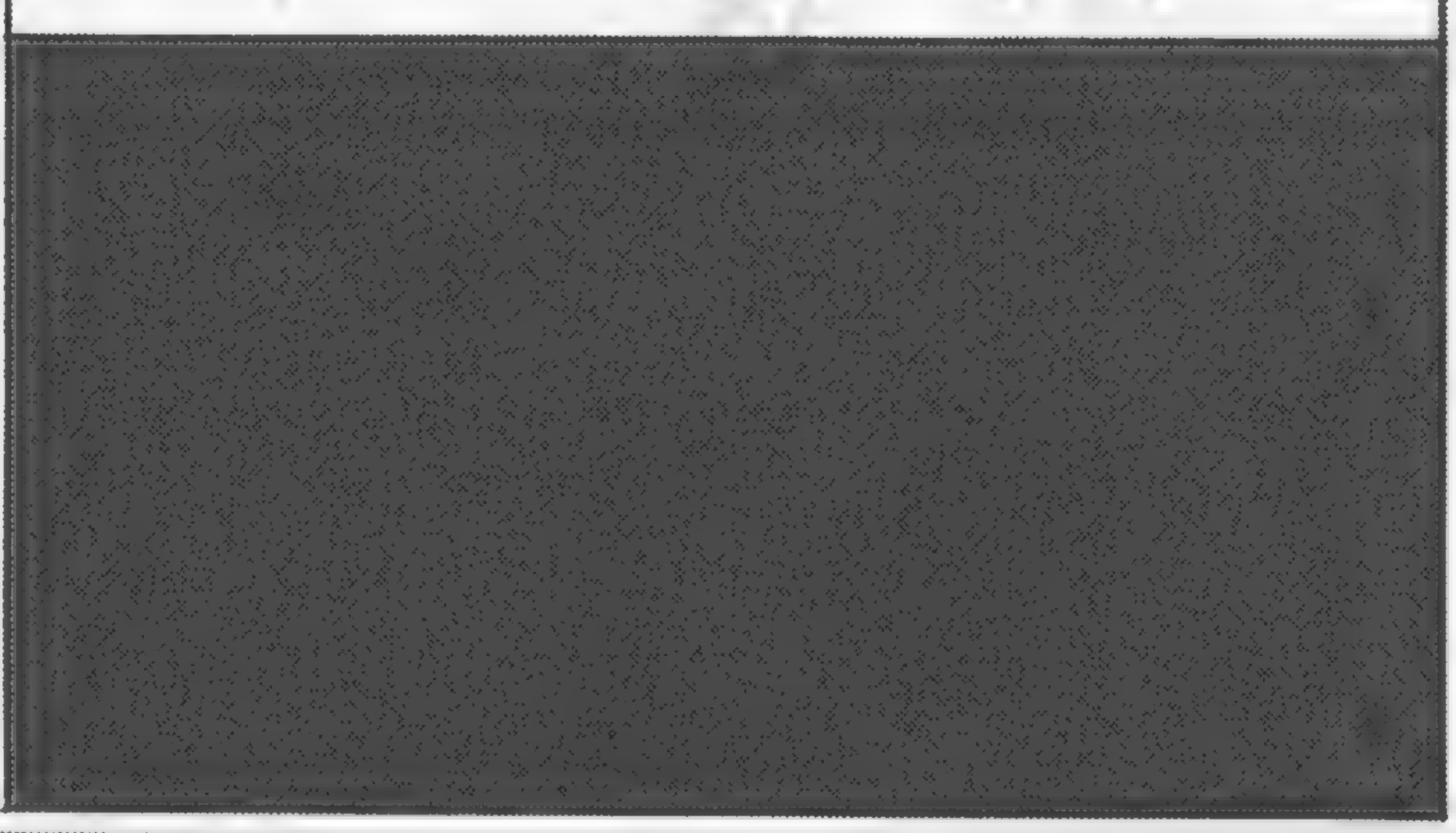
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
52	 	スローで倒れる男、 寄り。 奇妙で不吉なダンスの ように倒れて行く。 PAN.UP.すると、 廊下の突き当たり、 非常口へと影男が 逃げ去ろうとしている。 ※もう少し手前からの スタートにして下さい。	FIX 1+18 PAN.UP 1+12 FIX 1+18	5+0
53		粉川、寄り。 ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
53		一瞬、訝しむ感じで 表情変化があって、		
		ダッと前に駆け出す。		3+0
54		走り出す粉川。		
		勢いよく廊下を踏むが、 堅固だったはずの床が		
		大きく波打つ。 ↓	粉川 「うわっ！」	

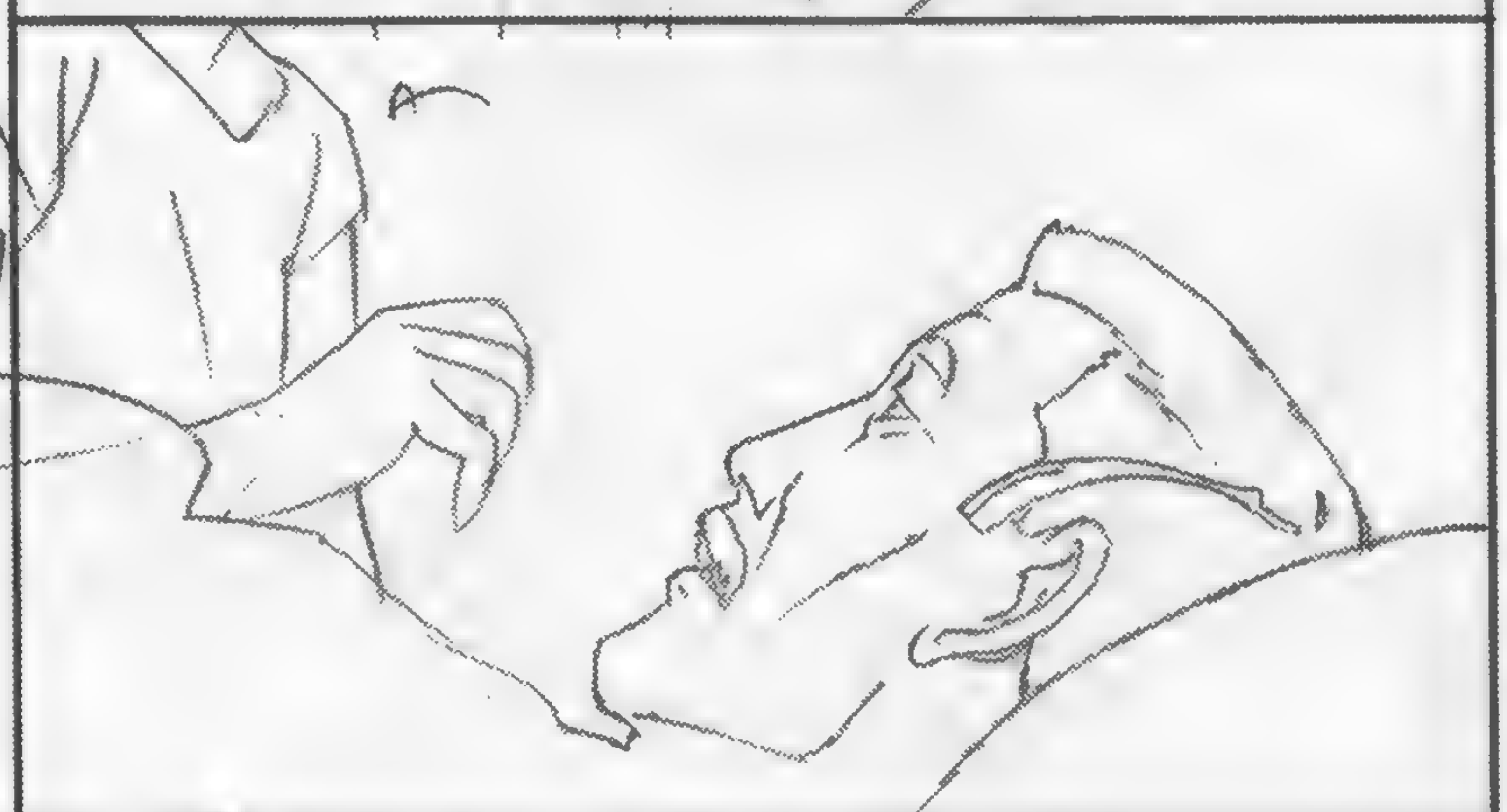
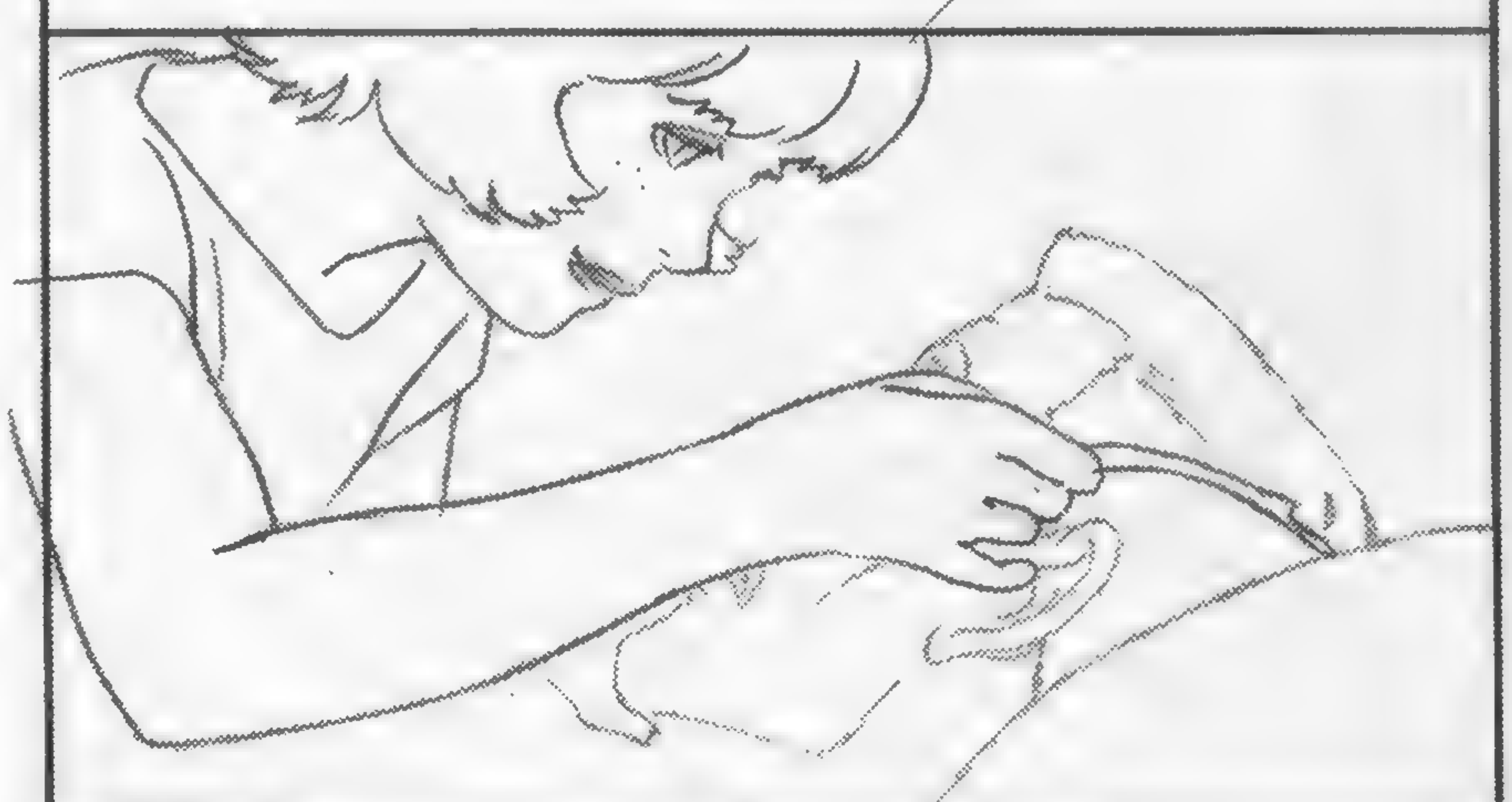
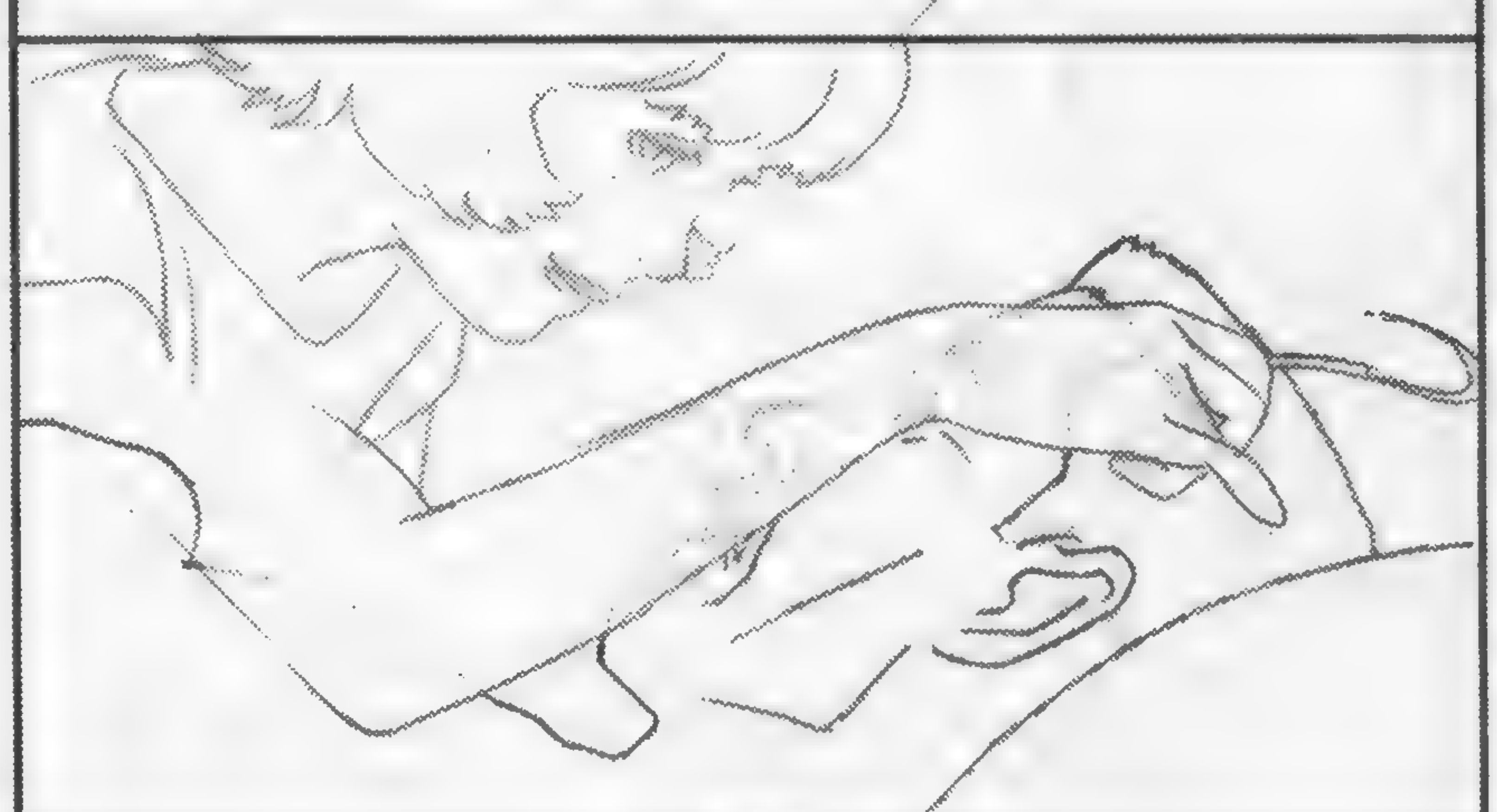
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
54		それでも走ろうとする粉川。		
		しかし廊下はさらに波打つ。 さながら粉川の足が、絨毯をかき寄せるように波打ち、廊下全体が大きく揺らいで行く。		
		廊下の波に翻弄される。		5+0
55		粉川の見た目風、 廊下の奥。 非常口から逃げ去って行く影男。 手前には倒れてしまった男。		
		揺らぐ廊下は、突き当たりの壁から外れたように手前に向かって波打って迫ってくる。 廊下と奥の壁との間の空間は真っ白な透過光。 ↓		

( )

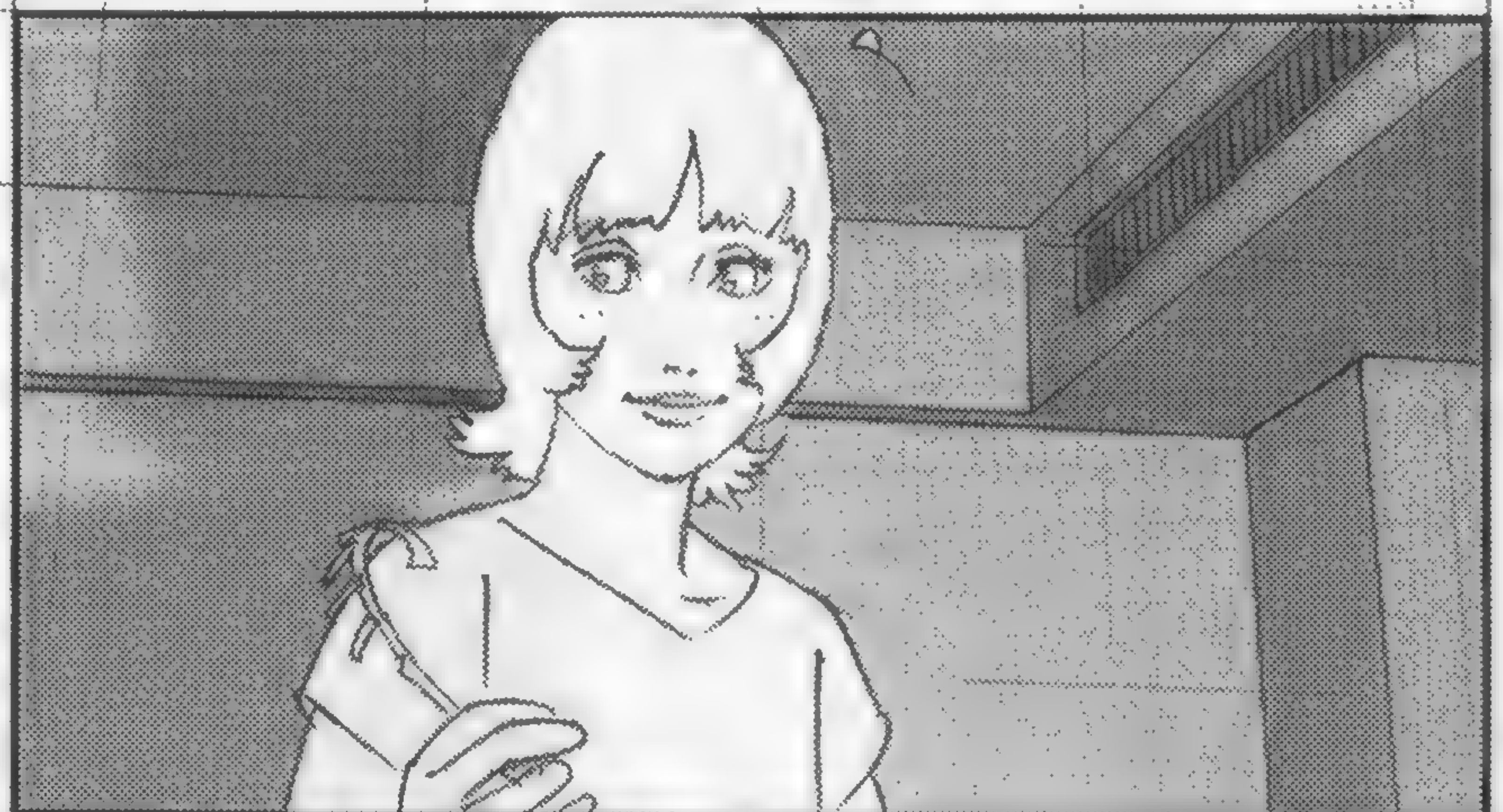
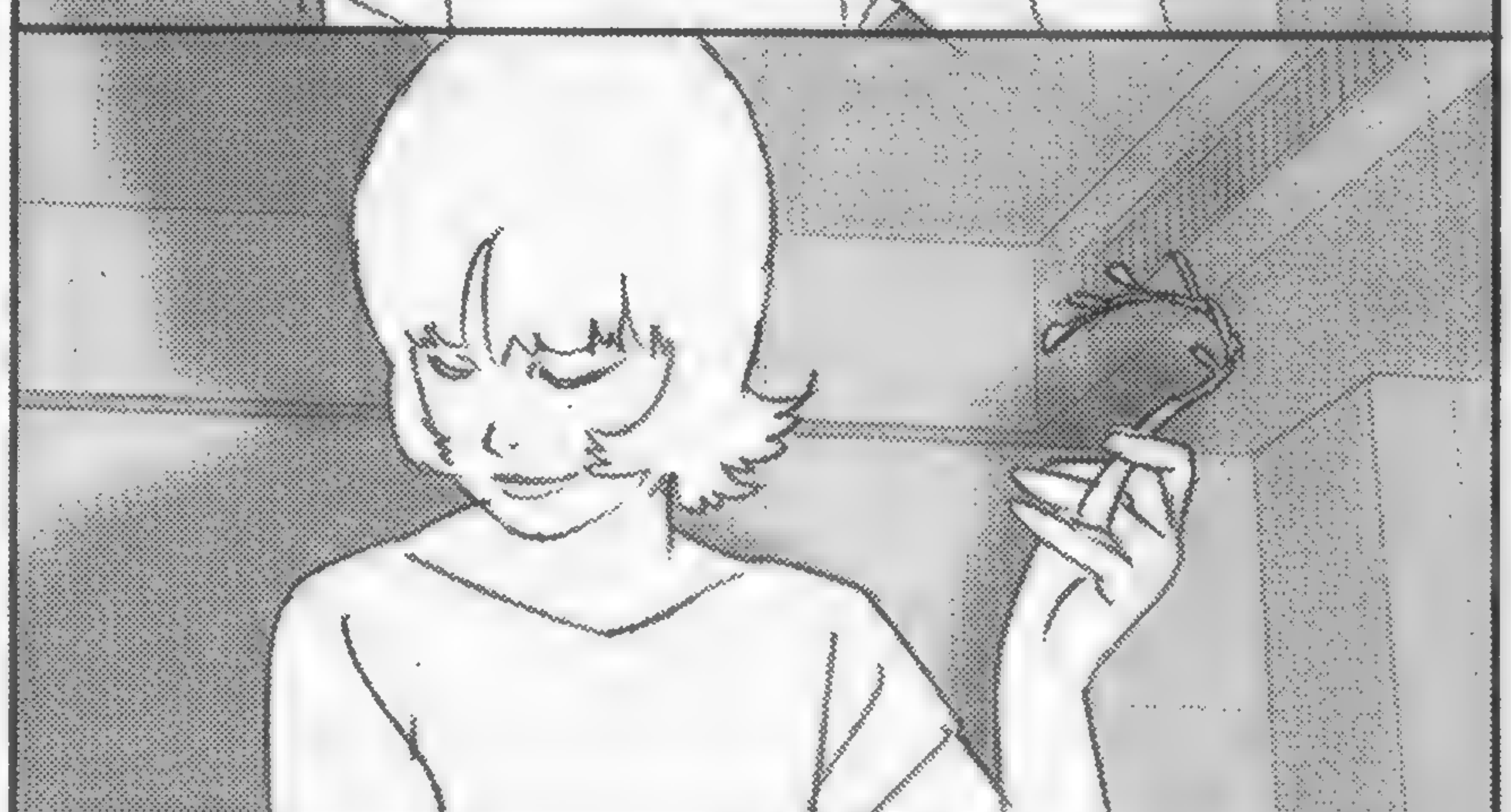
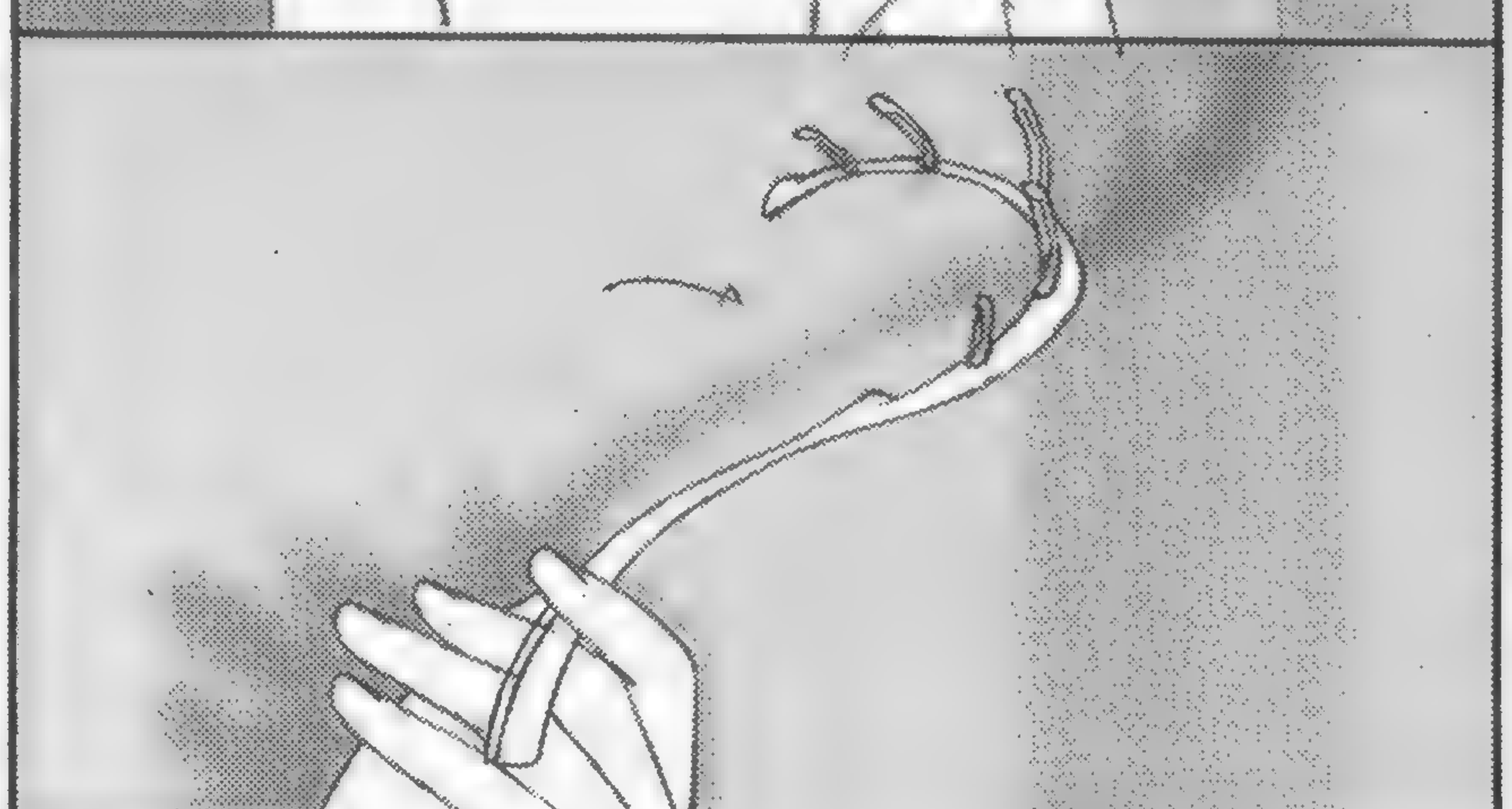
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 55		廊下の波が迫る。		
56		なおも必死に走り続けている粉川だが、	粉川「あああああああああああぁぁ」	2+12
		段々とカメラから遅れて行く。		
		さらに粉川が内部から透け始めて行く。		
↓		波打つ廊下の端に至り、↓		

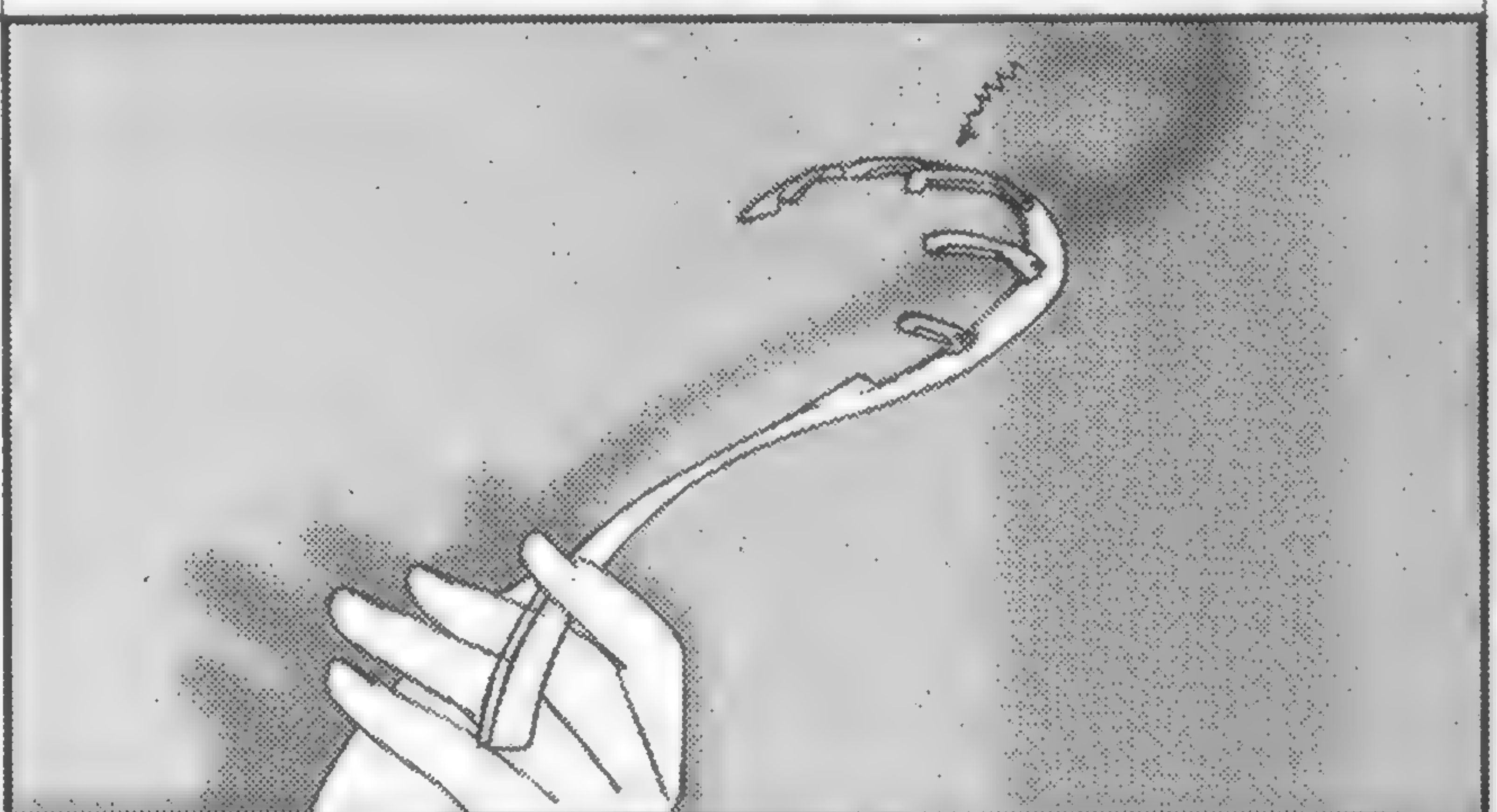
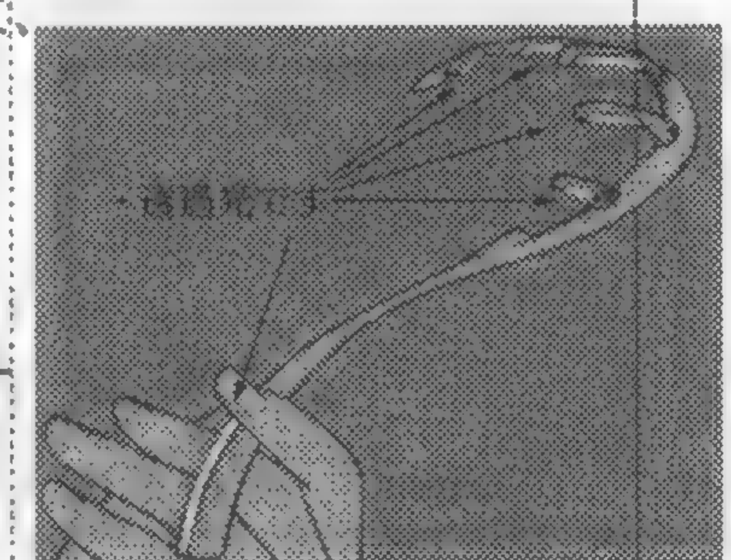
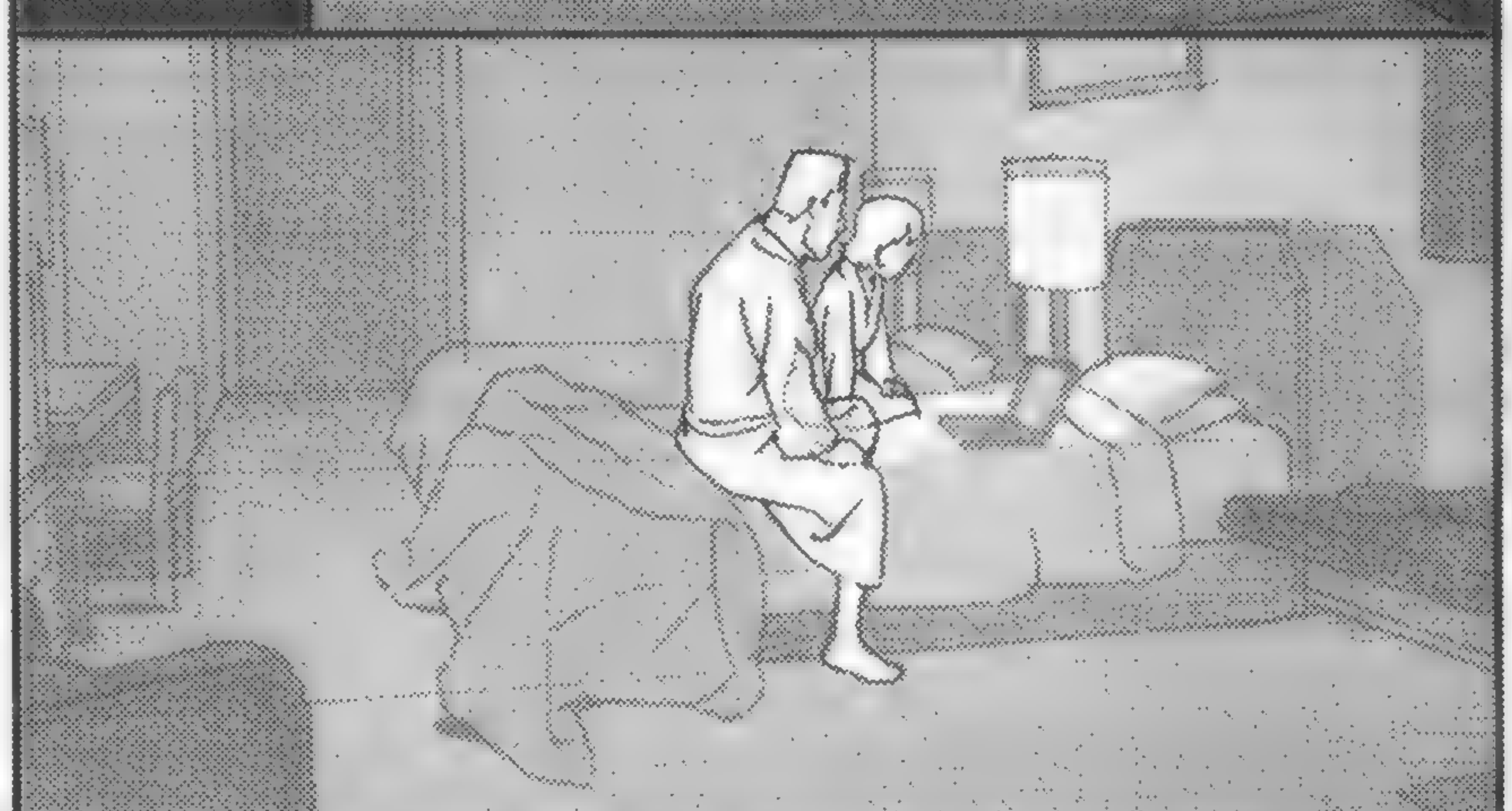
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
56		粉川はそのまま 白い空間に落下。		2+12
57		落下する粉川、アップ。 恐怖の表情。しかし 声は出ない。		
		フィルムが空回りする ような音と共に画面が 乱れ、	S.E. カラカラ カラカラ…	
		フッと消えて ホワイトアウト。	(～6+12)	
		画面が真っ暗になる。	声 「続きは どうする んだよ!?」	10+0

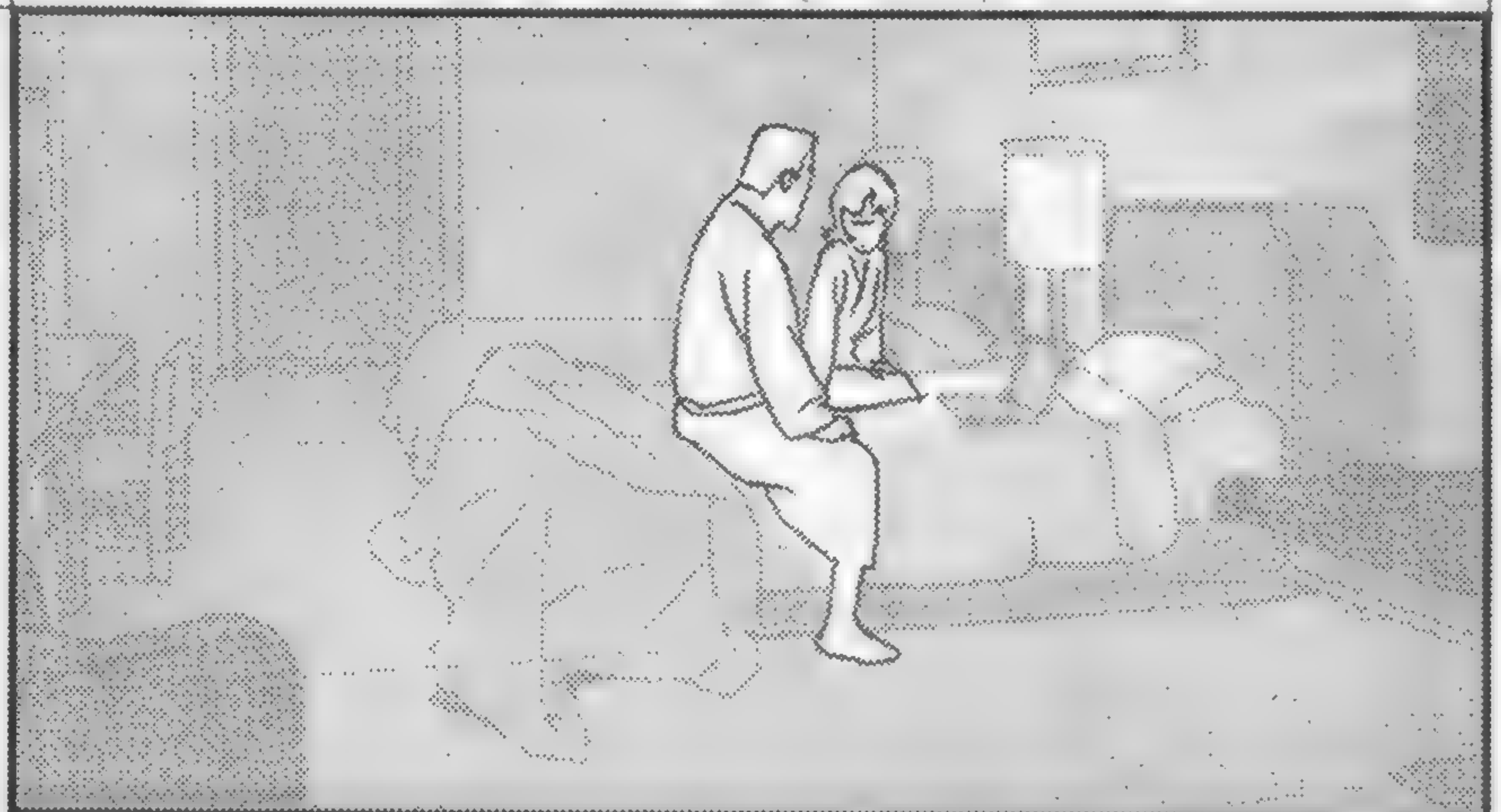
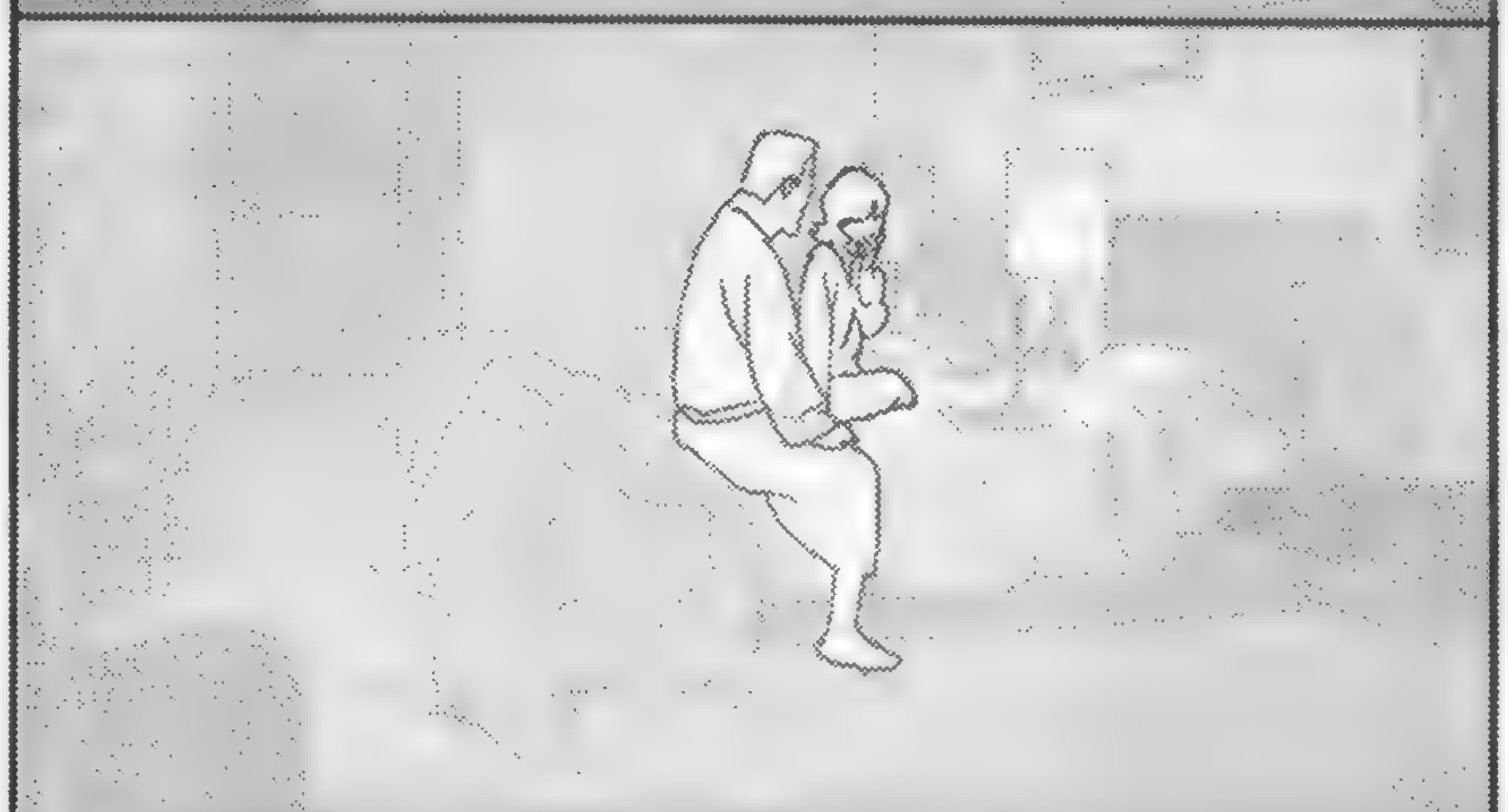
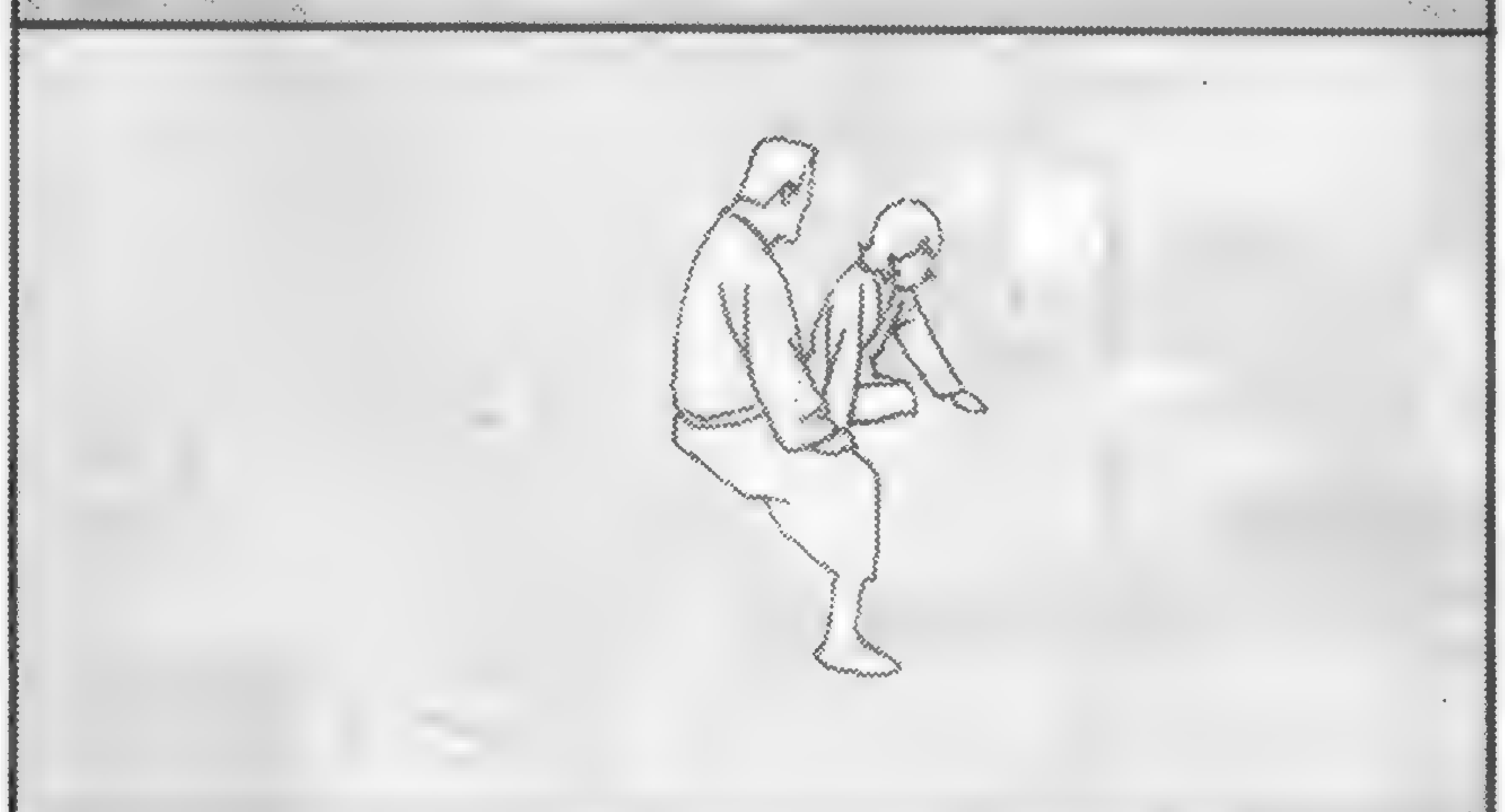
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
58		ホワイト画面から F.I.(3+0)しつつ、 フォーカスアウト気味 からフォーカスイン。 F.I.よりも フォーカスインの 速度は遅いです。 ホテルの一室。 ぼんやりと天井が 見える。 ※粉川の夢に出てきた ホテルとは関係ありま せん。デザイン、色調 など雰囲気を変えて ください。 カットいっぱい、 PAN.UP。 O.L.。		6+0
59		ベッドの中、汗を かいて天井を見上げて いる粉川。 頭部にDCミニを装着 しています。 呼吸が少し荒い。 胸の上下動、有りです。 カット頭からPAN→。 O.L.の間PANです。 粉川の奥は若干 フォーカスアウト。 粉川の奥、パプリカが 身を起こす。 付ける感じでPAN.UP. しつつ、ピント送り。 パプリカの背後の壁に 影を落とします。 キャラのアウトラインを 拡大してボケを加えて 影にしますので、 影の作画は不要です。 パプリカがいるのは 粉川と同じベッドでは なく、隣のベッドです。 パプリカ、さらに 起き上がり、	(O.L.3+0) (~5+12) 	

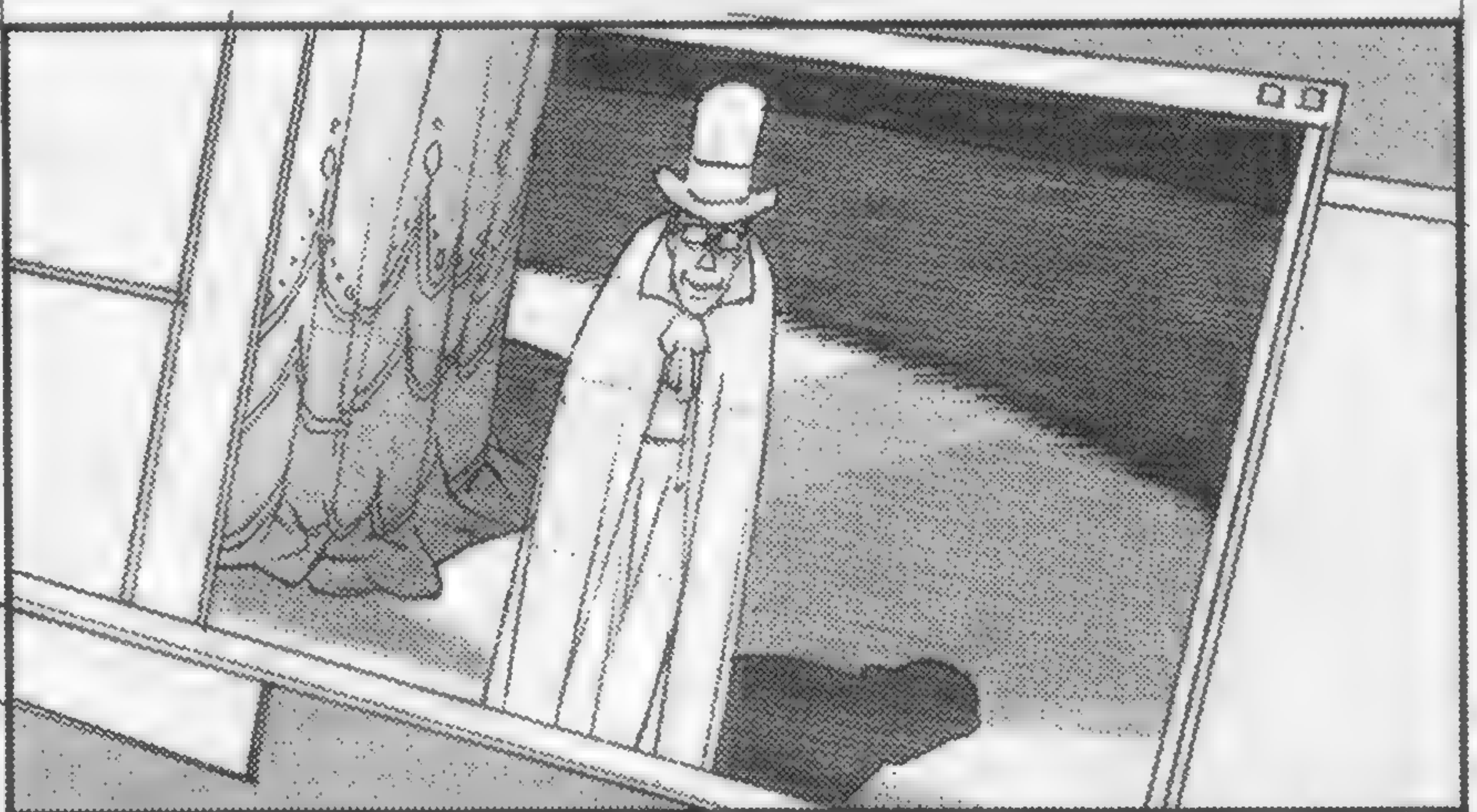
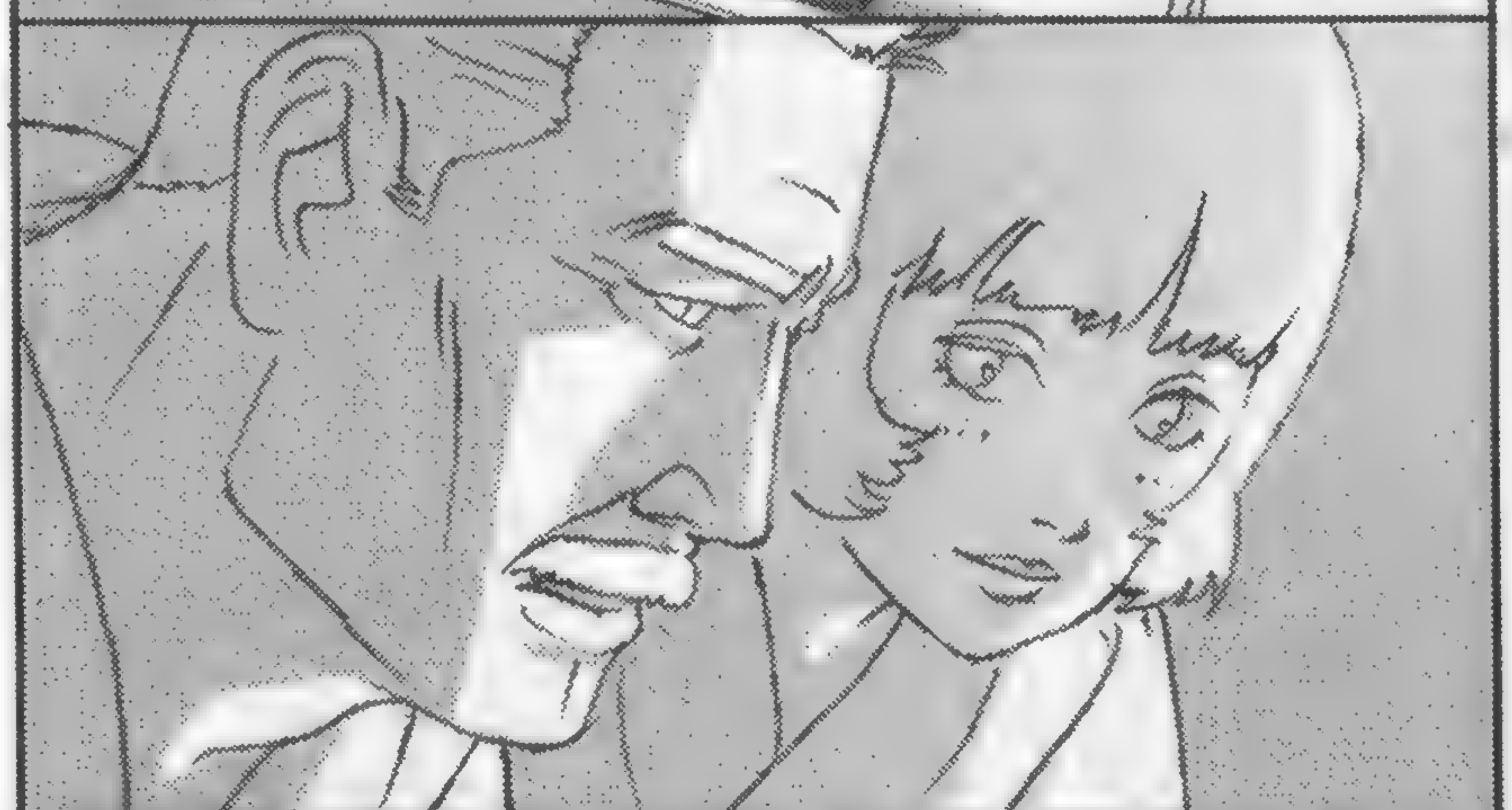
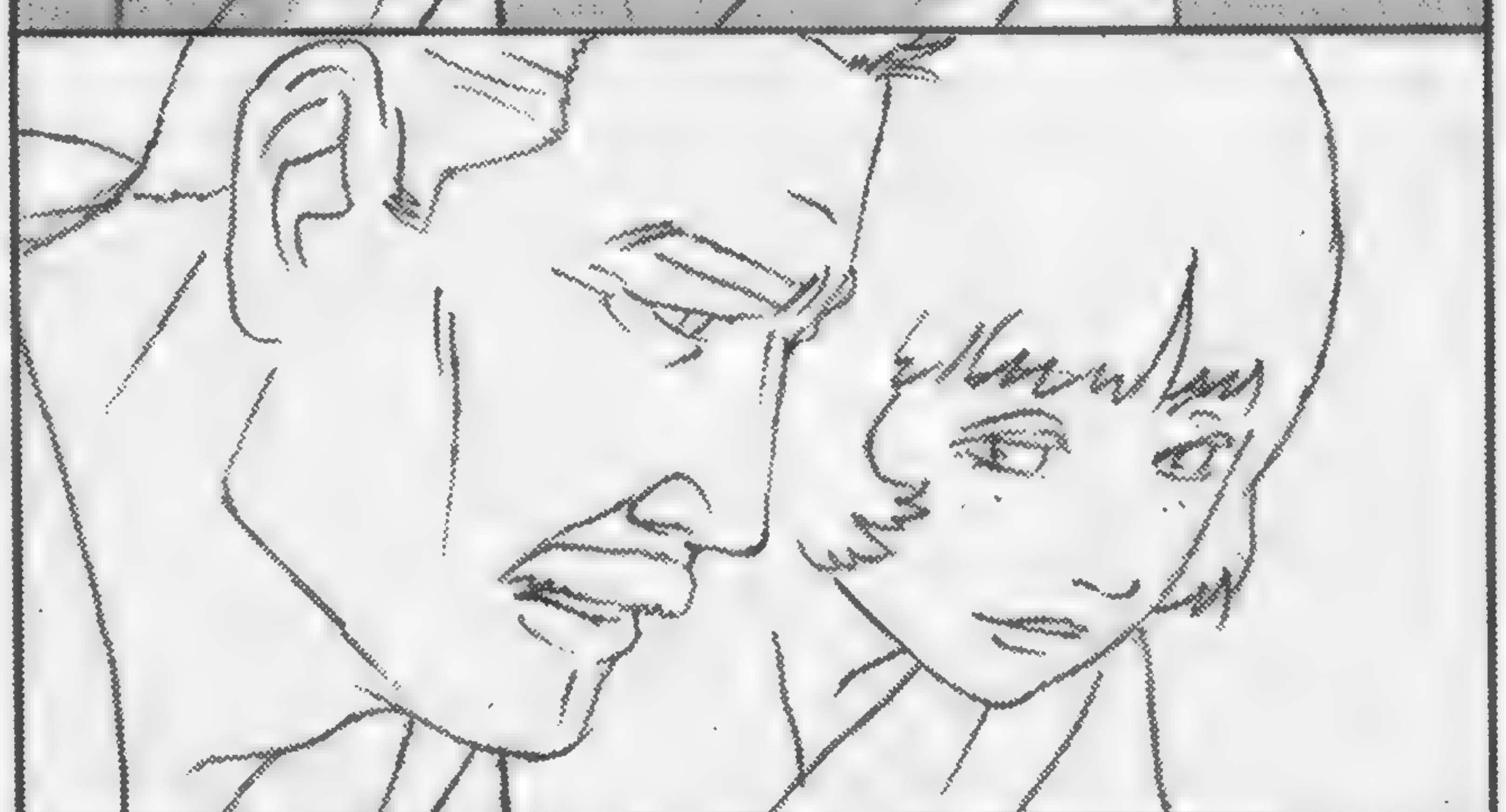
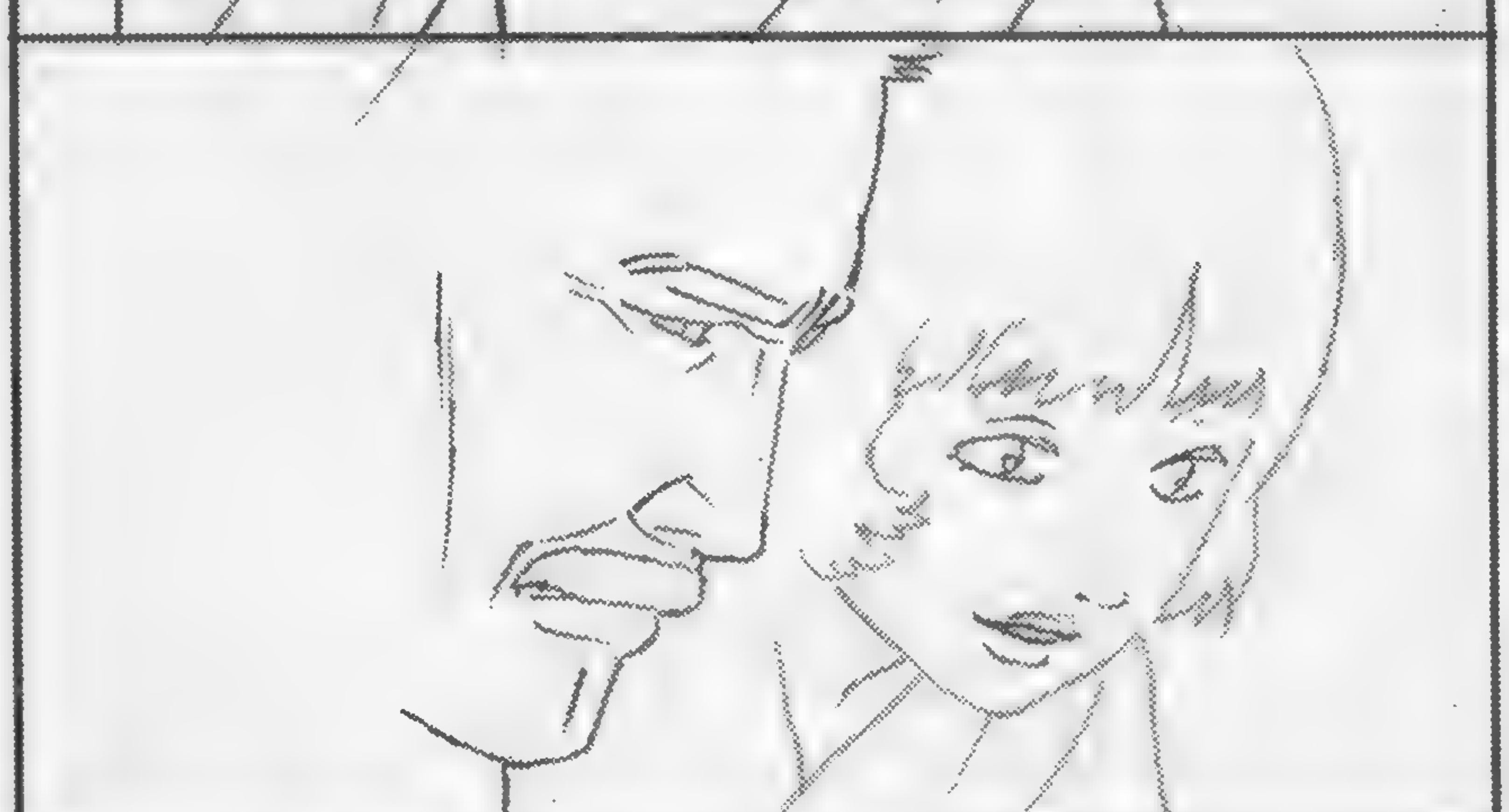
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
59		一歩出て、		
		粉川のベッドに 腰掛ける。 影の移動を大事にしてください。 パプリカの体重でちょっとベッドが沈みます。 パプリカが手前に来る際、ピントを手前に戻す。 粉川、不思議そうにパプリカを見返している。		
		夢の余韻が まだ覚めず、愚直な言葉を口にする。 パプリカ、粉川の頭に手を伸ばし、 DCミニを	粉川 「君を……夢に見た」	
		優しく外す。		
		体を起こしつつ、 手を引いてOUT気味まで。 ※パプリカの動作は全体に穏やかな感じです。病気の子供を看病する母親、くらいのイメージで良いと思いますが、基本的には少々エロティックなムードを出したいカットです。		16+12

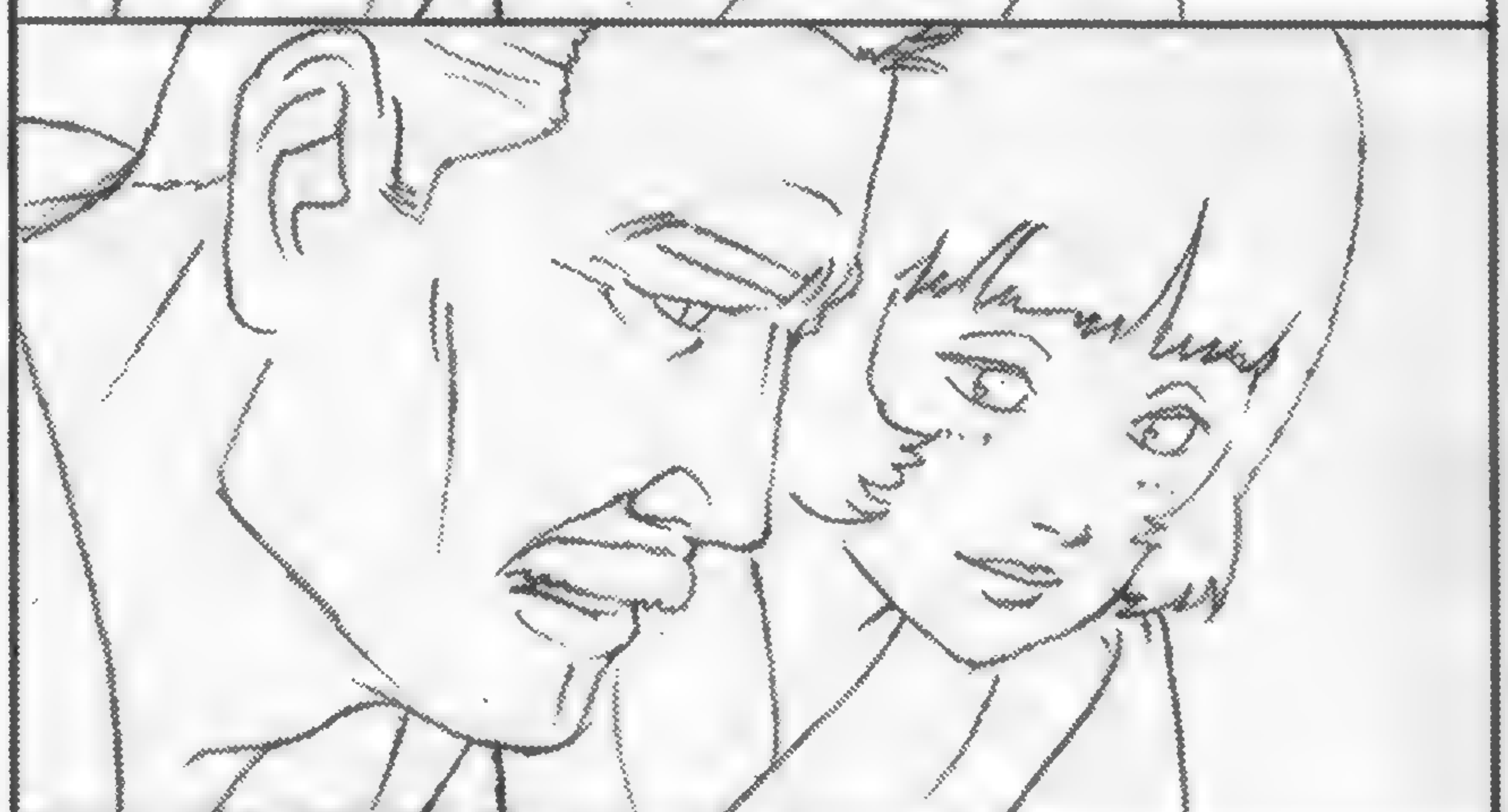
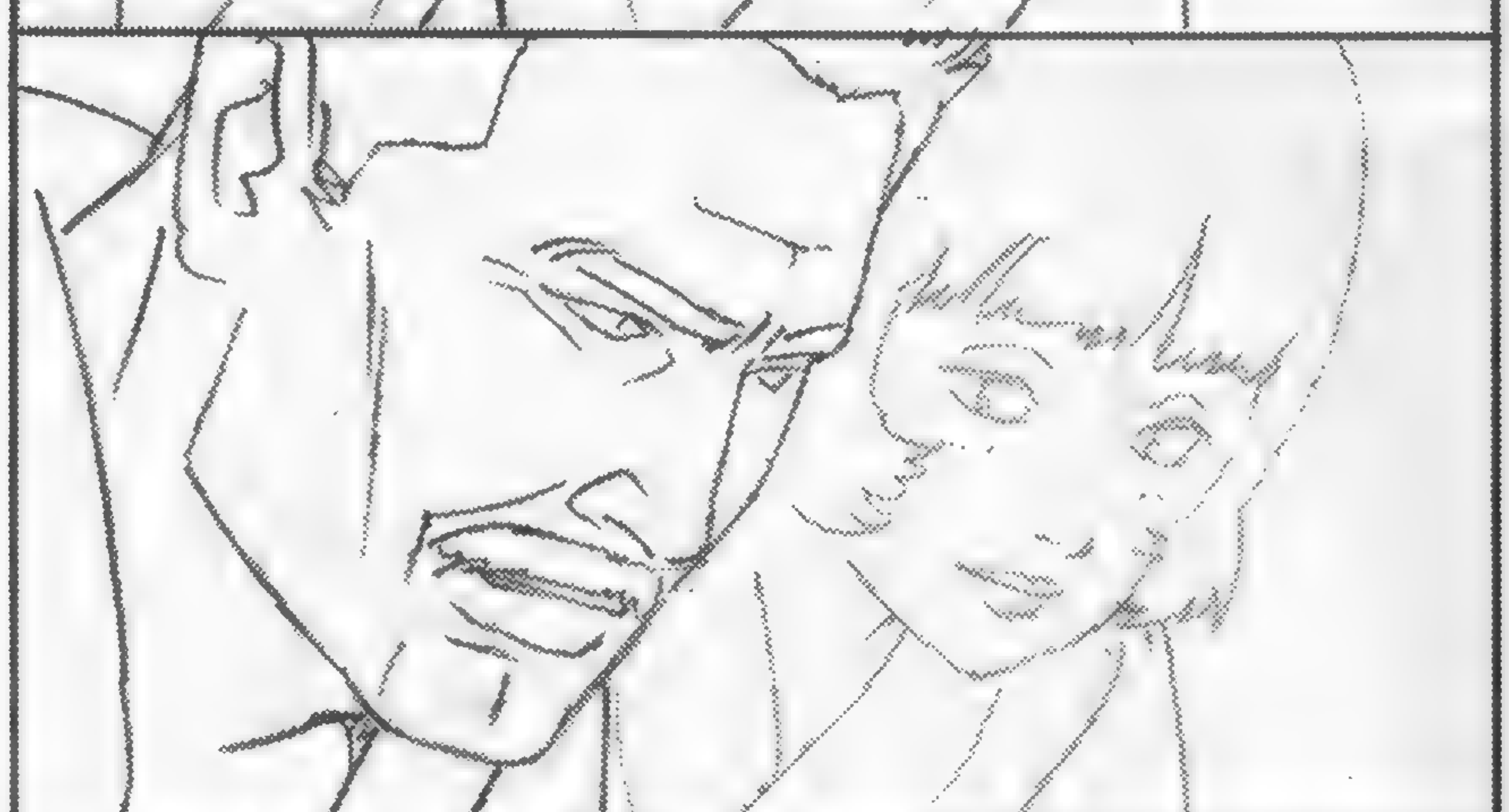
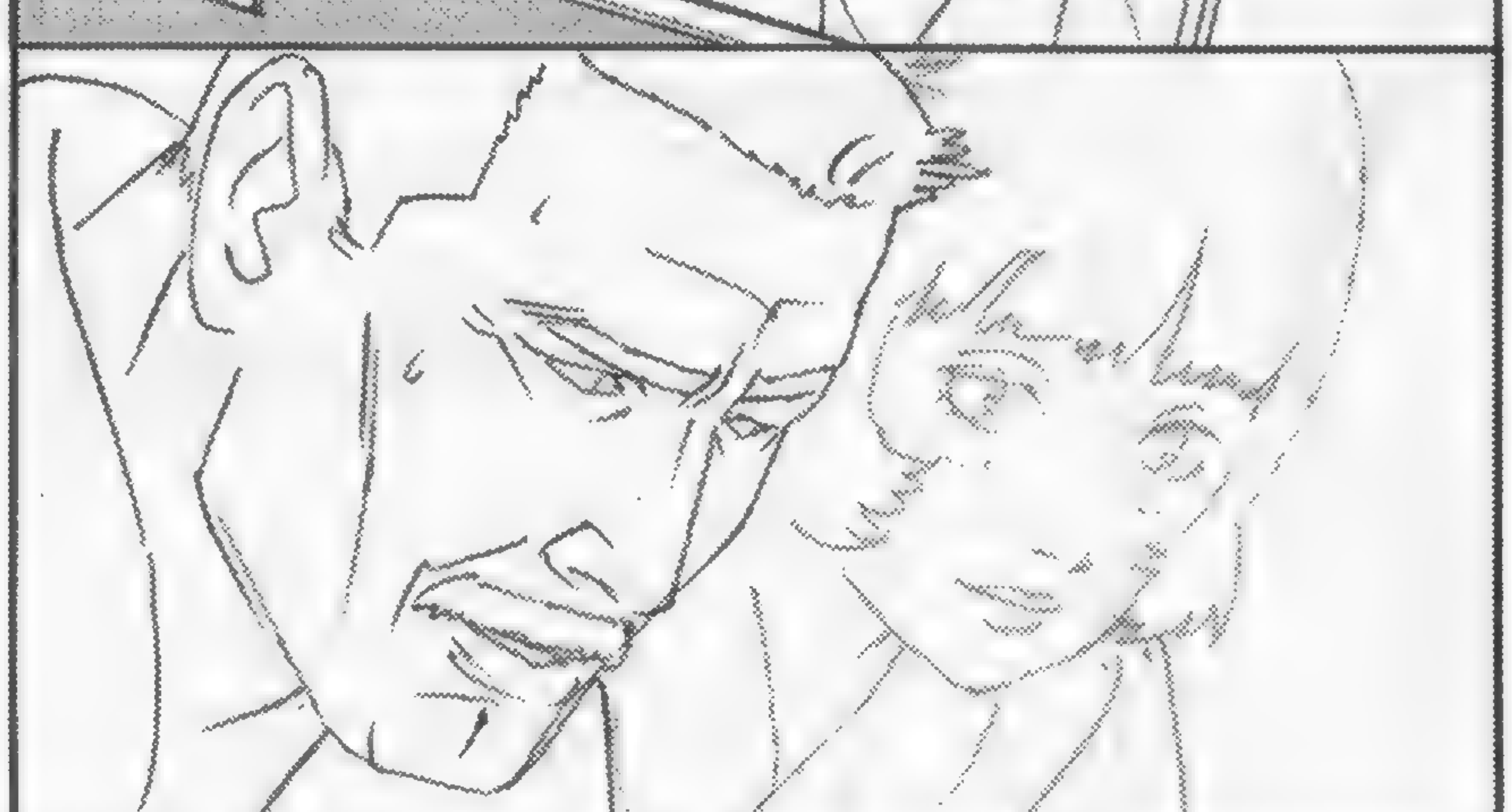
( )

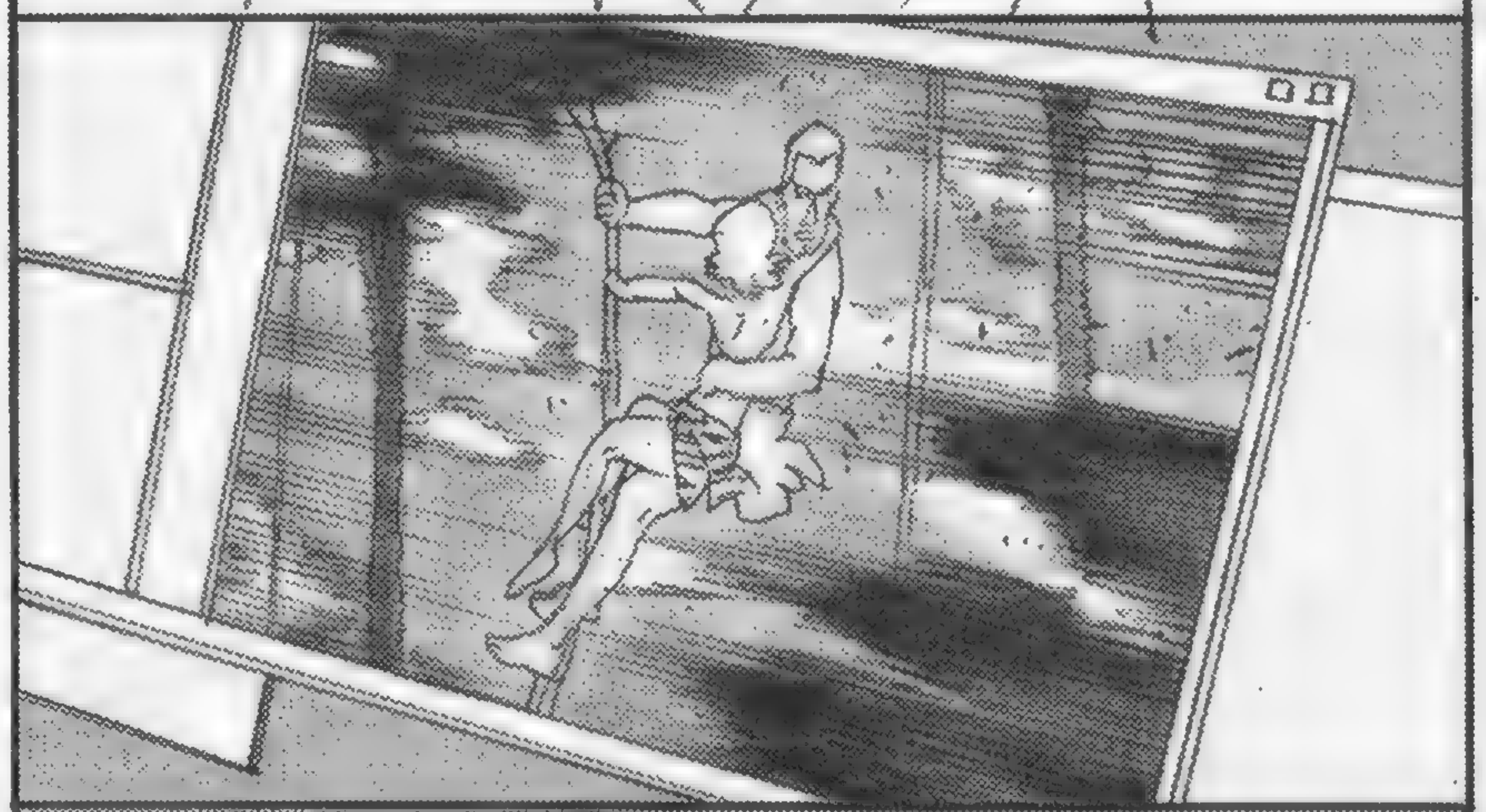
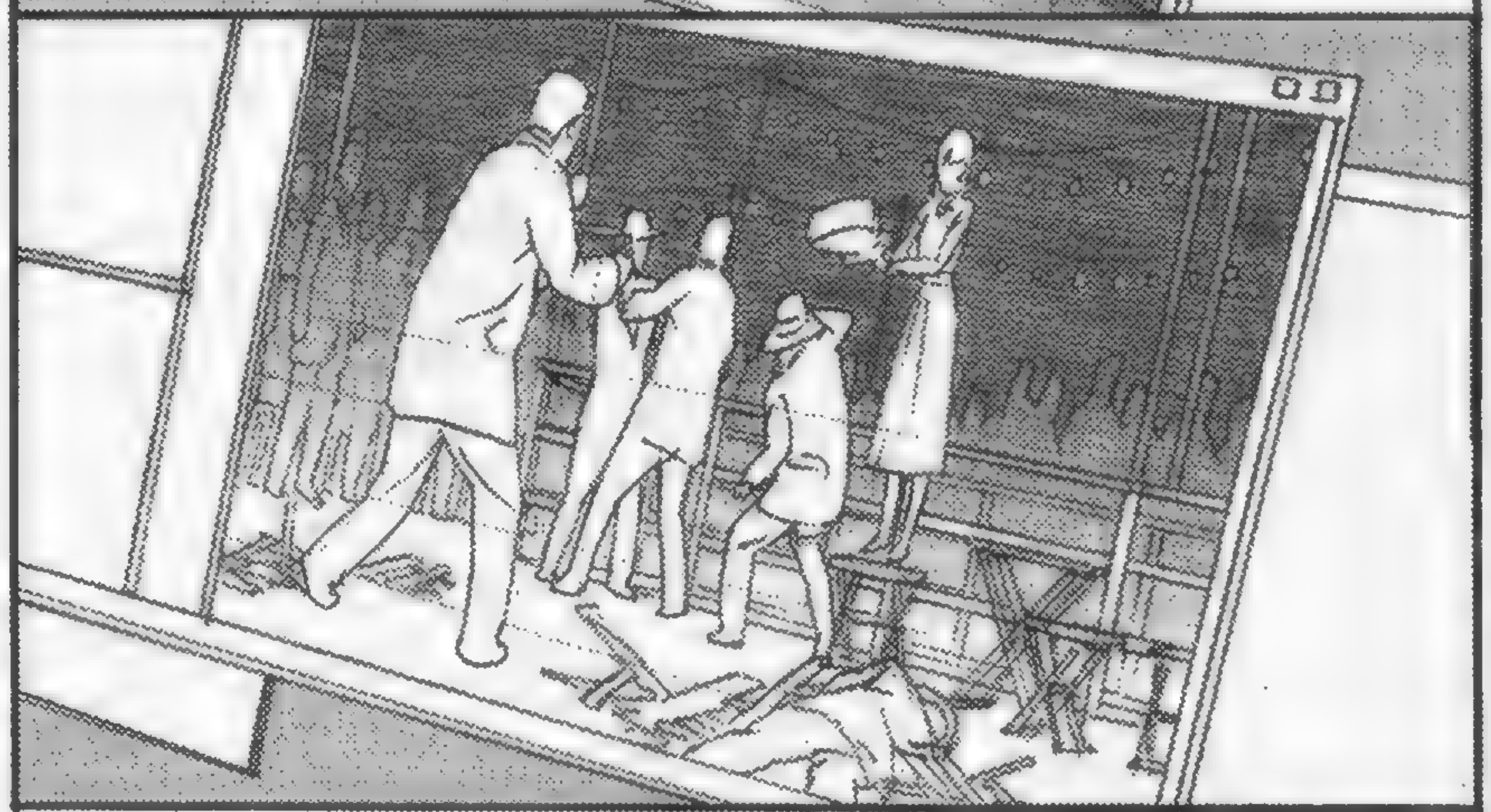
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
60		カット頭、体を起こすアクションをこぼす。前カットの粉川の言葉に応える感じで、微笑む。		
		自分の頭からDCミニを外しつつセリフ。	パプリカ 「最初は、 みんな驚くの」	(～1+12)
		パプリカの背後に落ちる影は、キャラのアウトラインから作成するので作画は不要です。 このシーンでこうした影を使用する場合はすべて同じ方法になります。		
				4+12
61 ↓		A.C.で。 収まるアクションを少しこぼす感じです。 DCミニ、寄り。 触手部分が、 ↓		

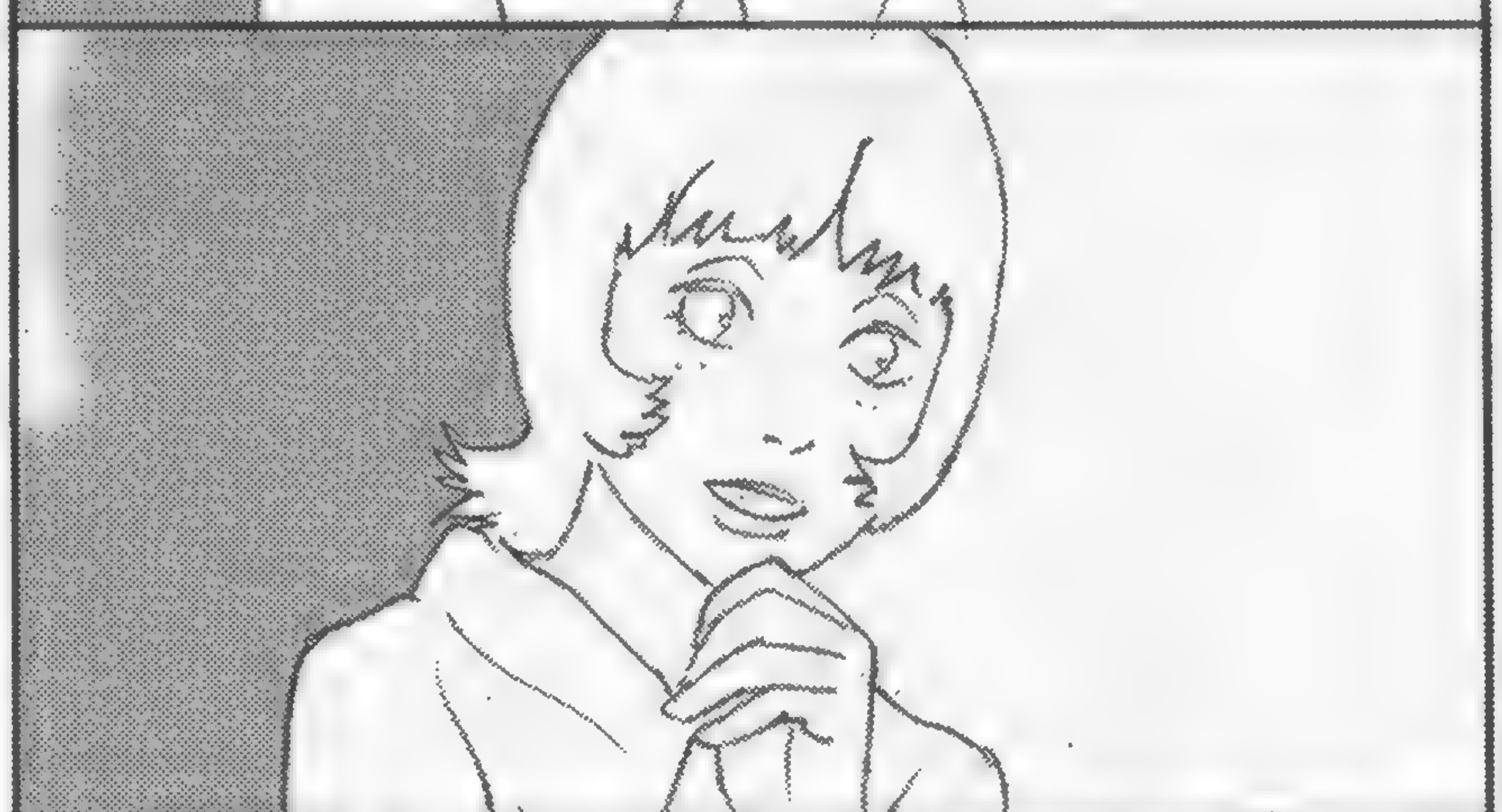
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 61		ゆっくりと閉じて行く。 DCミニの動きは ちょっと植物的な 感じです。 手を触れると葉を 閉じる「オジギソウ」 (別名ネムリグサ) みたいなイメージです。 触手を閉じると同時に、 透過光が弱くなり、 スタンバイを伝える 明滅に変わる。 O.L.	(～1+12) パプリカ（OFF） 「DCミニ……これは 夢の扉を開く科学の 鍵なの」 	(3+0)
62		ベッドの上のノート ブックパソコン。 モニタには先ほどの 粉川の夢がリプレイ されている。 サーカスのシーンの カットをはめ込みます。 カットいっぱい浅くT.B.。 ※アプリケーションのインターフェースはデザイン一考。 パソコンはアップルの PowerBook G4を想定しています。キーボードが バックライトが光ります。 私も欲しい一品です。	(～2+12) 粉川（OFF） 「（ひどく感心した 様子で） こんなことも 出来るのか……」	5+0
63	 	ホテル室内、引き。 粉川とパプリカが、 粉川の寝ていた ベッドに一緒に座って モニタを見つめている。 二人とも、シャワーを 浴びた後でバスローブを 着ています。 ムードとしては二人で 「一戦交えた後」 みたいな感じです。 粉川、乗り出していた 身を少し起こしつつ セリフ。	粉川　(～1+0) 「まさに… 夢の機械だな」	
	↓	↓		

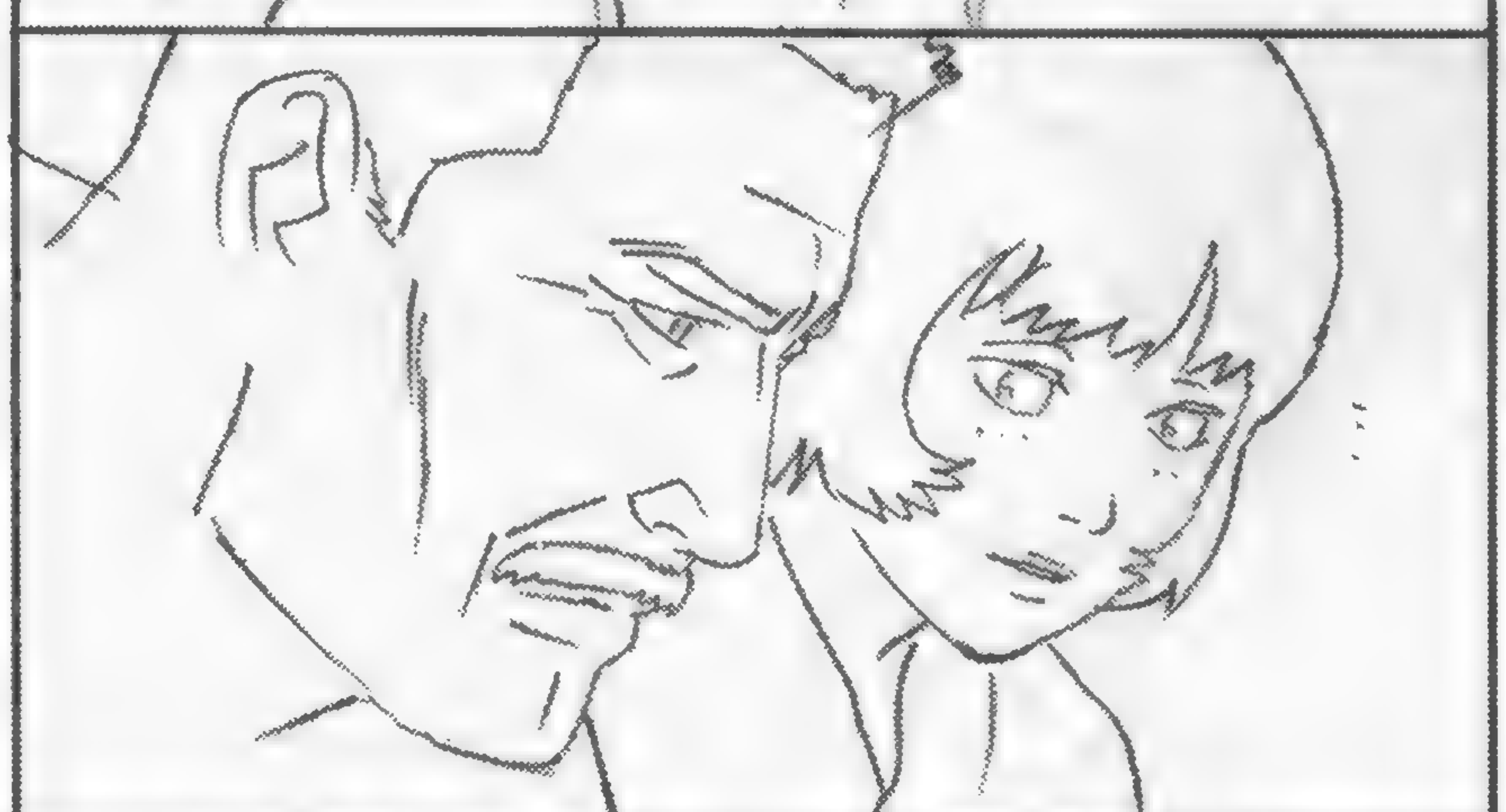
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 63	  	パプリカ、左手を伸ばしてパソコンのキーを叩く。	パプリカ (〜4+06) 「本当いうと、 DCミニはまだ 未完成なの。 (〜8+0) 完成すれば 覚醒したまま あなたの夢に 入って行けるんだ けど…… (欠伸しつつ)」	13+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
64		ノートブックパソコンのモニタ、寄り。 モニタ内には「奇術師」が映し出されている。 画像は多少ノイジーな加工をします。	(〜1+0) パプリカ（OFF） 「仲間…って 言ってた」	3+0
65		粉川とパプリカのアップ。 BGは壁のボケ。	粉川　(〜0+12) 「昔、コンビを 組んでた同僚だ…」	
		パプリカ、パソコンを操作（画面外）。	S.E. カチッ	
		再生される映像を見ていた粉川の表情が、少し曇る。 パプリカ、視線を粉川に。	パプリカ 「どうして、	5+18
66		C.64同ポ、 寄りサイズ。 モニタの寄り。 画面に檻に入れられた粉川の映像 （C.20より）。 静止画像ではありません。 部分的にリピートさせます。	（OFF） 檻に入れられちゃったのかな？」 粉川 「さぁ…（訝しげに）」	4+0

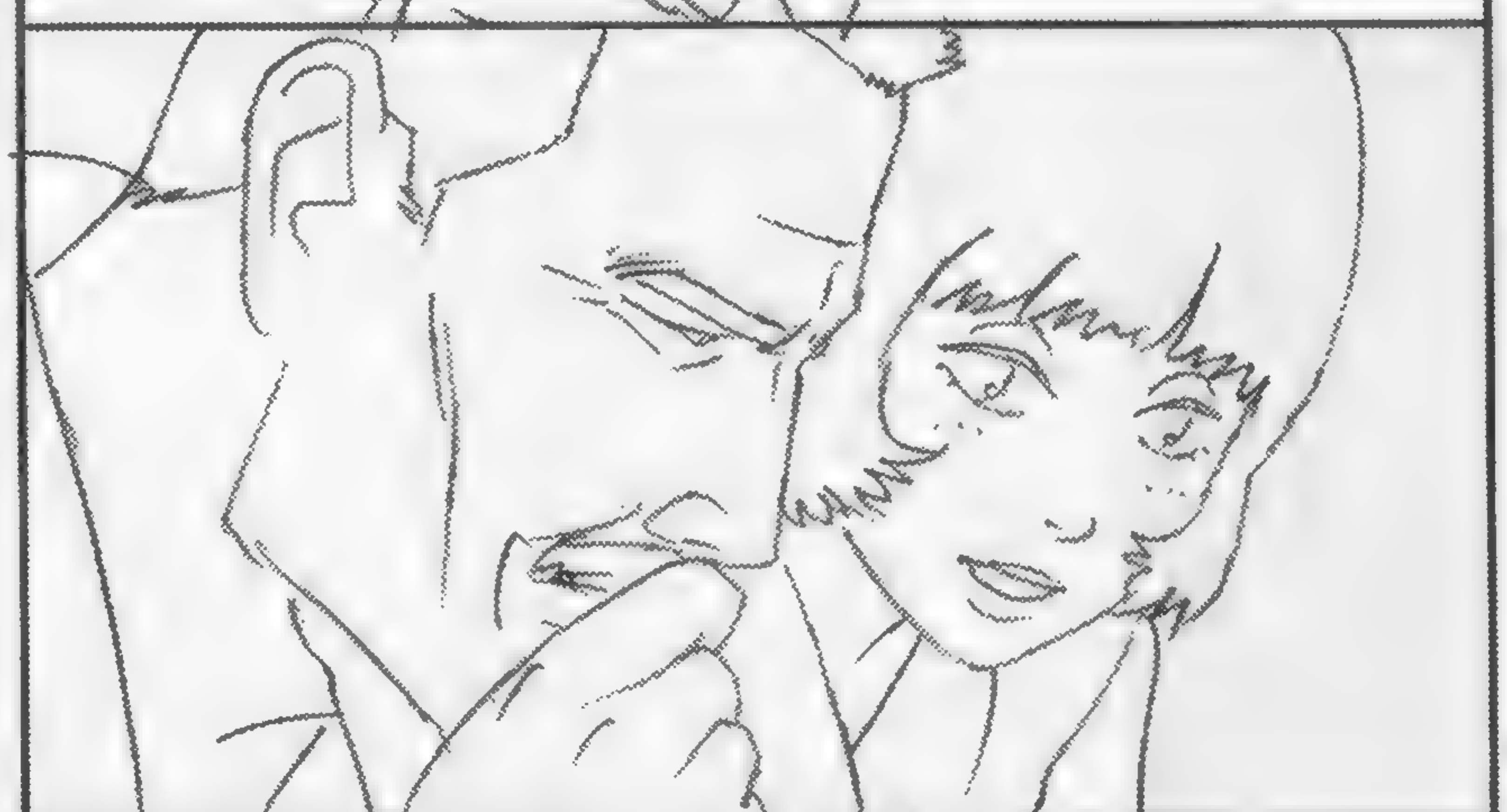
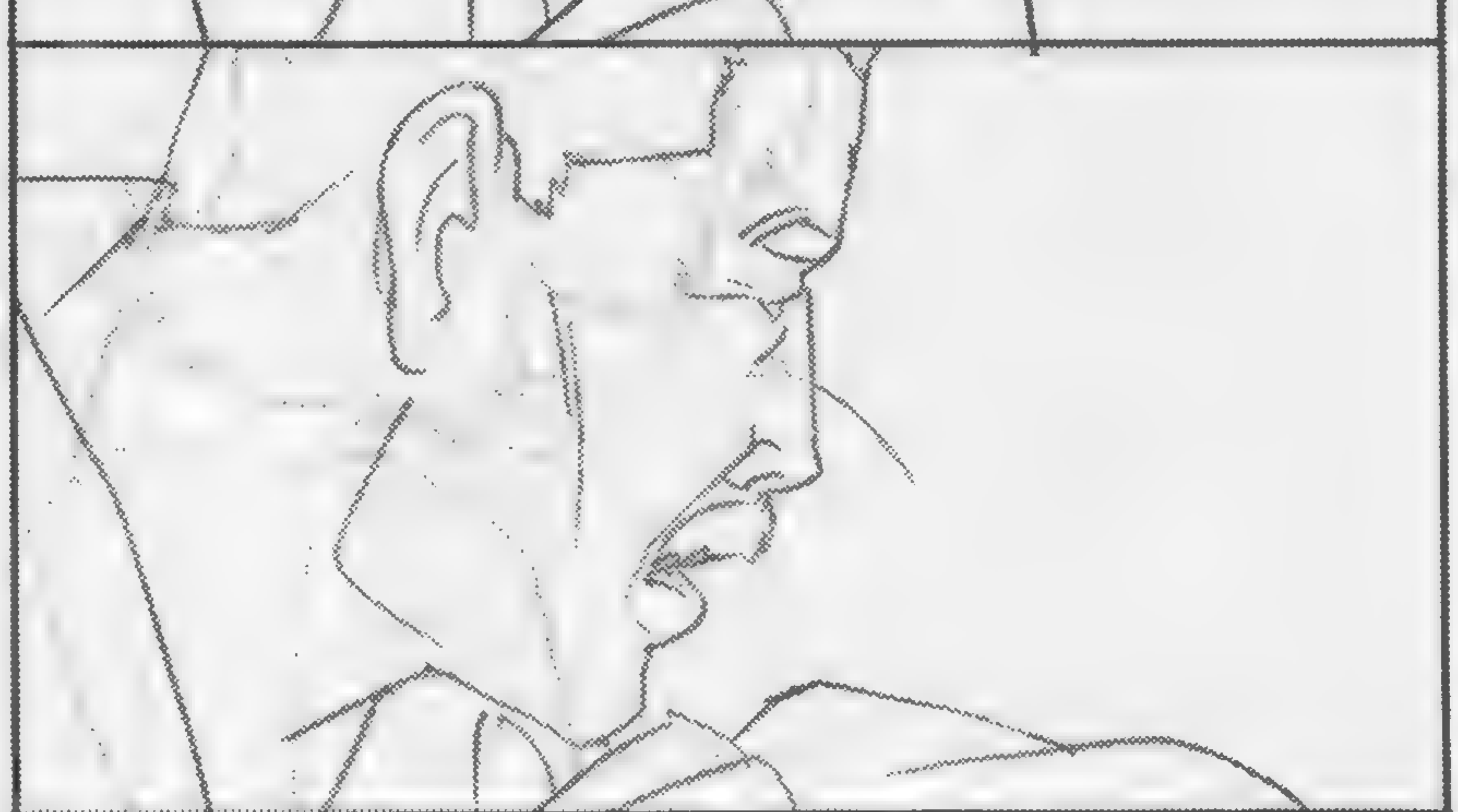
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
67		C.65同ポ。 粉川とパプリカ、 アップ。	粉川 「俺を騙すような やつじゃないん だが…」	
		パプリカが画面外で パソコンを操作。	S.E. カチッ（再生）	
		再生映像を見ていた 粉川、やや不快な 面もちに変わる。		5+12
68		C.64同ポ、寄り。 パソコンのモニタ内 に、大勢の粉川が 映し出されている （C.27）。 ここは部分リピートで はなくリアルタイムに 映像を流します。	粉川（OFF） 「なんでみんな 俺なんだ…？」	2+12
69		C.65同ポ。 粉川とパプリカ、アップ。 怯えたような粉川。 見つめるパプリカ。 ↓	(～1+0) 粉川 「…ひどく怖かった」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
69		パプリカ、パソコンに目を戻し、明るい表情に変わる。 ※粉川があまり落ち込まないようにという気配りから、わざと明るく振る舞おうとしていると考えて下さい。		3+18
70		C.64同ポ、寄りサイズ。モニタ内、ターザンのシーンが映し出されている。	パプリカ（OFF） 「これはターザンね？	
		C.40など列車内のシーン。	これは…… スパイ映画の1シーンかな。 大立ち回りは なかなか 楽しかった」	
		C.44など ダンスパーティのシーン再生。 再生映像は元のカット尺のままきれいに繋げるのではなく、ノイズを挟んで時間を飛ばすなどの加工をします。		9+0
71		モニタから顔を上げるパプリカ、アップ。 ↓	パプリカ　(～0+12) 「同じREM睡眠でも、 ↓	

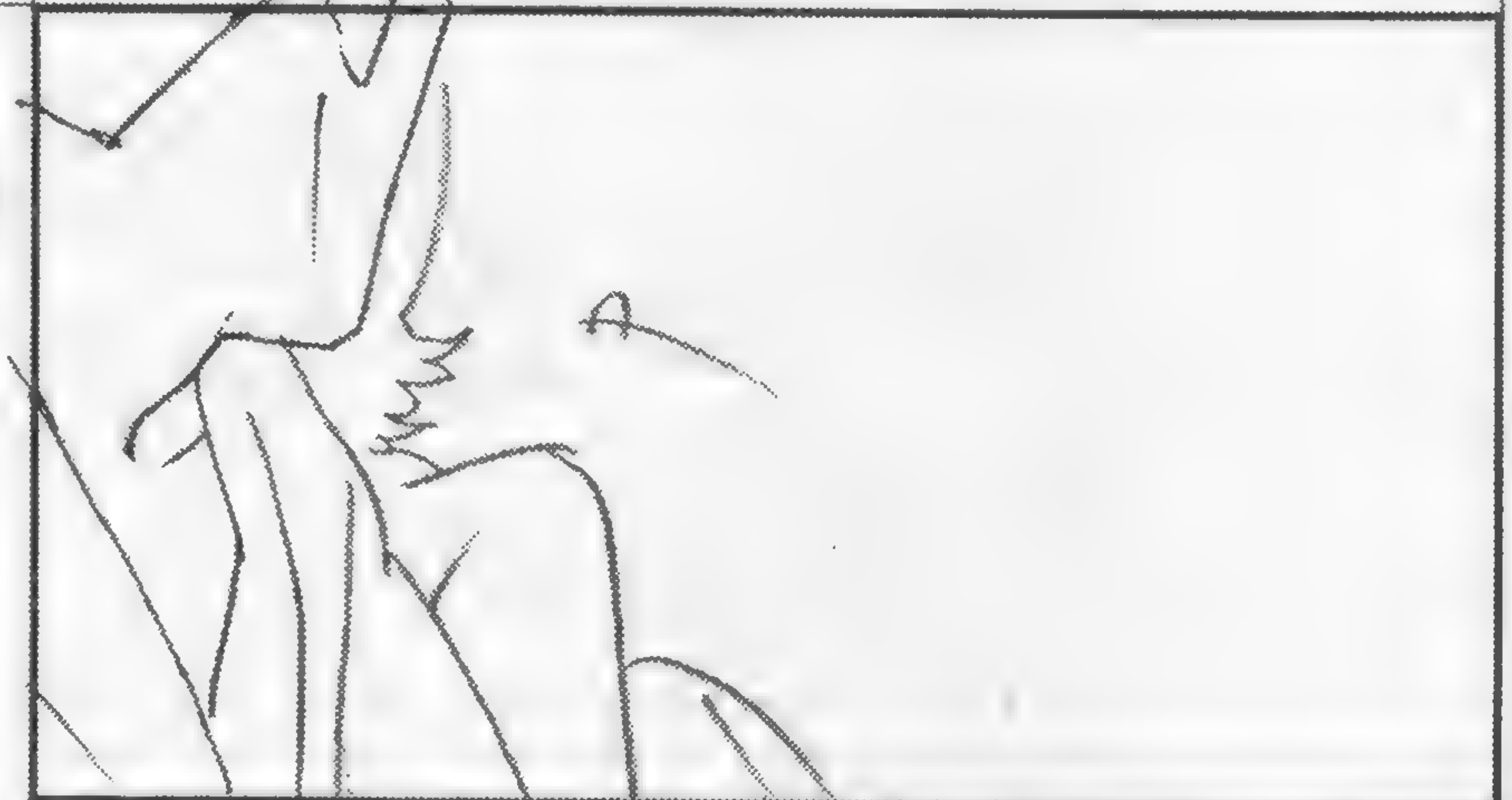
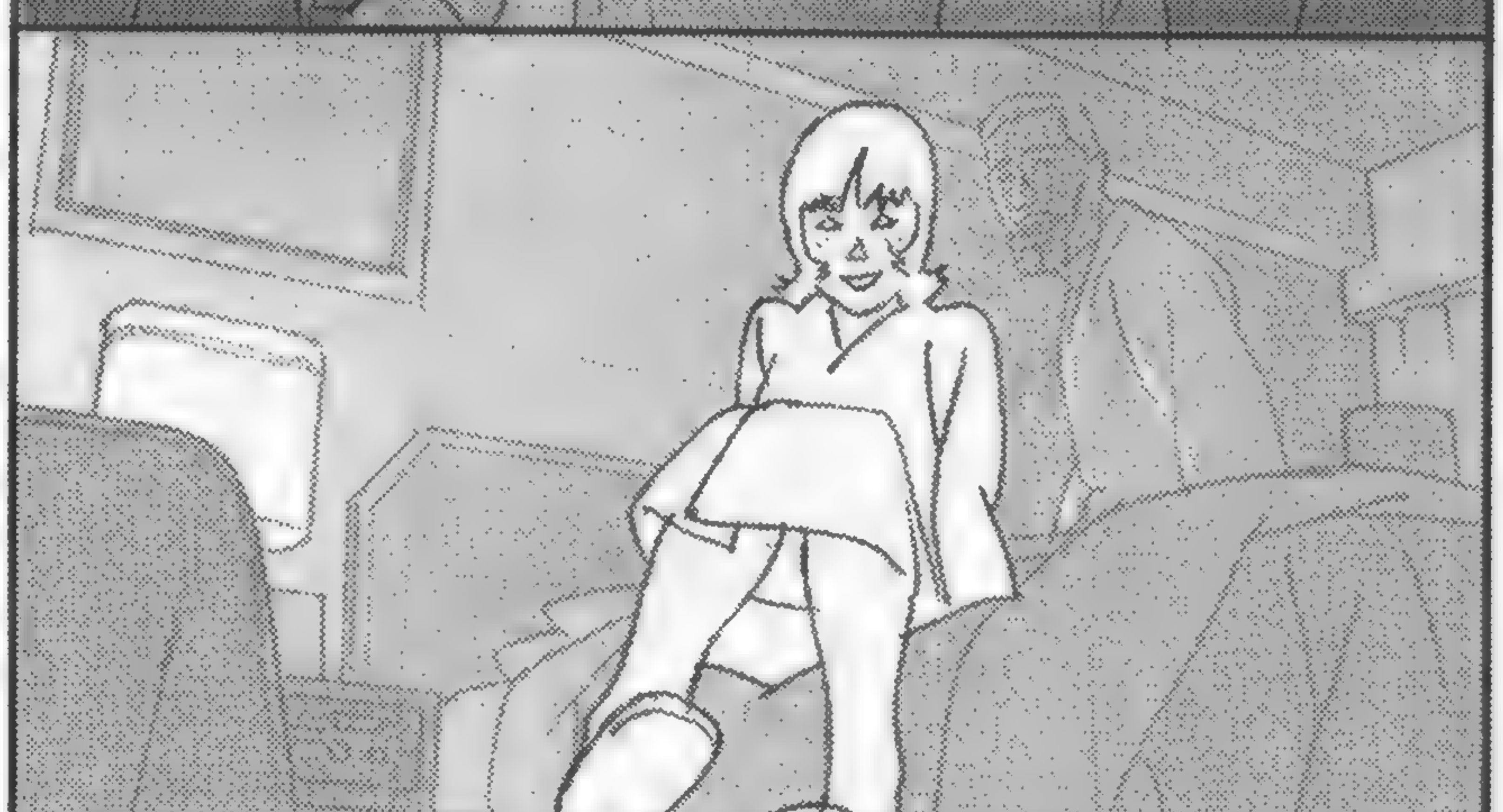
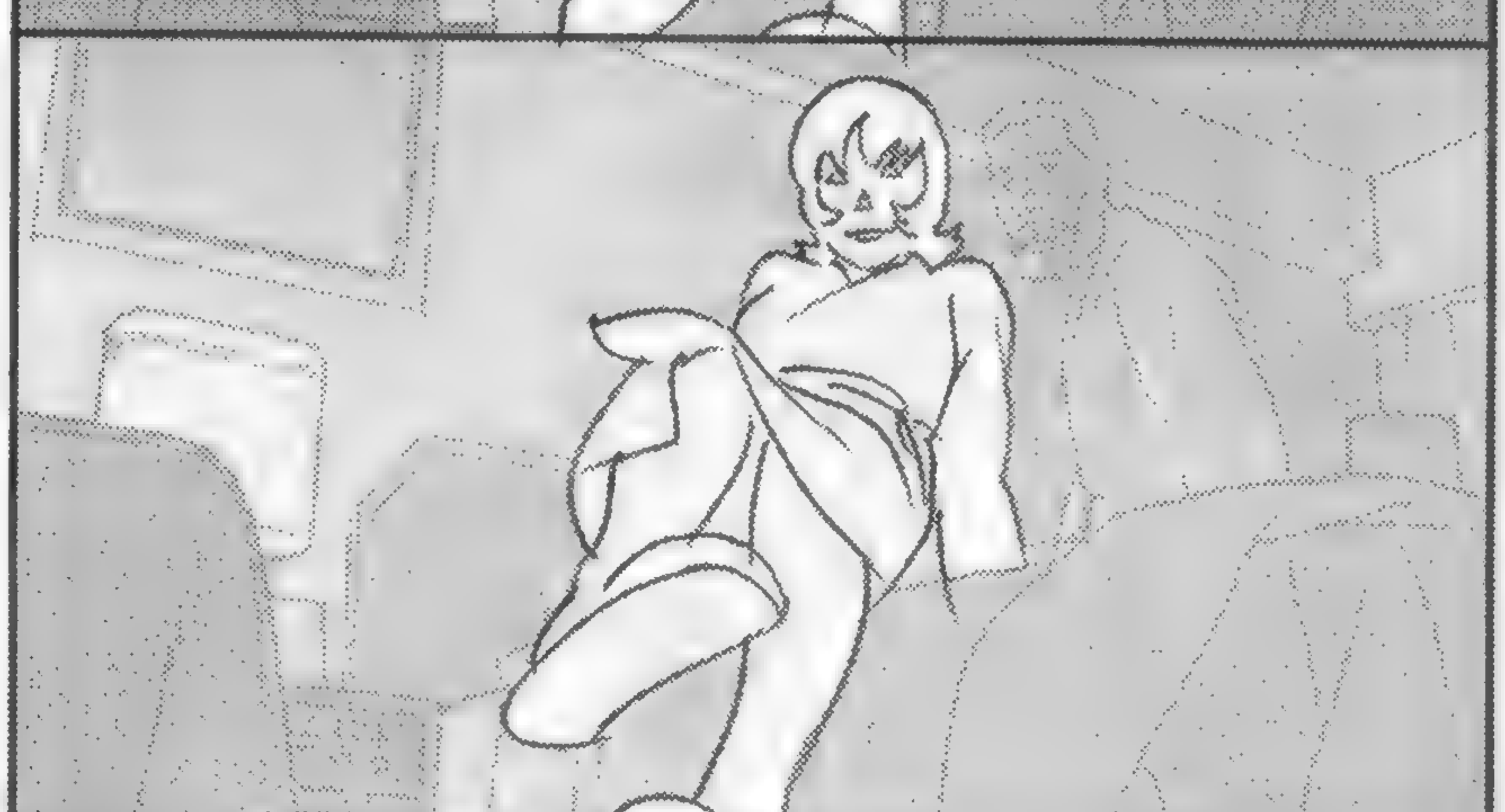
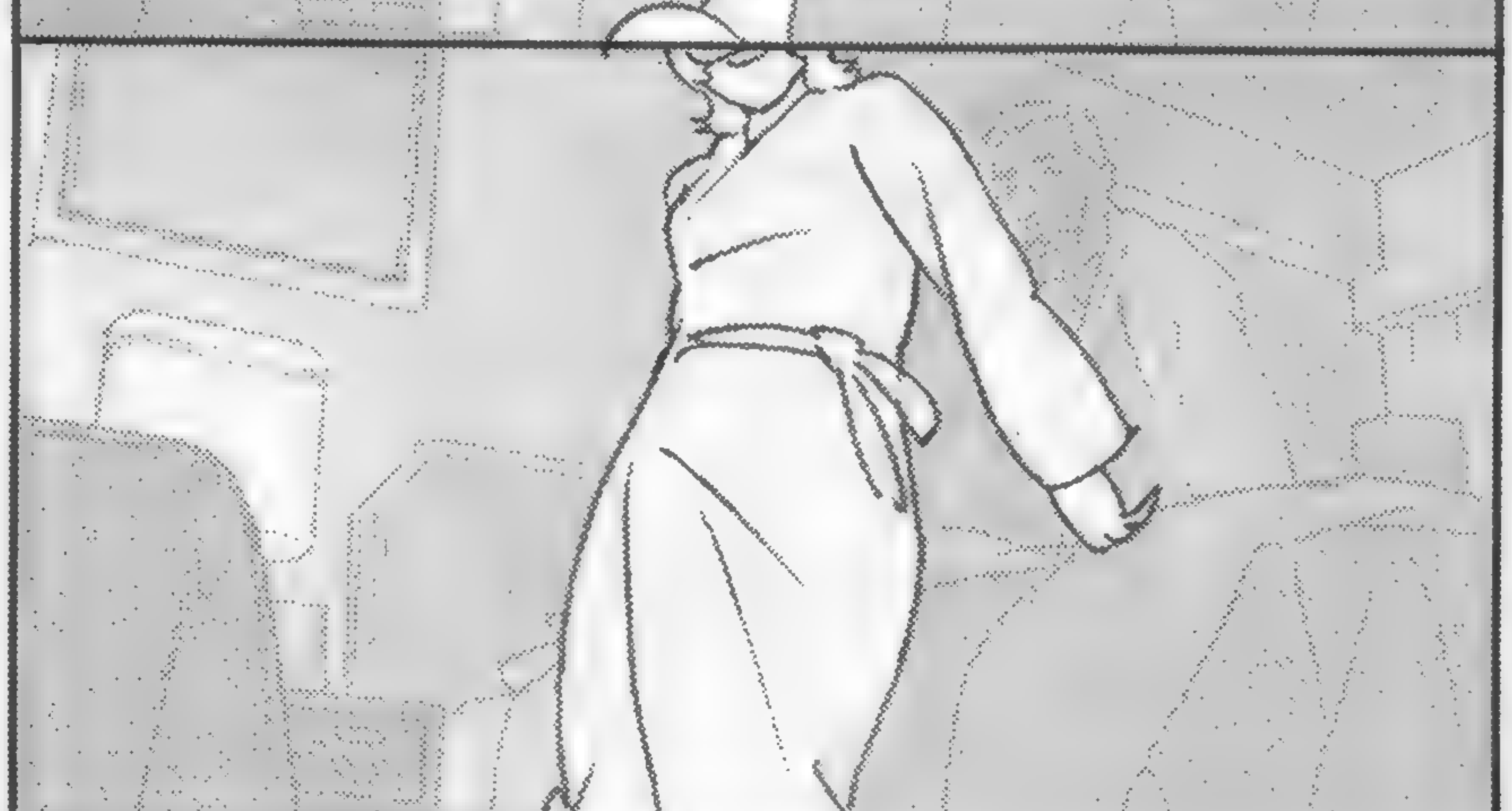
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
51			明け方の夢は 時間も長くて 分析しやすいの。 (～6+12) 深夜の夢が 芸術的な短編映画 だとしたら、 明け方は……	
		粉川を見つめる。	(～11+18) 長編娯楽映画 ってとこかな」	14+0
52		パプリカを見つめ返す 粉川、アップ。	粉川 「じゃあ、 (～0+12) 君は夢の……	
		「映画」という単語を 口にしづらい感じです。 自分でも理由は分から ないけれど、 「映画」という言葉を 発しようとすると、 何故か気分がふさいで 来てしまうのです。	(～3+06) (ちょっと言い淀んで) ……映画…女優 なんだな」	6+0
53		C.65同ポ。 粉川とパプリカ、 アップ。 パプリカ、粉川の顔を 少し覗き込む感じで。 ↓		

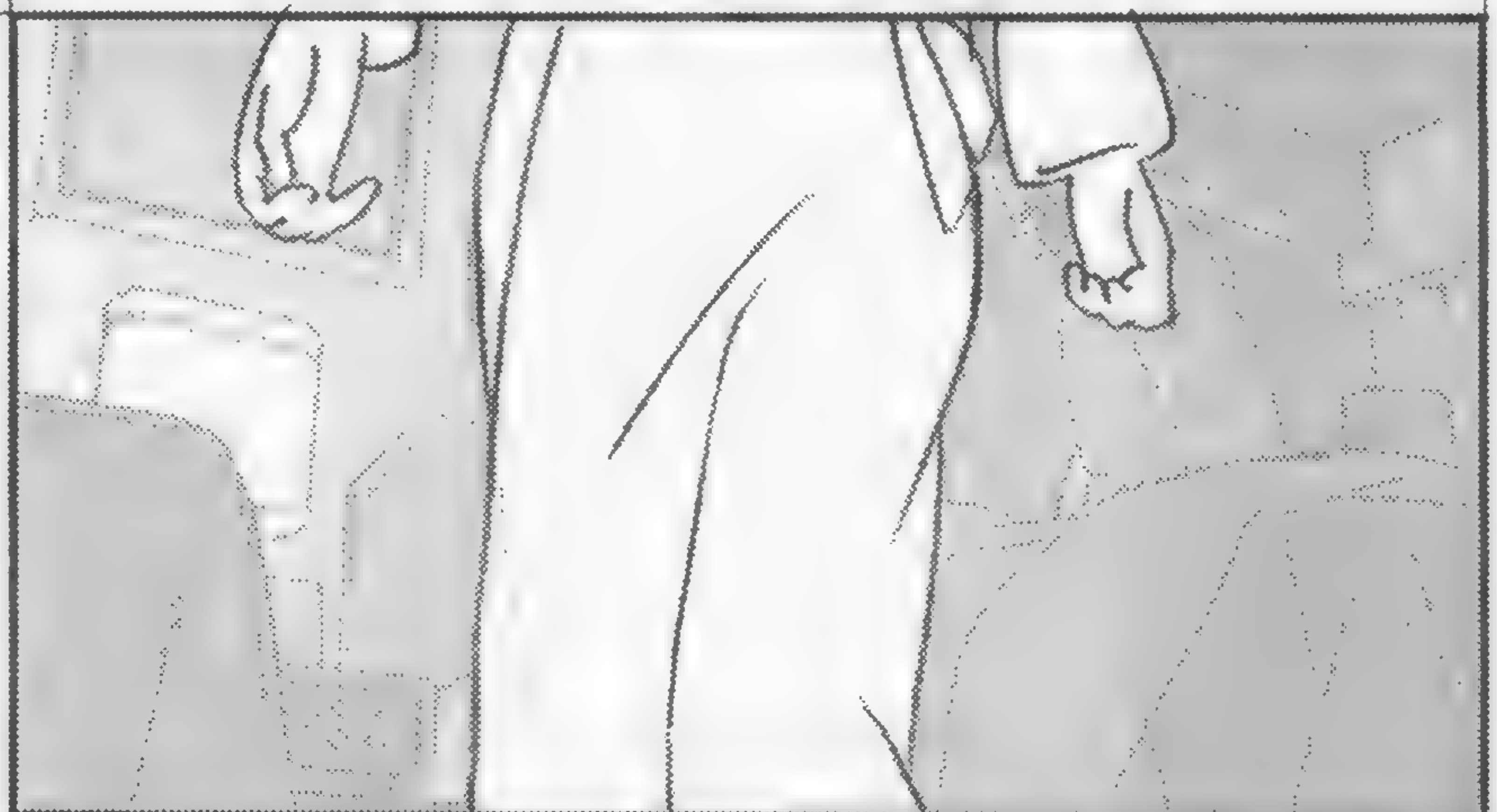
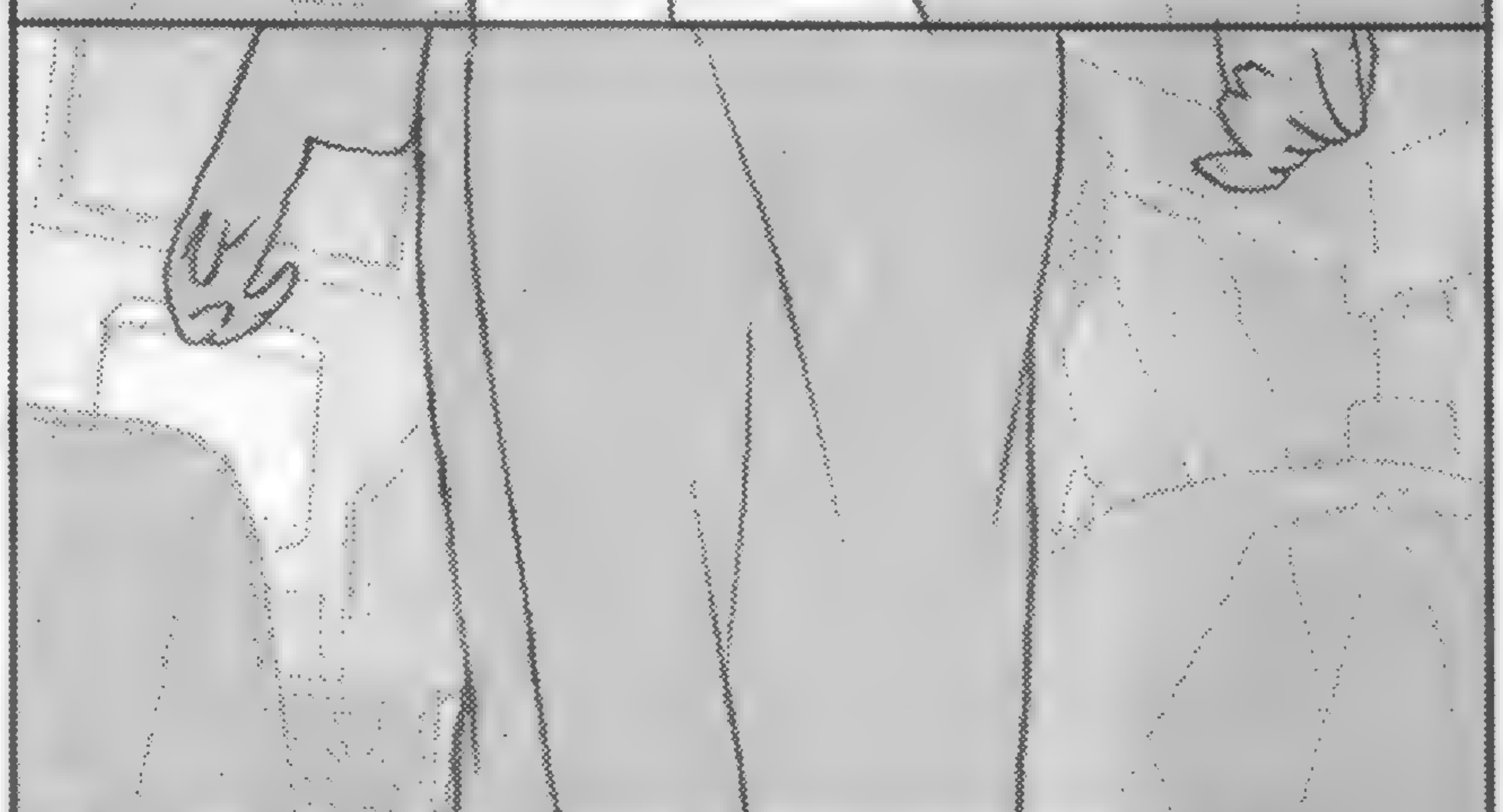
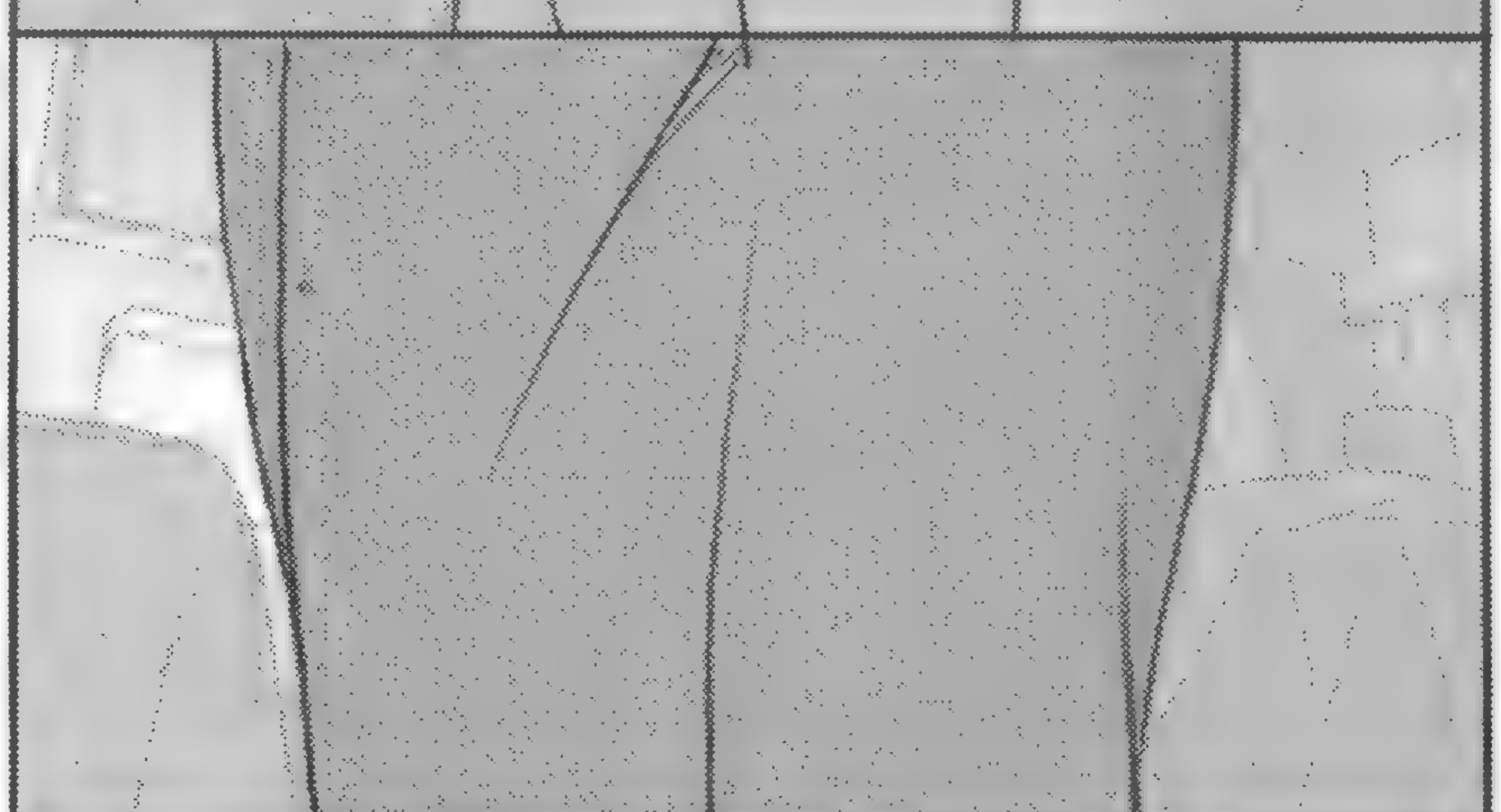
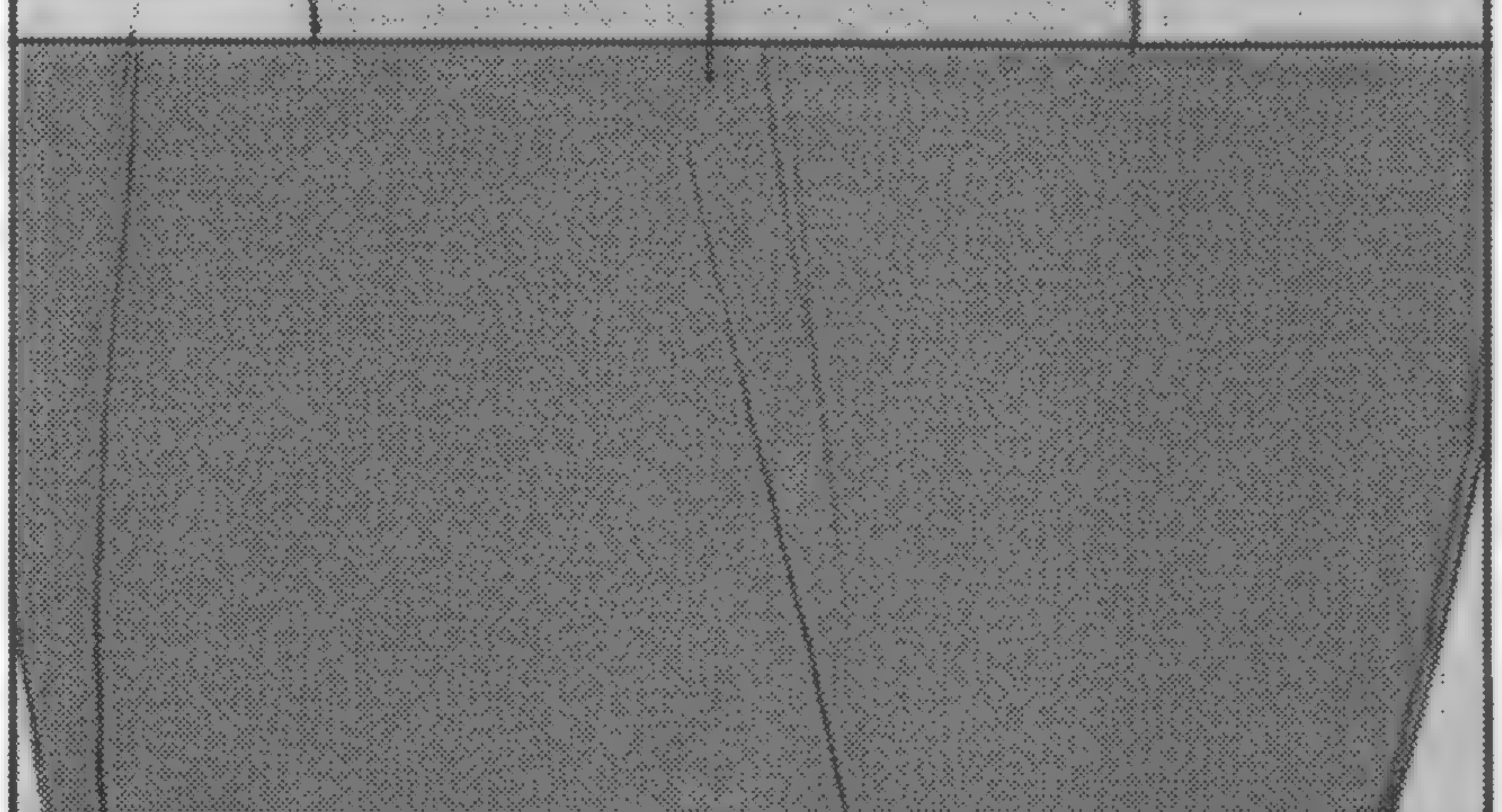
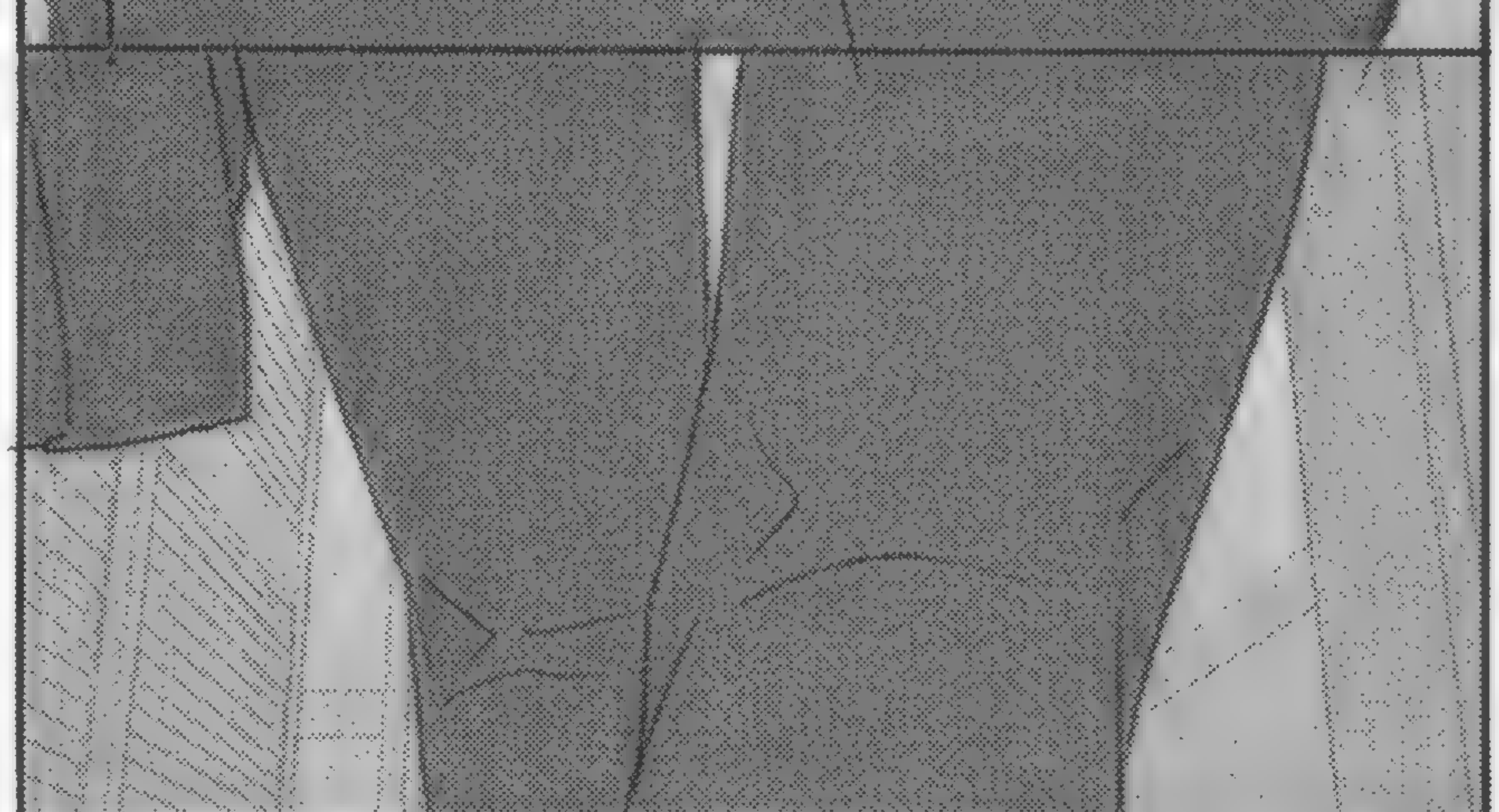
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
73			パプリカ　(〜0+18) 「映画、 好きじゃない の？」	
		言い淀む粉川を 見つめるパプリカ。	粉川　(〜3+06) 「いや……別に」	
		再生映像に表情が 険しくなる粉川。 いわば「刑事の顔」に なる。 気づいてモニタに目を やるパプリカ。		7+0
74		画面いっぱいの 再生映像。 ホテルの廊下で ゆっくりと倒れる 男の映像（C.52）。 部分リピート。	パプリカ（OFF） 「これは？」 粉川（OFF） 「いま担当している 殺人事件の 被害者だ…」	5+0
75		C.72同ポ。 不安な面もちの粉川、 アップ。	粉川　(〜1+0) 「その、 あれかな…	

No.047 マッドハウス

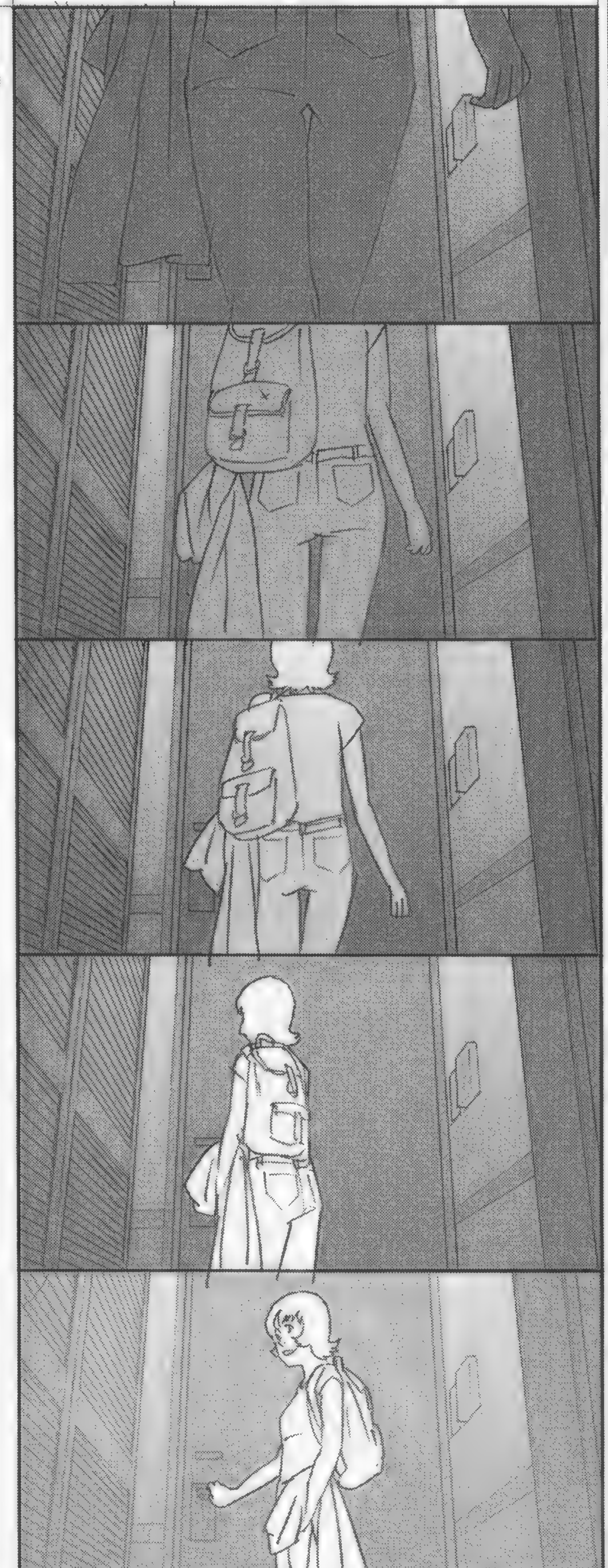
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
75		粉川にとって、彼を襲った「不安神経症」というのは非常に「恥ずかしい」ものであり、またなぜ自分がそんな病気に陥るのかまったく理解できないもので、それこそ「不安神経症」に対してひどく不安になっています。 なので、手近に考えられる状況を繋ぎ合わせて病気の原因を知って納得したい、と思っている。だから自分の眼前にある「未解決事件」と自分の症状を因果関係で「捉えたい」「納得したい」という願望の現れが、このカットのセリフや次カットの芝居になると考えてください。	(～3+12) …やはり犯人を 検挙できずに いることが 私の…（言い淀む）」	7+12
76		C.65同ポ。 粉川とパプリカ、 アップ。	パプリカ 「（なるべくあっさりと） 不安神経症」	
		粉川、ちょっと勢い 込んでパプリカを 見つつセリフ。	粉川 (～1+12) 「その、原因なのか」	
		粉川の安直な解釈を いなすように座った ままサッと身を翻す パプリカ。 粉川のセリフ終わりを 待たなくて良いです。		
		※こんな感じで、 座ったまま回転します。 		

( )

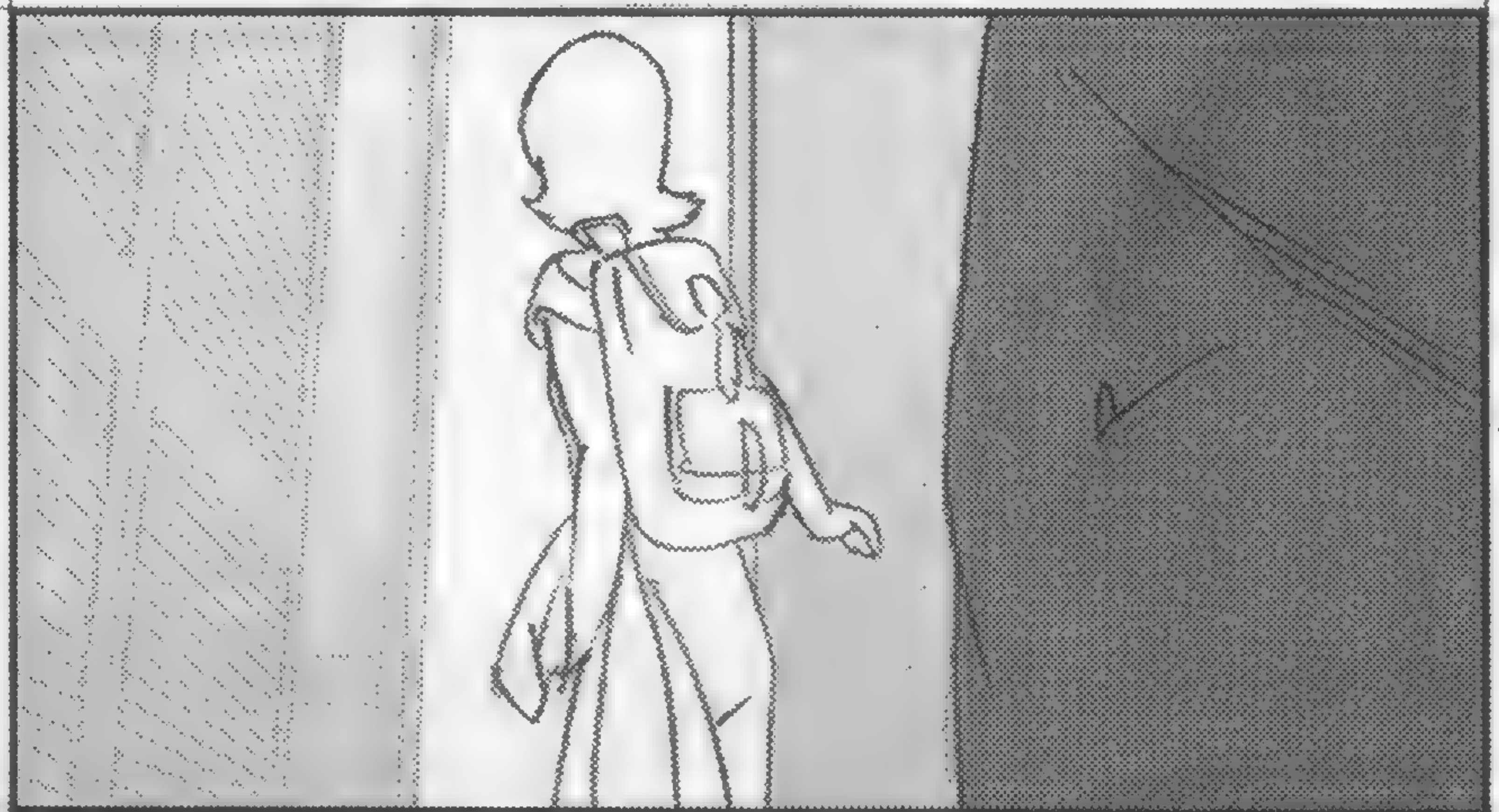
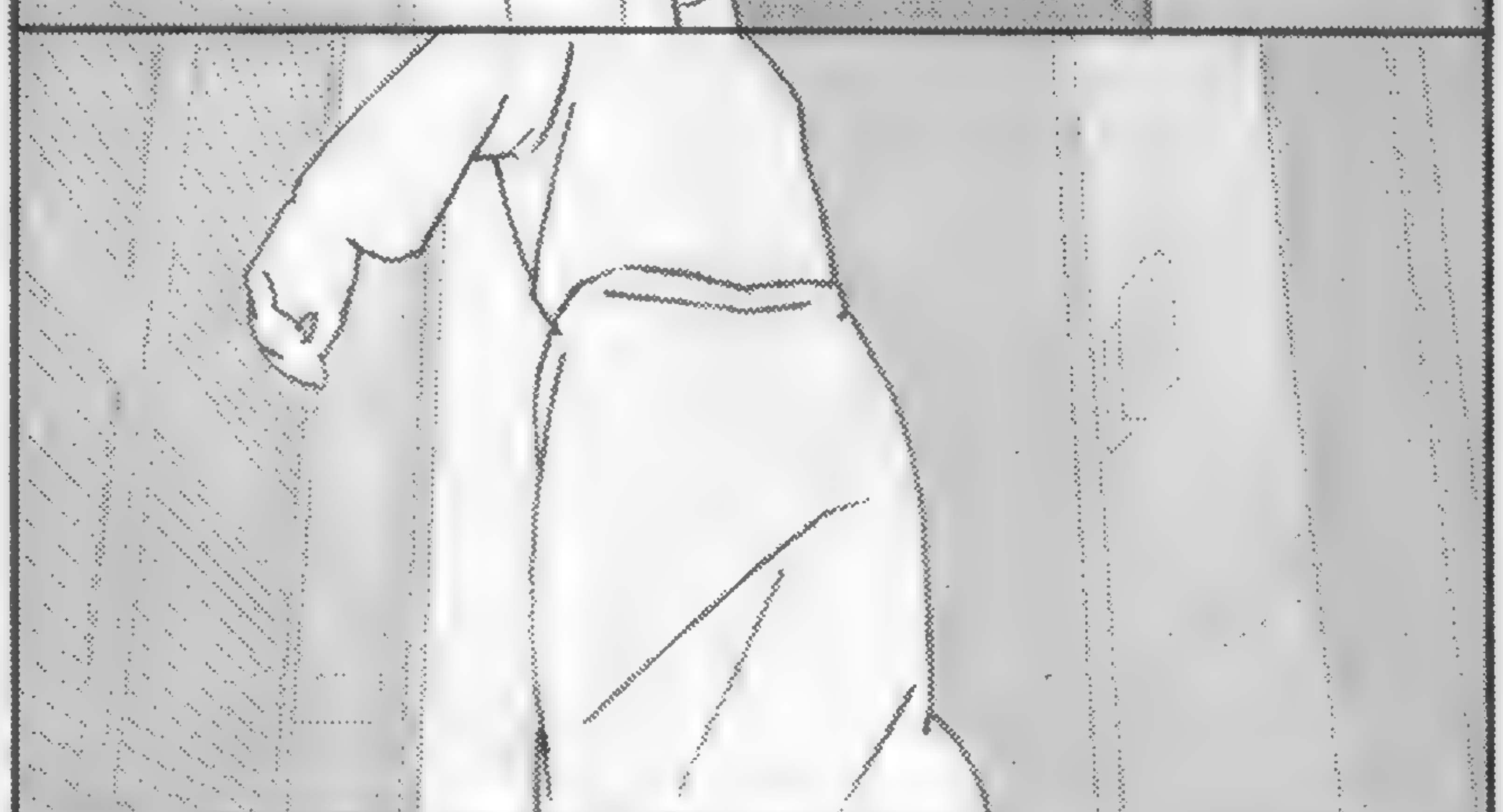
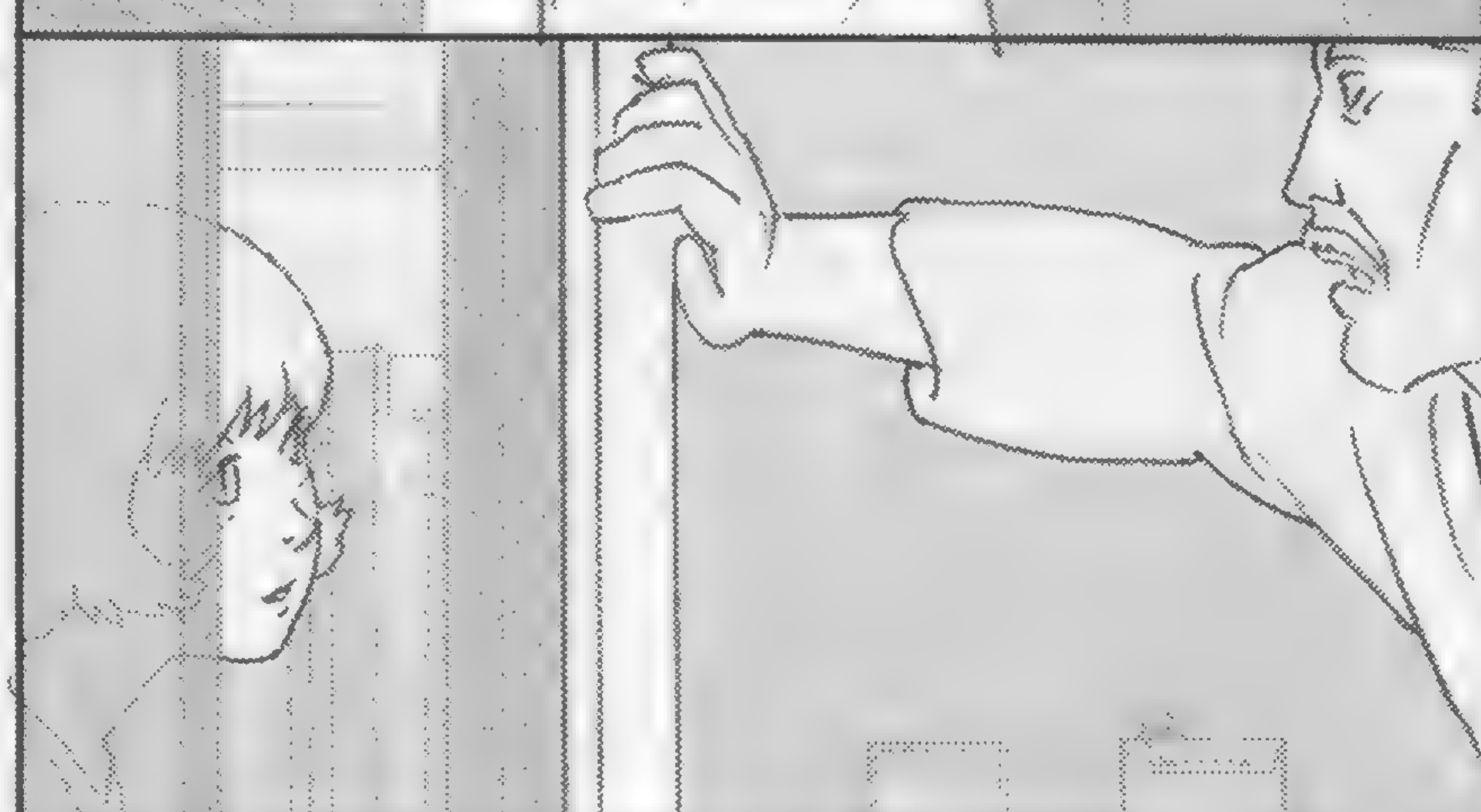
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
㉖		粉川、目で追う。 パプリカはここまで 回らなくて良いです。		3+12
㉗		A.C.で。 パプリカ、座ったまま 方向転換して、		
		ちょっと溜まって から、	(～0+18) パプリカ 「焦っちゃ、ダメ」	
		勢いよく		
		立ち上がり、 ↓		

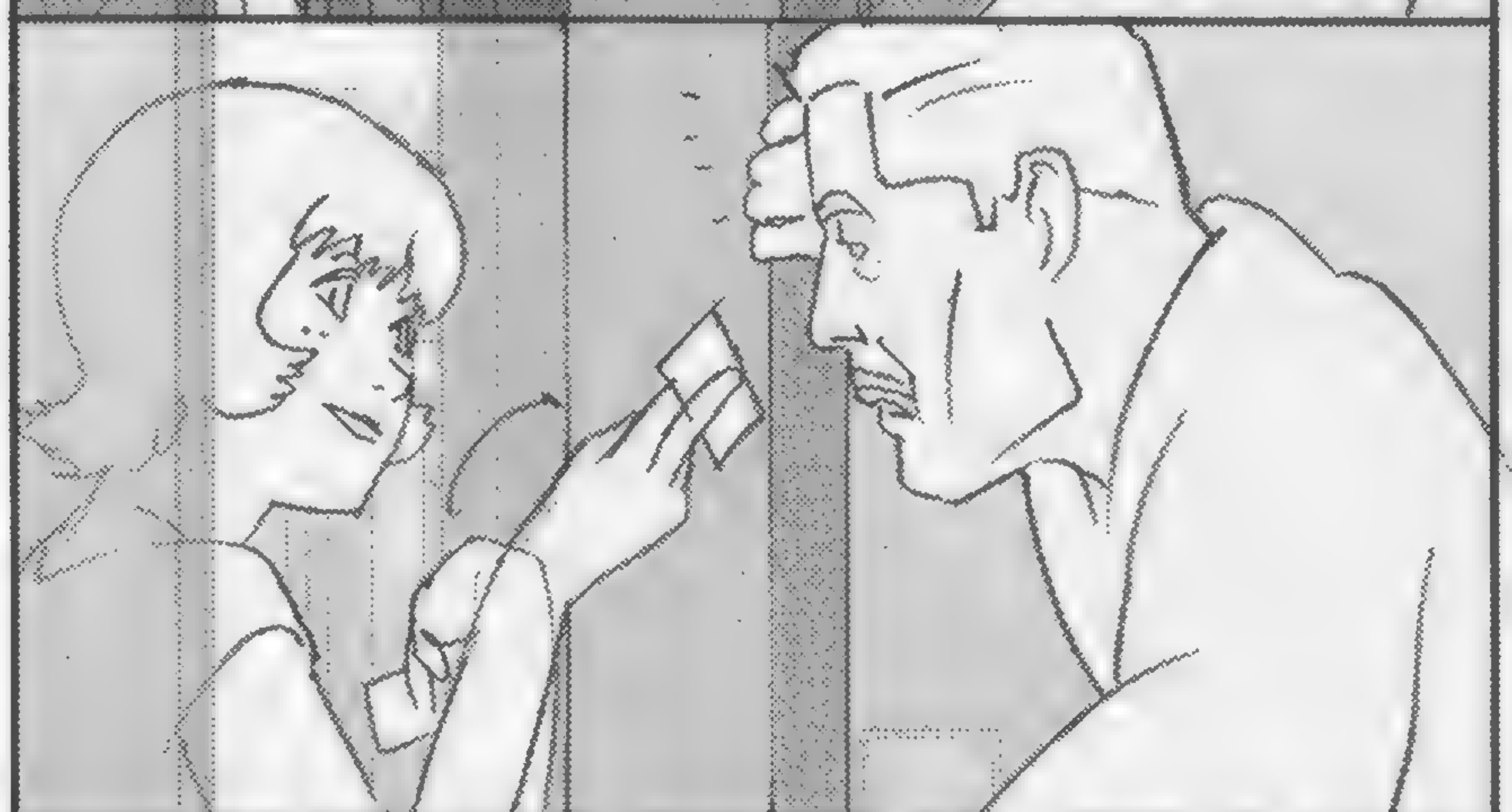
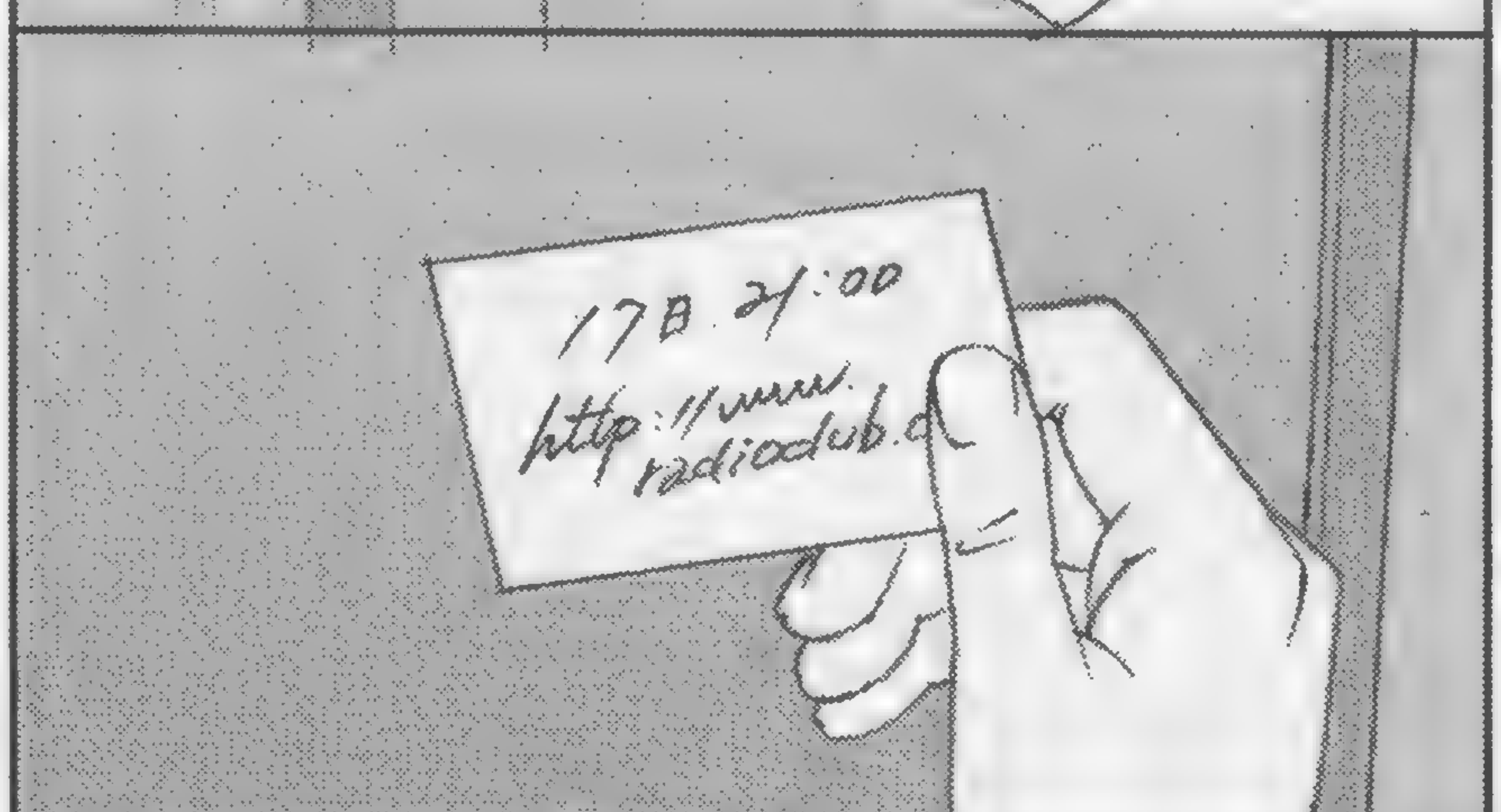
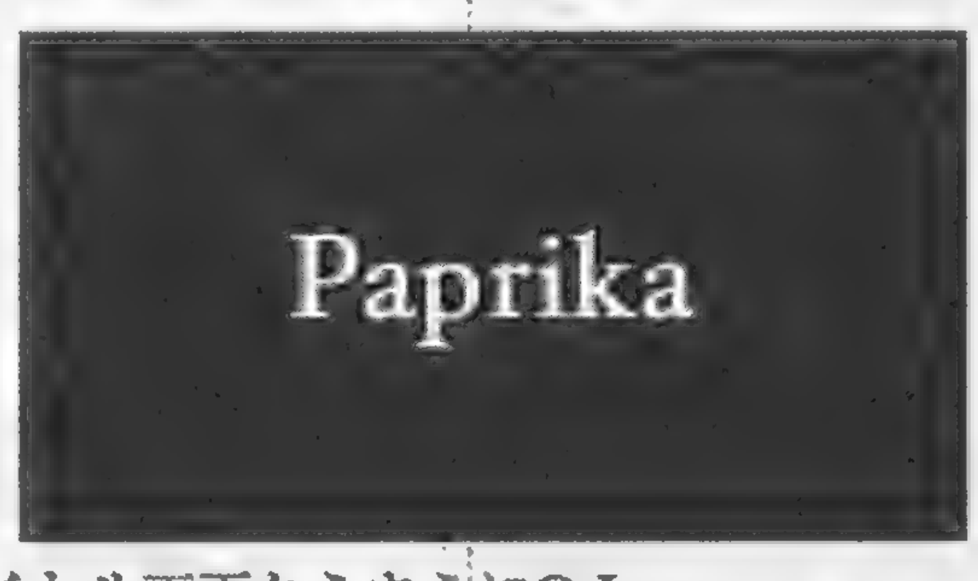
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
77		手前に歩いてくる。		
				
			パプリカ 「治療はまだ 始まった ばかり （次カットにまたがる 感じで）」	
		画面いっぱいまで。 画面の手前に来るに 従って色をアンダーへ、 ラストにかけては フォーカスもアウト 気味に。		4+0
78		A.C.風に前カットを 受けて。 ドアへと歩いて行く パプリカ。		

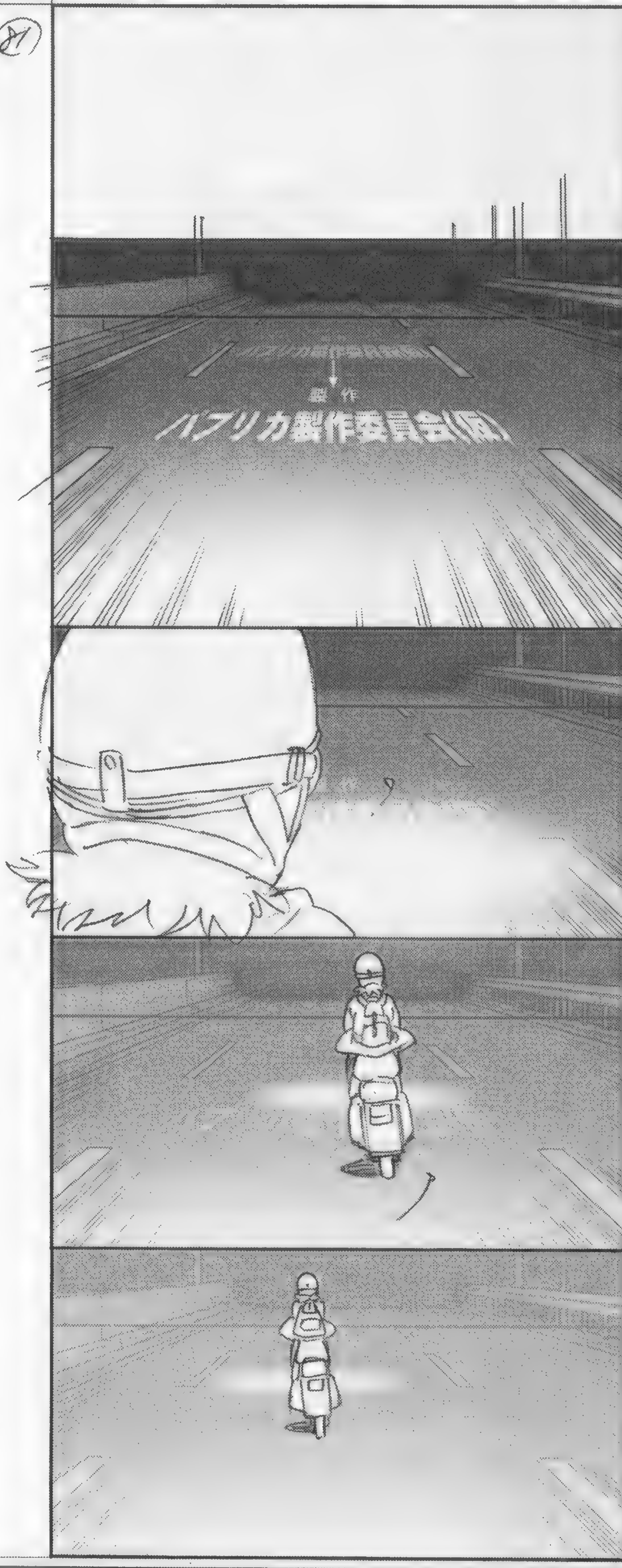
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
28		パプリカはすでに バスローブから 着替えており、 左肩にリュック、 手には上着（品のいい 革ジャン）を持っている。 ドアノブに手をかけて、 手前を振り返る。	(〜4+18) パプリカ 「お大事に、 粉川警部さん」	

(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
58		パプリカがドアを開けかけたあたりで、手前から大きく粉川がINして、		
		慌てて奥へ。		
		閉まりかけたドアに手をかけて次カットへ。		
59		ドアを挟んでパプリカと粉川。		10+0
		粉川、慌てて来たものの何を言えばいいのか、言葉が出てこない。すっかりパプリカのペースに呑まれています。	粉川「…あ…」 パプリカ「？」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 79		パプリカ、ちょっと思わせぶりに微笑んでから（この顔はなるべく印象的に）、	粉川 (～4+0) 「今度は、 いつ逢えるんだい？」	
		粉川の眼前に手品のようにヒラリと名刺を差し出す。 ※このあたりで名刺に軽く口づけしてやってください。		
		粉川が名刺を受け取って見る。 その間にドアが閉まる（閉まり切りません）。	S.E. パ	10+0
80		名刺、アップ。 パプリカの手書きの文字で日時と謎のURLが記されている。 右手と名刺の奥は若干ボケ。 カット頭、ドアが閉まりきる。 この絵で2+0。 名刺を裏返すと、キスマークと「Paprika」の文字。 その文字へ回転T.U.(T.U.まで4+18)、O.L.してタイトル画面に変わる。	タ ン	
		 タイトル画面からさらにO.L.。		10+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
81		前カットからの O.L.は5+0で。	前カットの 「タイトル画面」から 音楽スタートする感じです。 以下、オープニングは 音楽に乗せて。	
		タイトル画面から O.L.して流れる路面。 路面はBLの闇から 現れる感じで、 手前に流れてくる。 「パプリカ製作 委員会（仮）」の クレジットが短くF.I. しつつ手前に来る。 クレジットの文字は 強いライトで路面に 投射していると考えてください。		
		手前からバイクに 乗ったパプリカ、 INして	(～4+12)	
		奥へ。 適宜、クレジットF.O.。 バイクのライトに 照らされた路面は、 明るい路面を マスク合成。 以下同様。		
				7+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME

82



髪をなびかせて
バイクを走らせる
パプリカ、



画面手前へ。
パプリカが前に来るに
従って、奥は若干
フォーカスアウトに。
パプリカの顔に
「企画」のクレジット。

パプリカ、髪なびき、
わずかにぶれつつ左へ
スライド加味。
流れる路面は、
前カットの素材を
大きめに作成して
おいて、左右と流れる
方向を反転して兼用。



パプリカの奥から
トラックが追い抜いて
くる。
トラック側面には
ペイント有り
（次カット参照）。
貼り込みで。
カットラスト、
パプリカの視線、
トラックへ。

TIME: 4+12

83

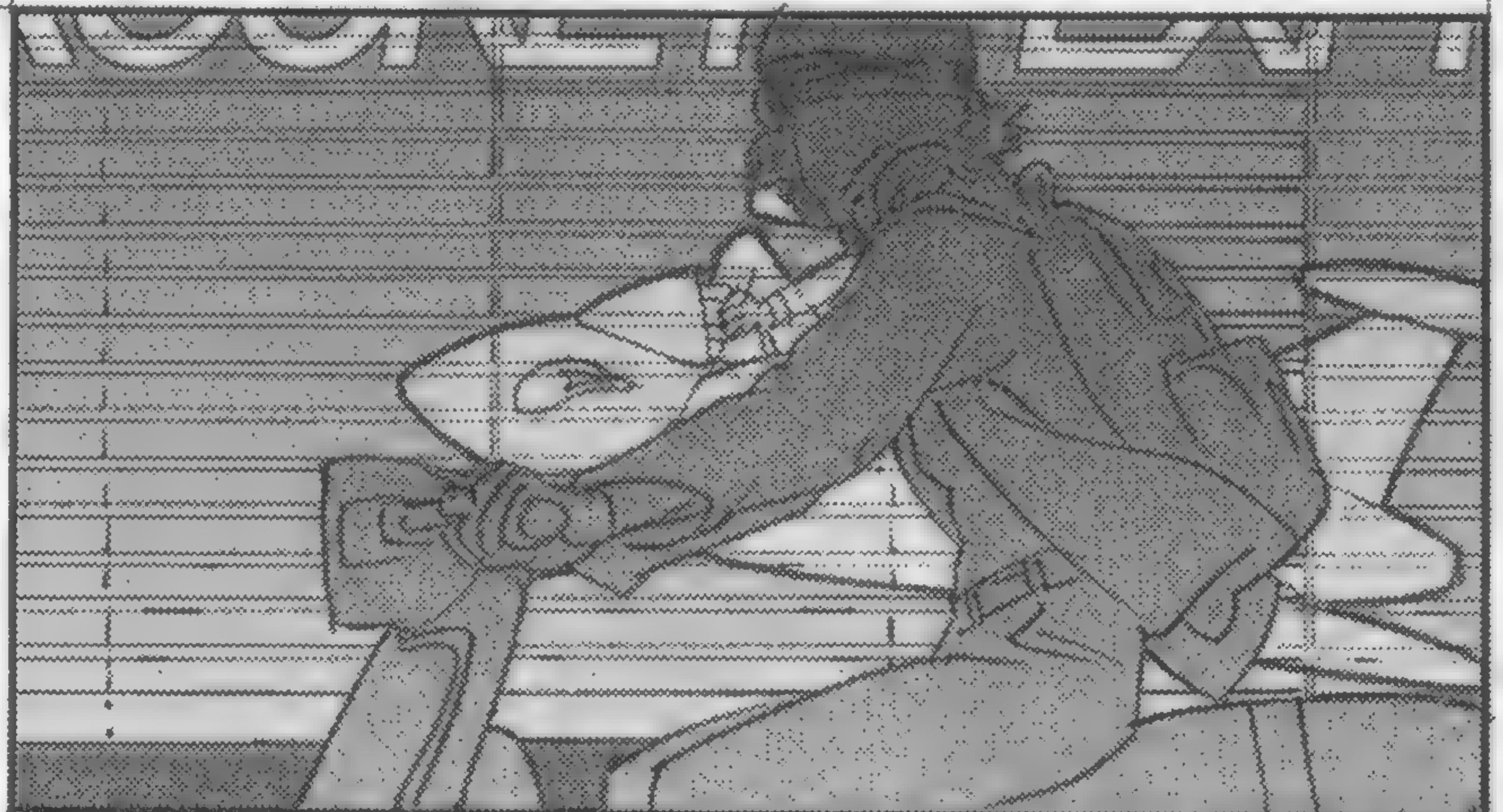
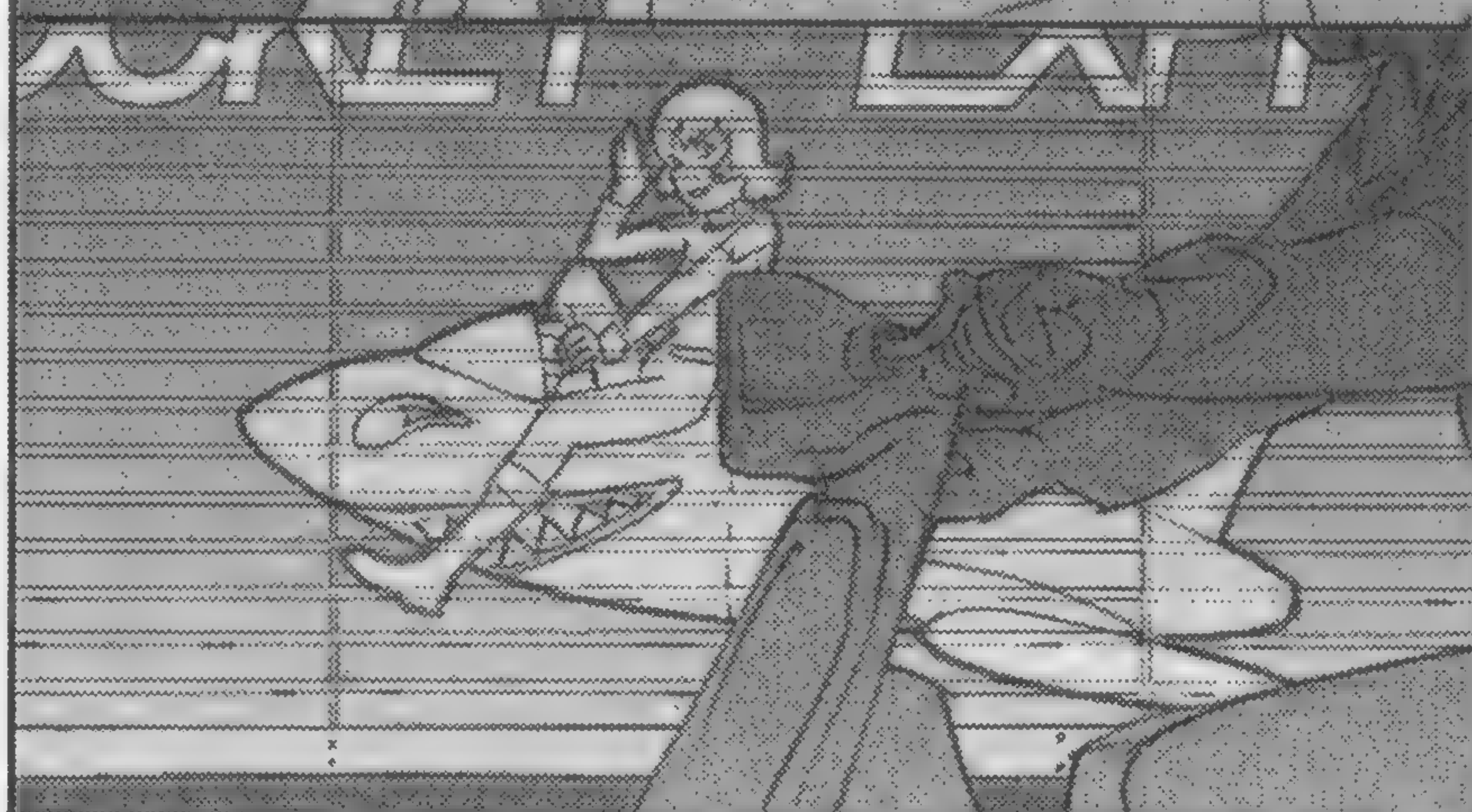
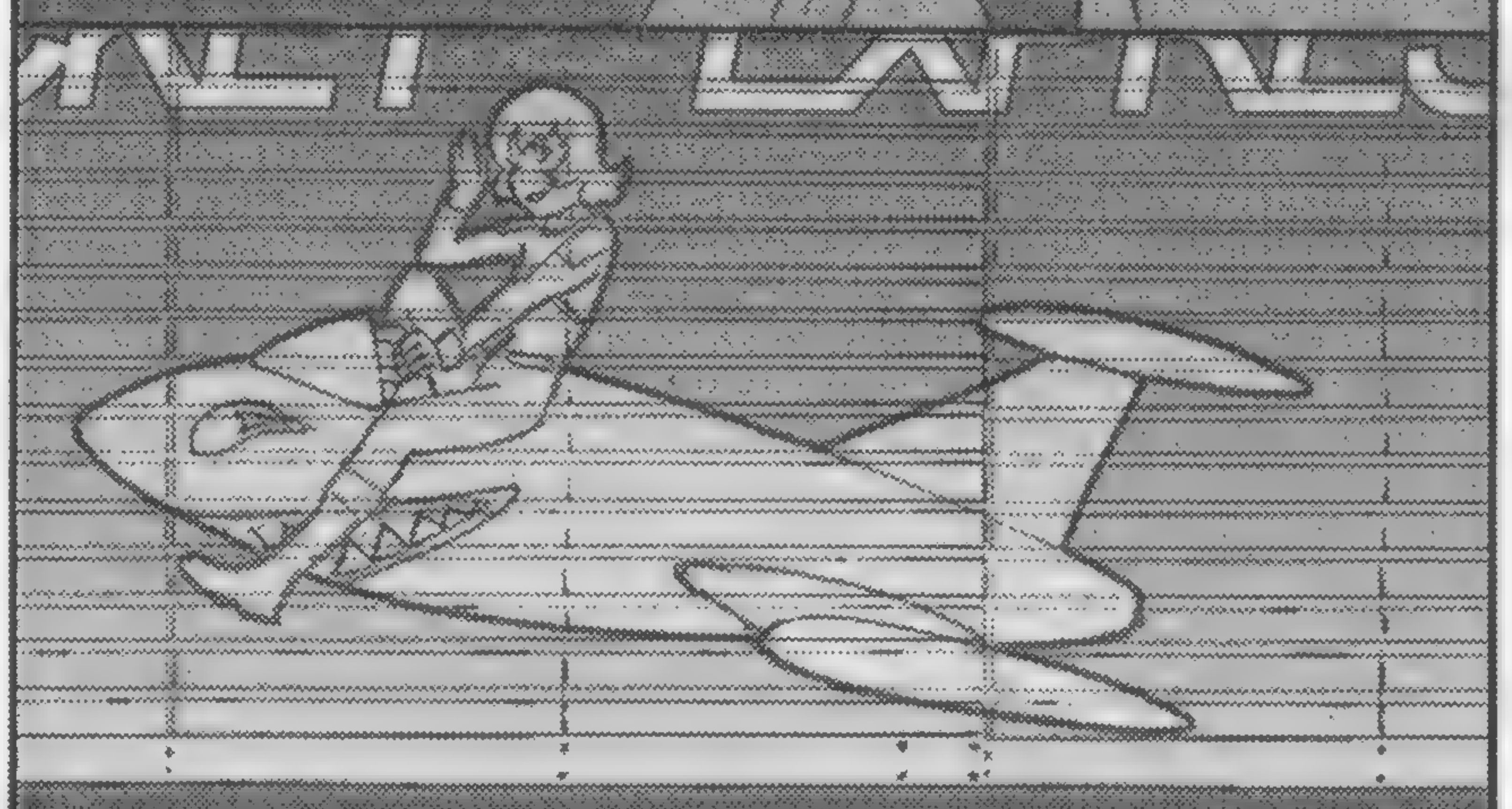
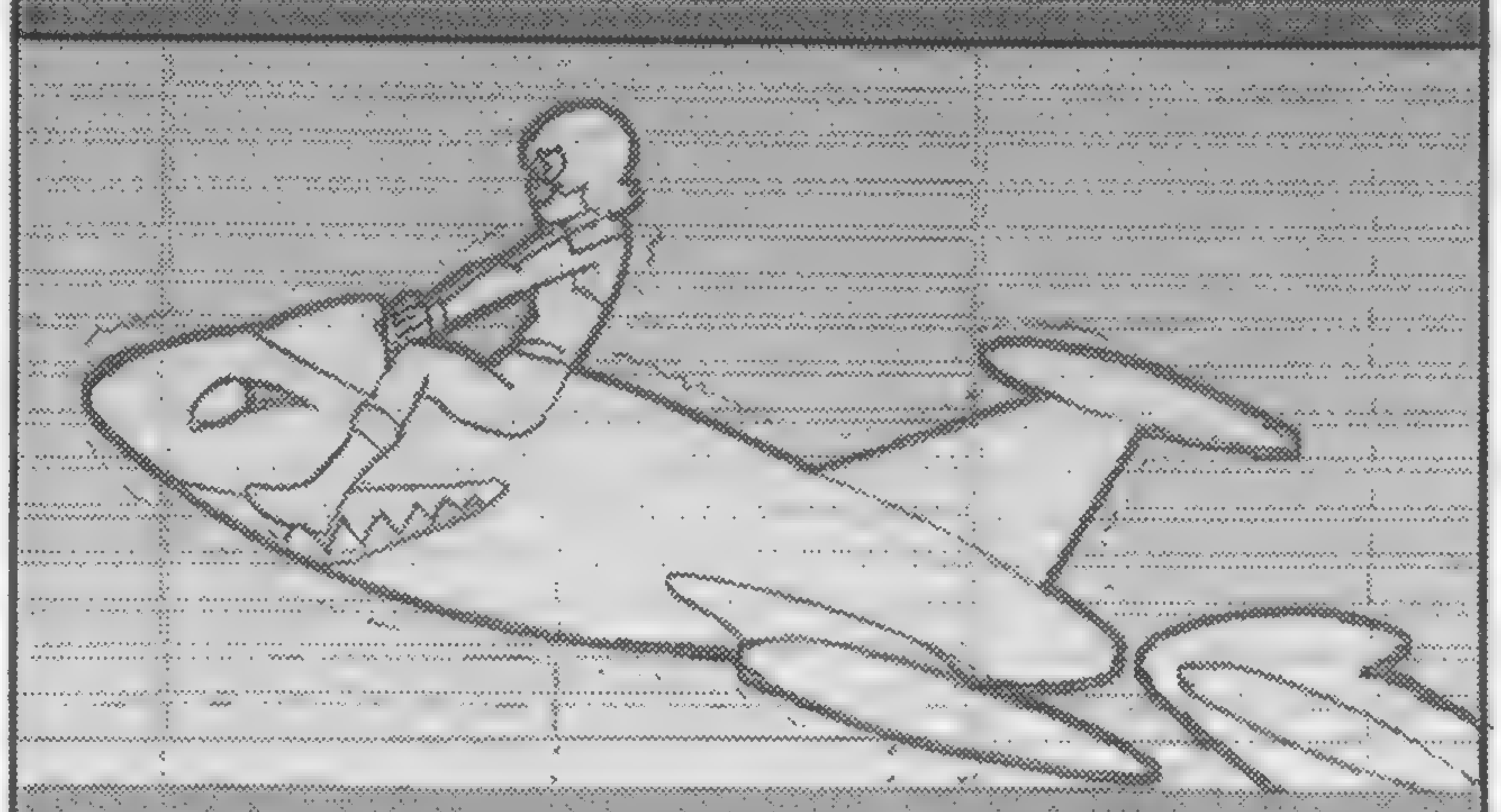
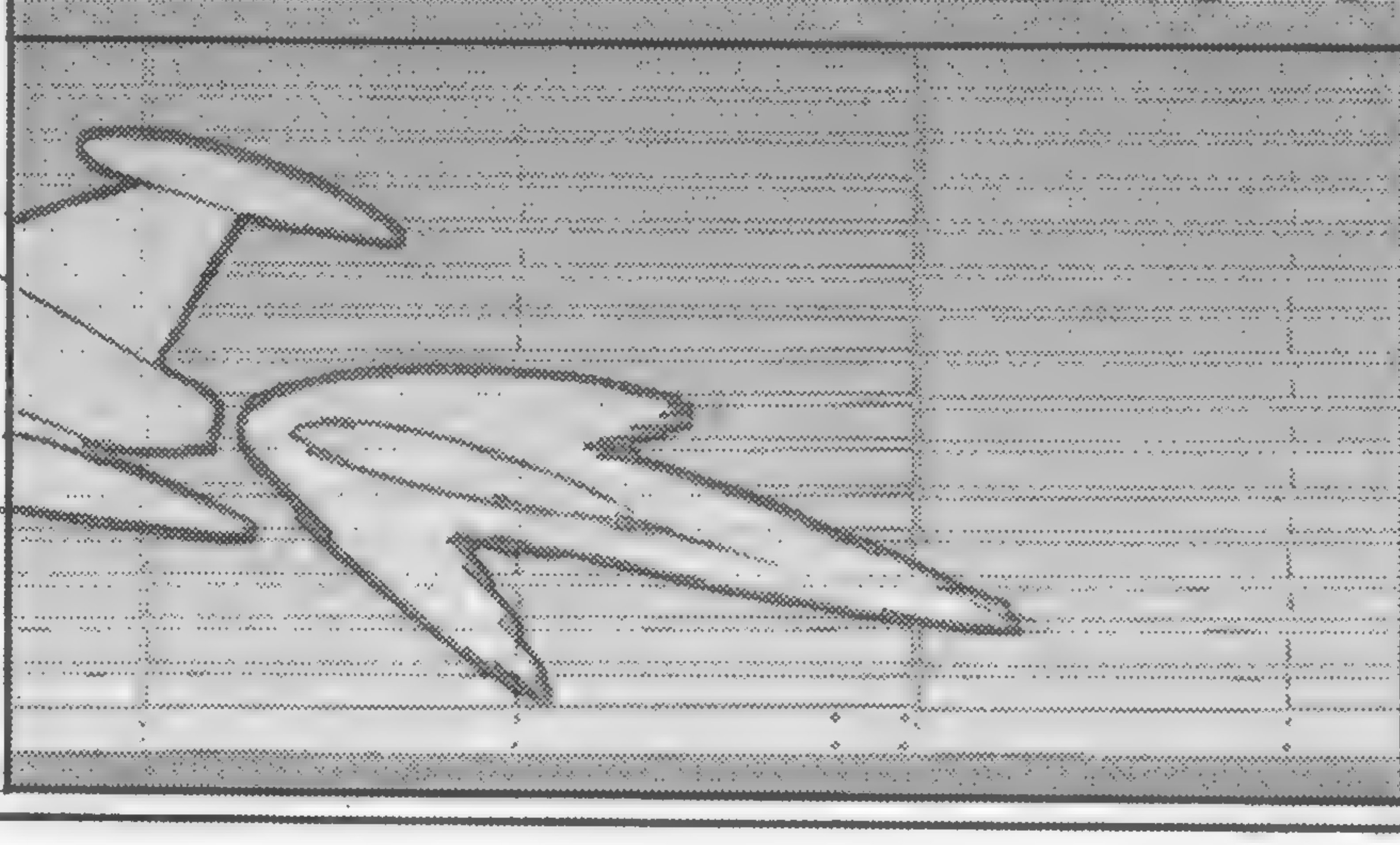


パプリカを追い越して
行くトラック。
車体側面に流れる光の
反射をスーパーします。
画面右上に「原作」の
クレジット。



トラック側面には
ロケットに跨った
女の子のキャラクター
が描かれている。
「Rocket Express」
とかなんとか、そんな
感じの宅急便の
トラックだと想定して
ください。
トラックはスライドし
つつさらに進む。

↓

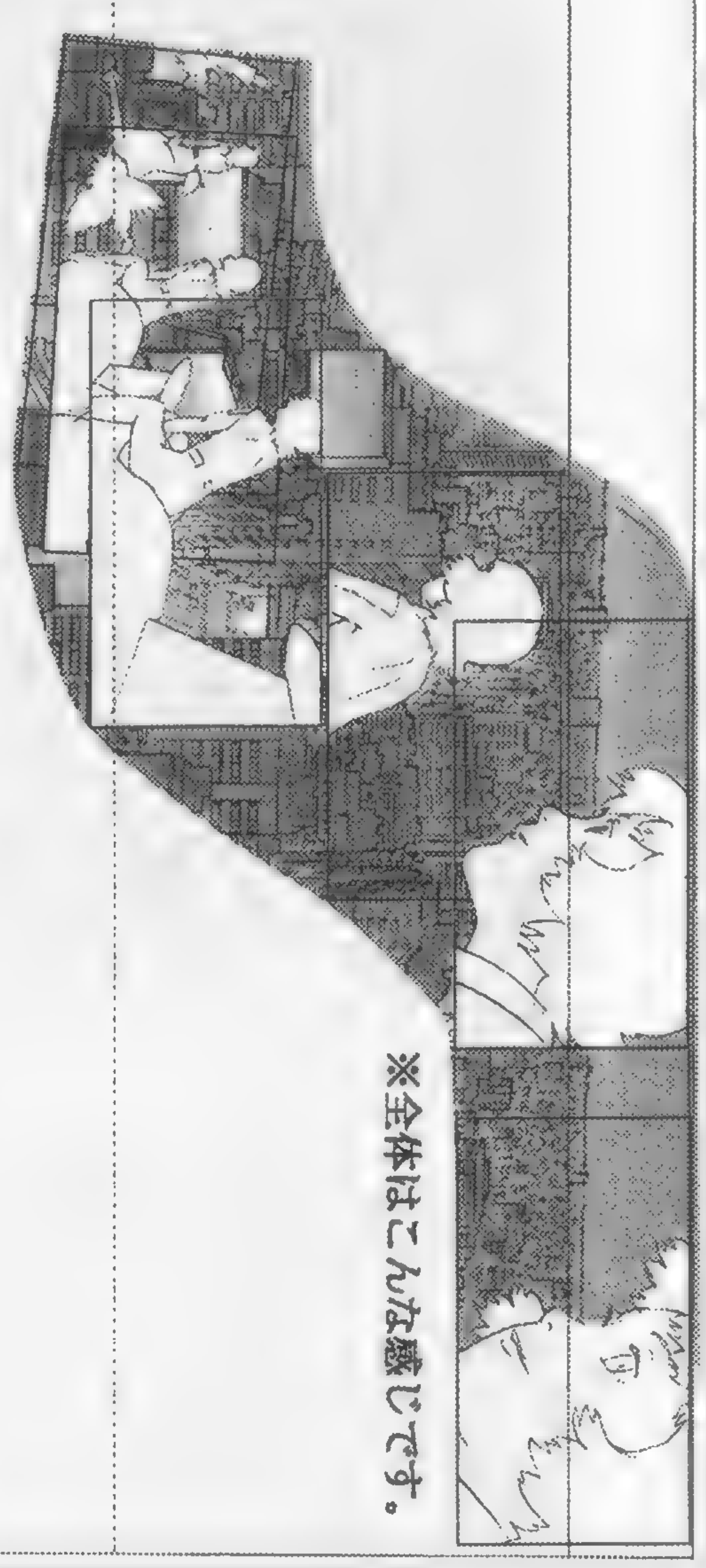
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
83		パプリカが手前に 来つつ、トラックに 遅れて行き、 女の子のキャラクター をワイプする格好に なる。		
		パプリカでワイプする と、女の子顔が パプリカになっている。		
		パプリカは右へOUT。		
		絵になったパプリカが ロケットを操縦する。 噴射が激しくなり、 ブレ始める。		
		一気に発進してOUT。 ここまでは、あくまで トラックに描かれた 「絵」として動いて いると考えてください。		7+0

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
84		深夜の街、奥に見えるビルの壁面に「脚本」のクレジット。 手前からINしてロケットで飛び出して行くパプリカ。 カット頭からT.U.しつつ、そこへパプリカがINです。 INまで0+12くらいで。 付けてPAN.UP.。		4+0

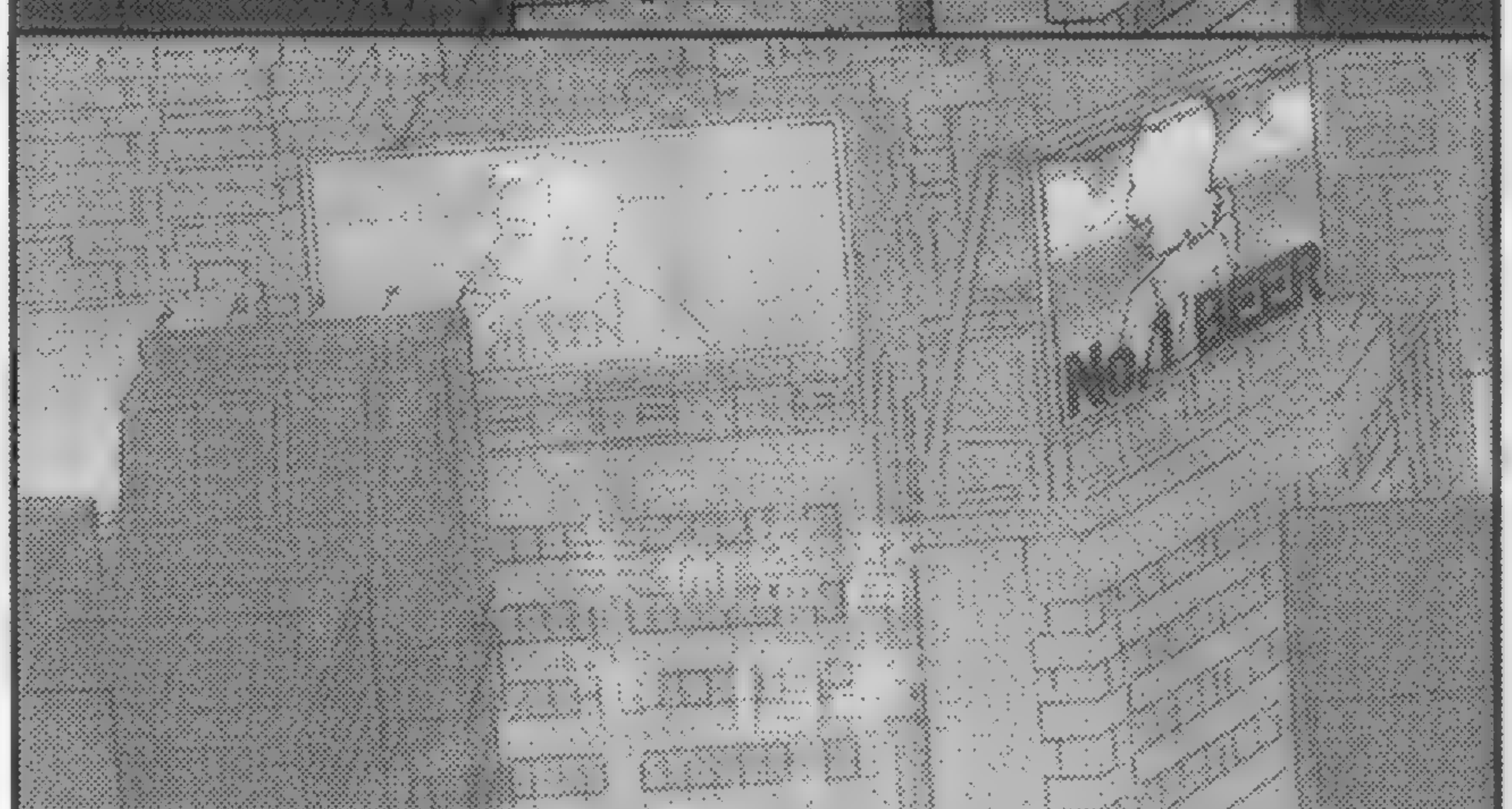
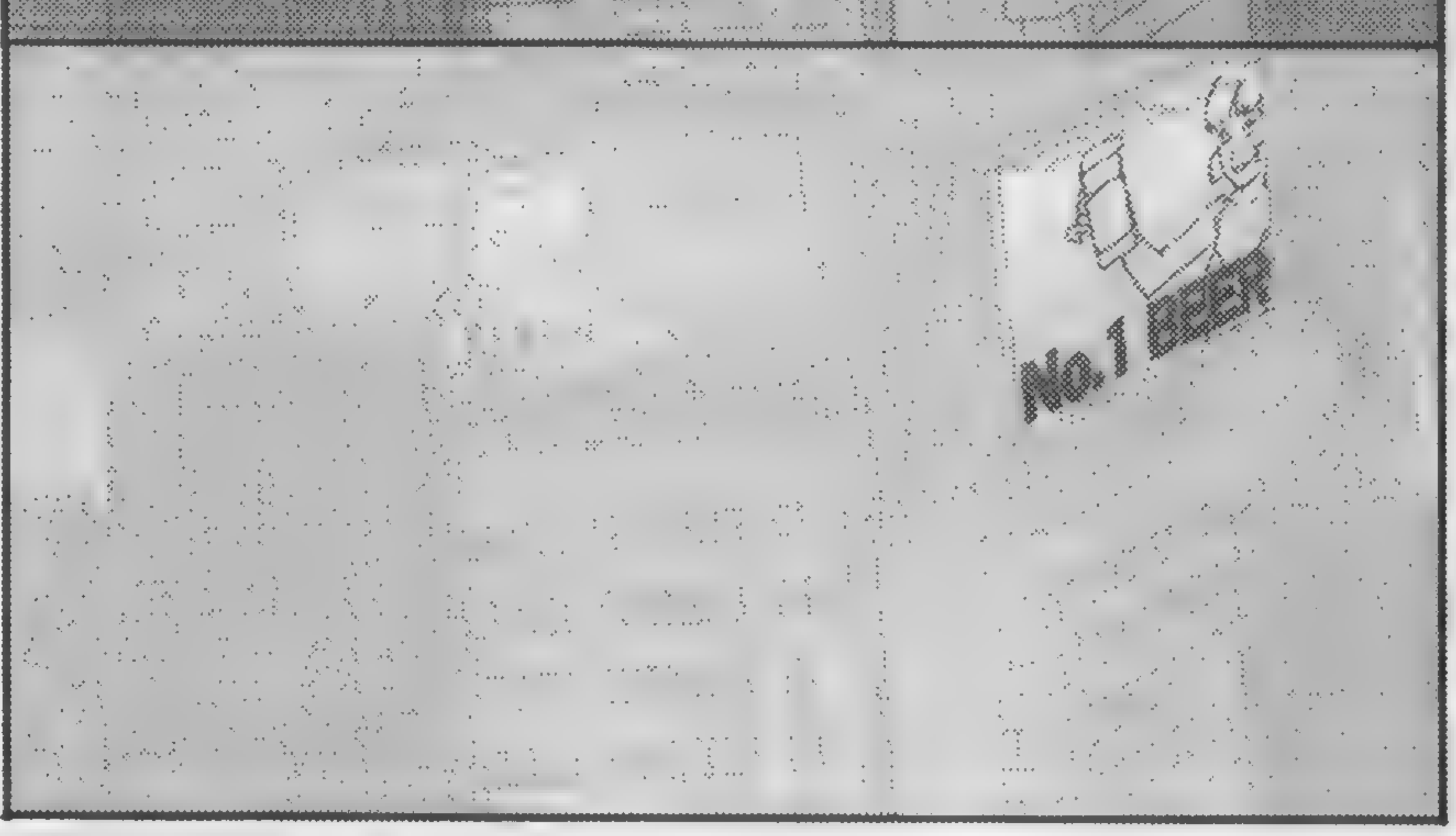
( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
85		街の上空を飛ぶ パプリカ、アップ。 FOLLOW←。 その顔に 「キャラクター デザイン・作画監督」 のクレジット。 ちょっと態勢を傾ける。 眼下に気づいて、 (～4+0) 急降下する。		

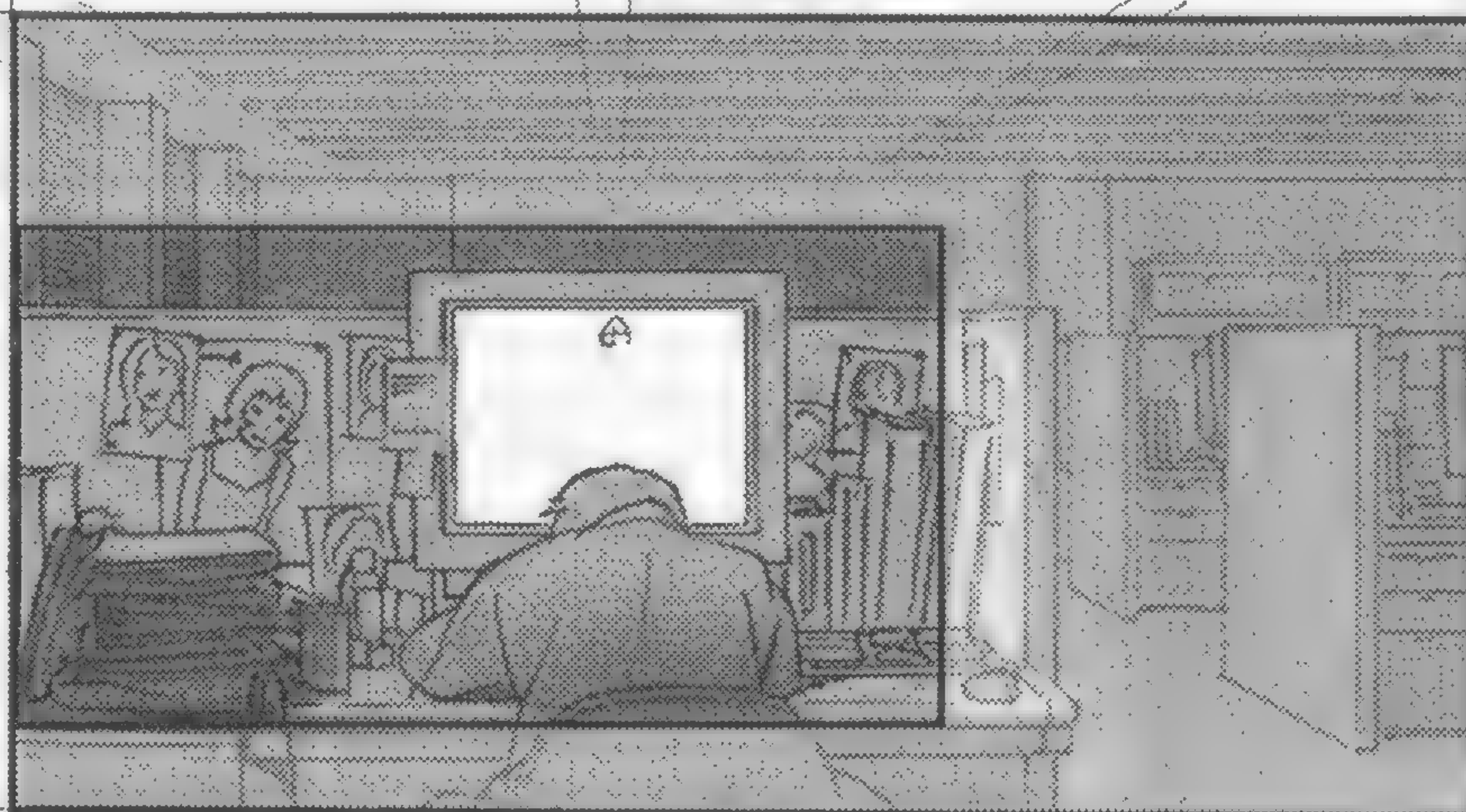


※全体はこんな感じです。

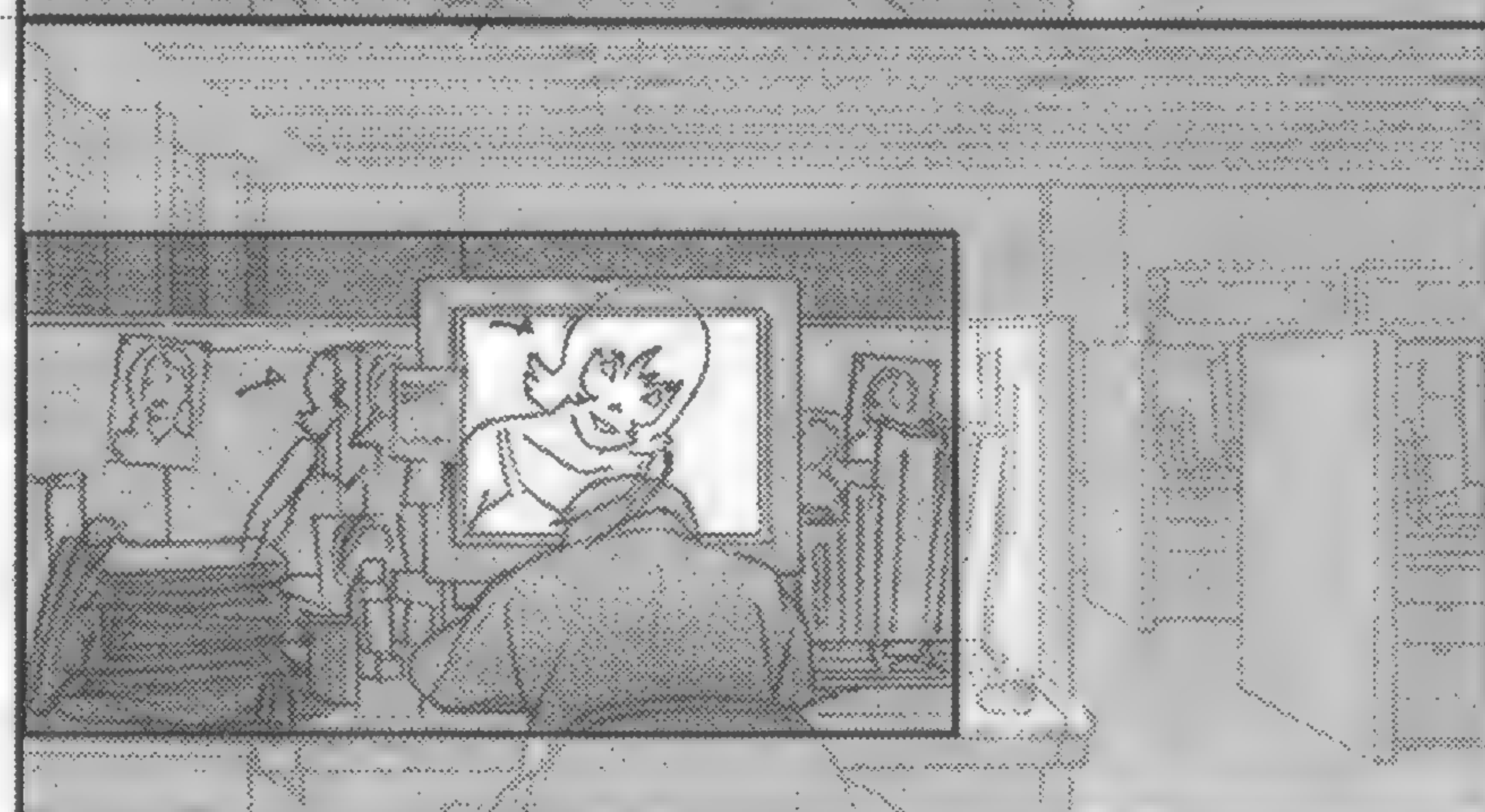
( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
85		パプリカで、ビルの上の看板（輸入タバコの広告）を		
		ワイプすると、看板の中の白人女性がパプリカに変わっている。 ビル壁面に「美術監督」のクレジットあります。		
		板の中のパプリカ、動き出して右へ。 右手にあった看板（ビールの広告）の中に現れ、		
		クルッと周りながら		
		ビールジョッキを取って右へ。 顔がOUTするくらいまで。		9+0

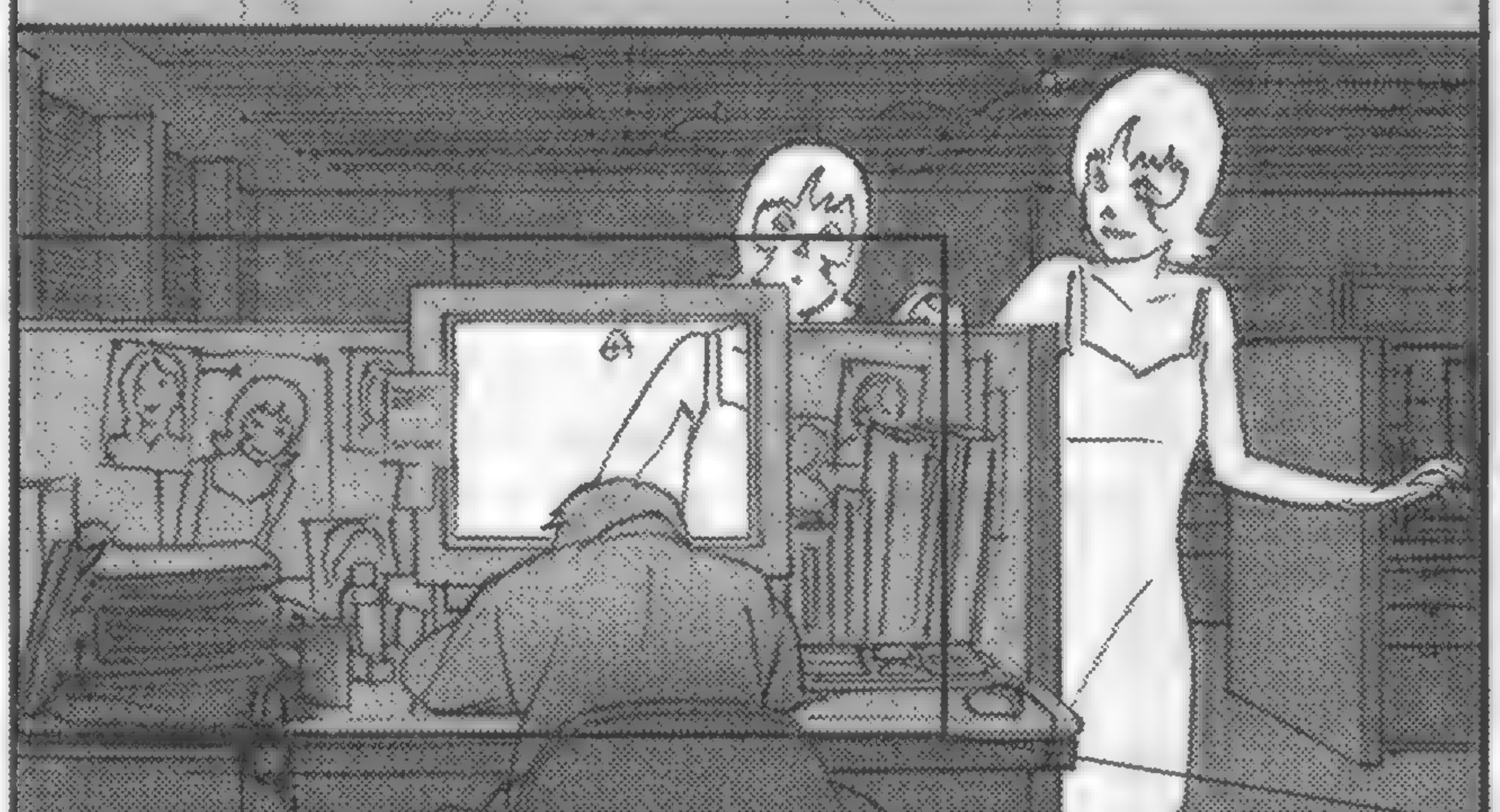
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
86				7+12



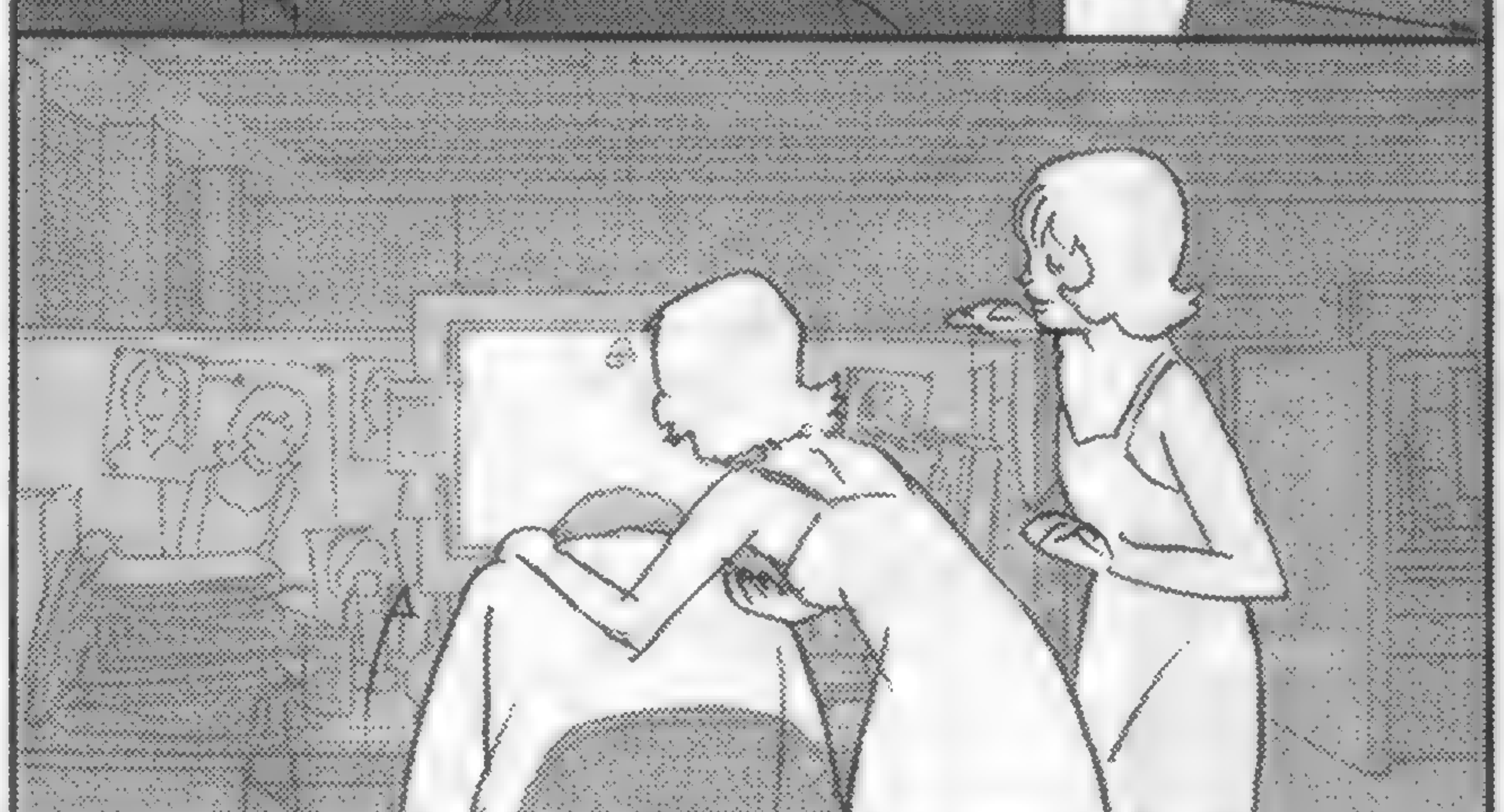
深夜のオフィス。
パーティションに
貼られたピンアップに
ヒョイッと現れ
（前カットの動きを
繋いだ感じです）、



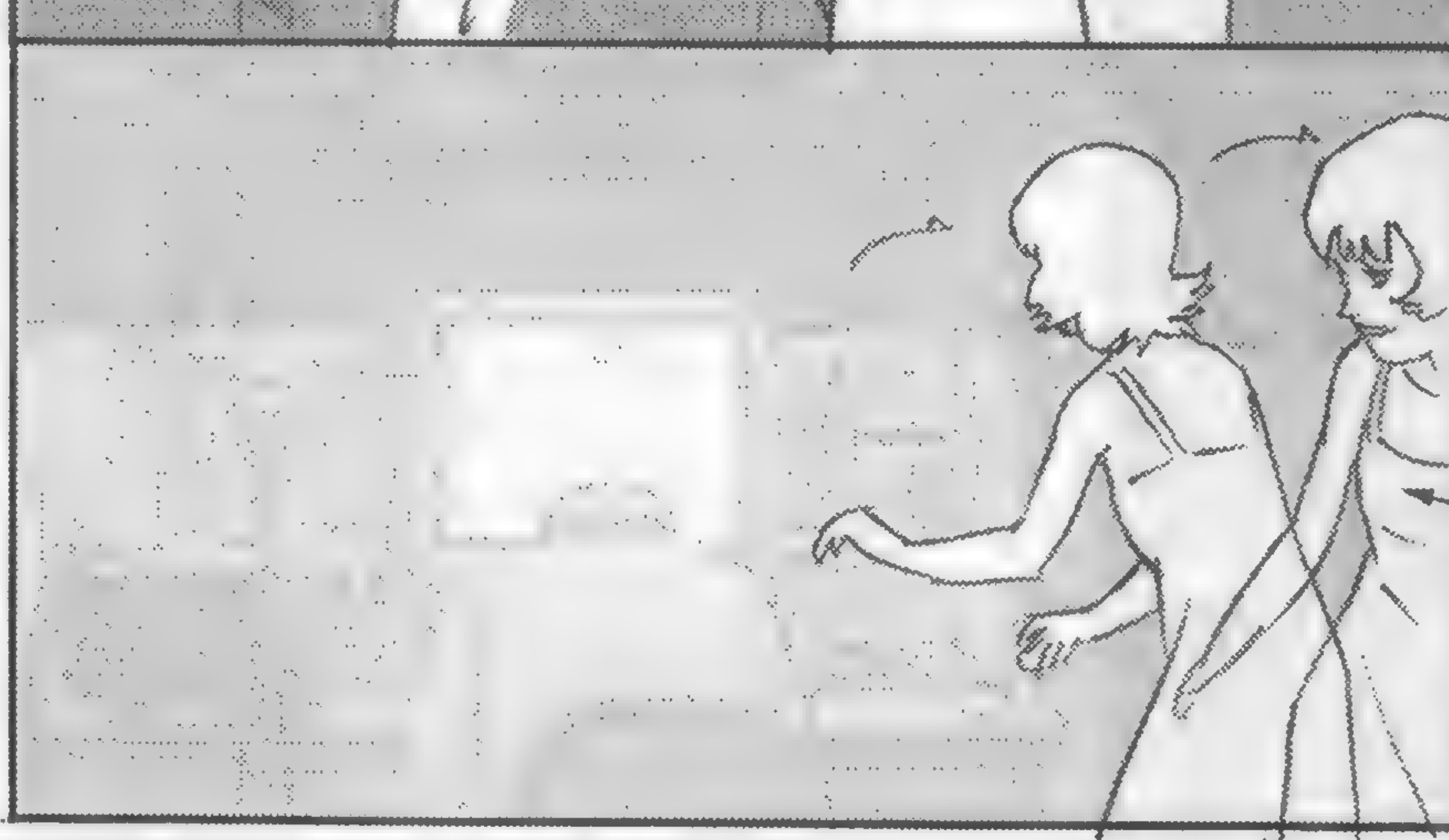
そのままピンナップの
中を通り越して
隣にあるつきっぱなしの
パソコンモニタに顔を
出す。デスクトップ
画面から寝ている男を
覗き込む（ちょっと
ポーズ）。



動き出して、
パーティションの奥に
実体として現れる。
パプリカの動きに
合わせて、T.B.。
パソコンモニタの前、
一人残って仕事をして
いたのであろう男性が
机に突っ伏して寝て
いる。
パプリカ、
パーティションを
タタタッと回って
男のそばに来て、
上着を掛けてやる。



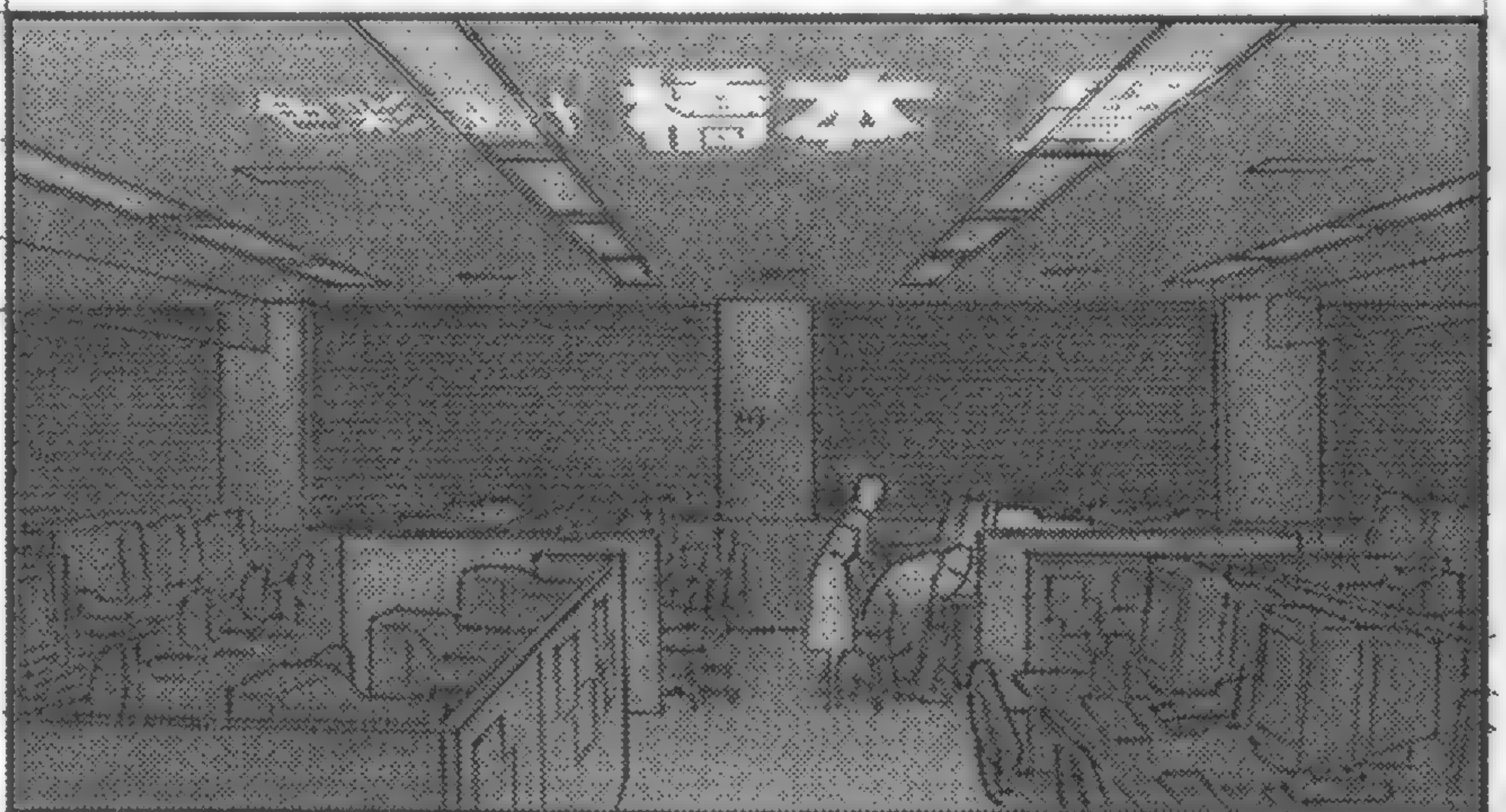
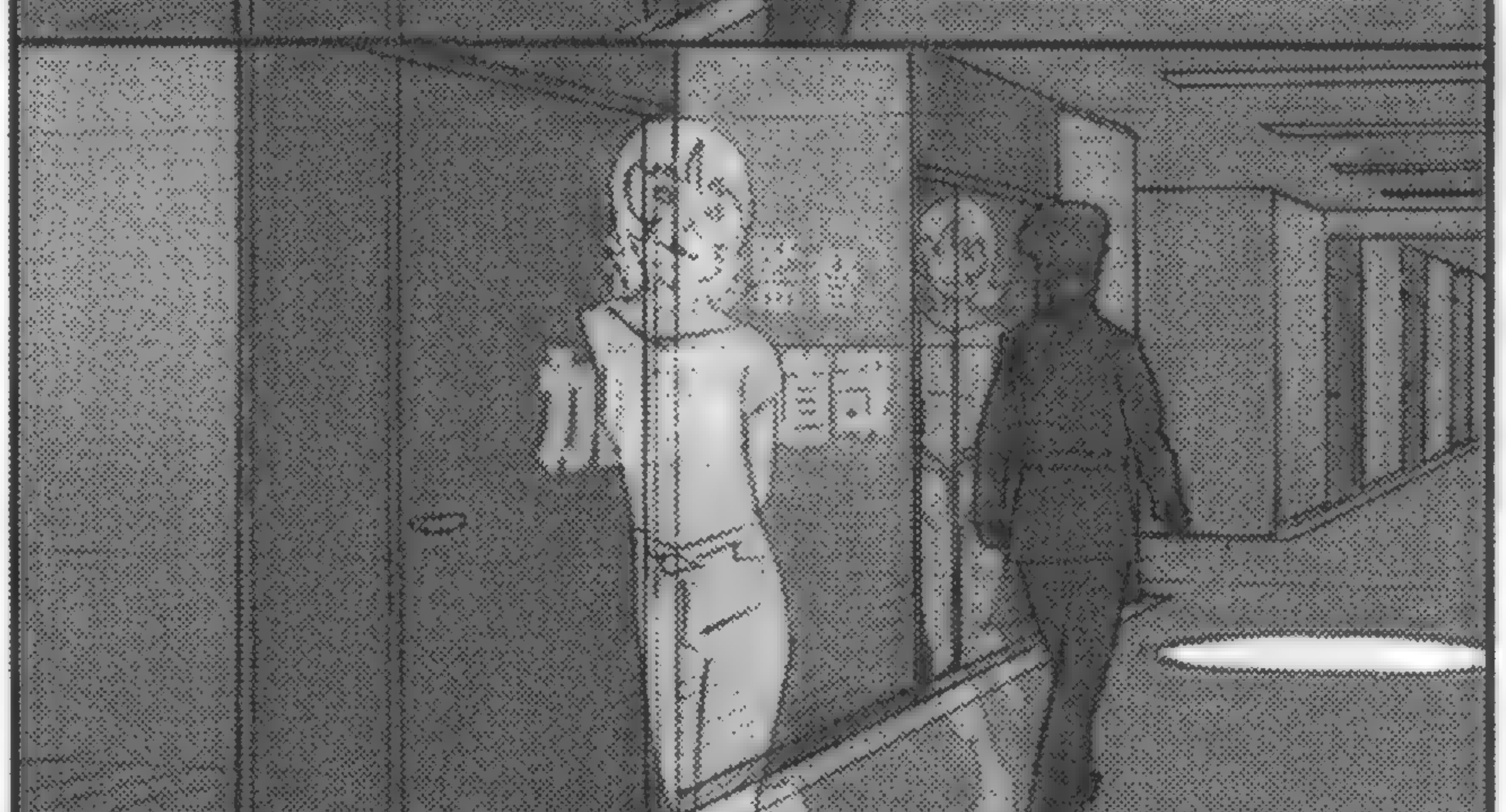
男は上着を掛けて
寝ていたのだけれど、
それが落ちて腰の
ところに溜まっていた、
と解釈してください。



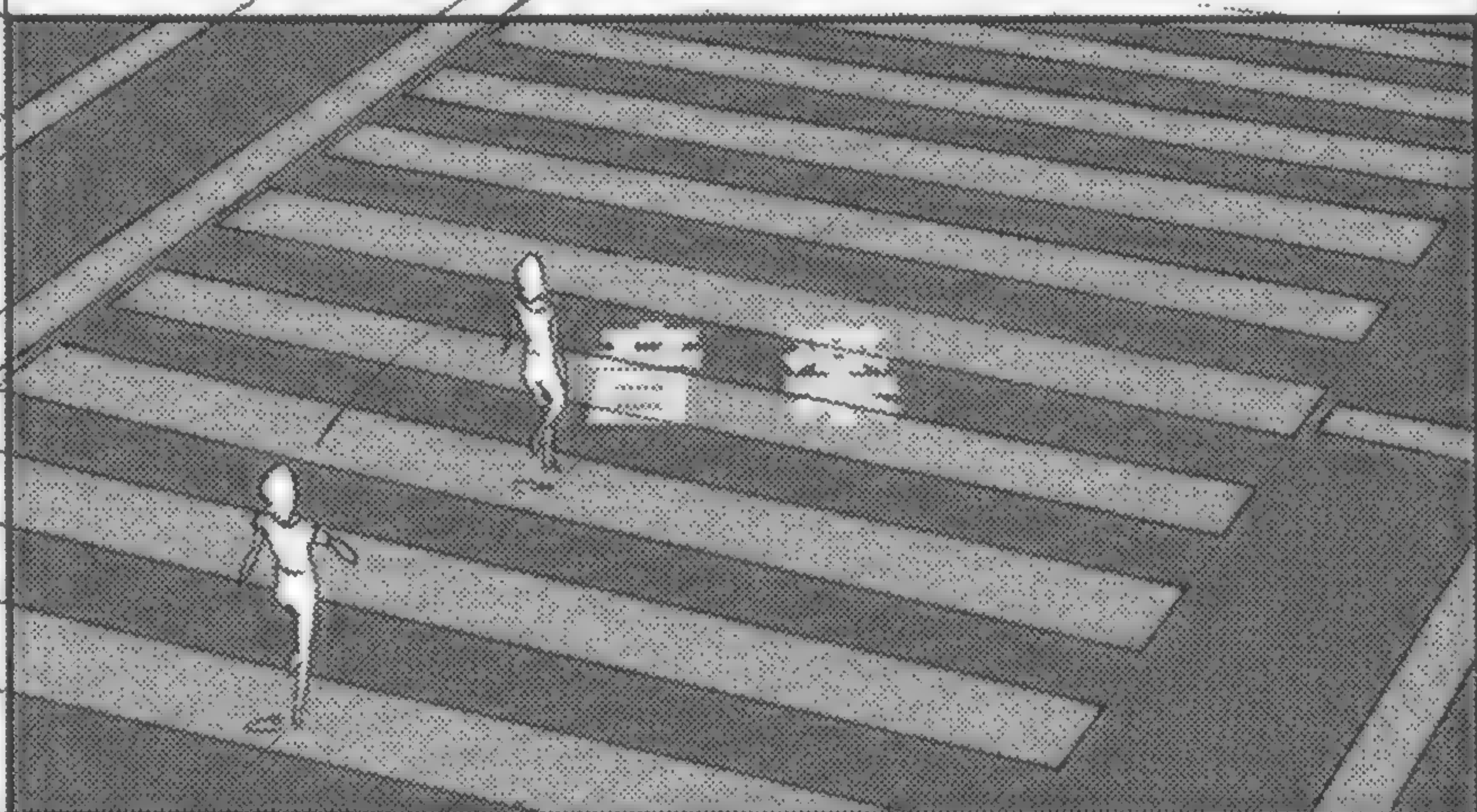
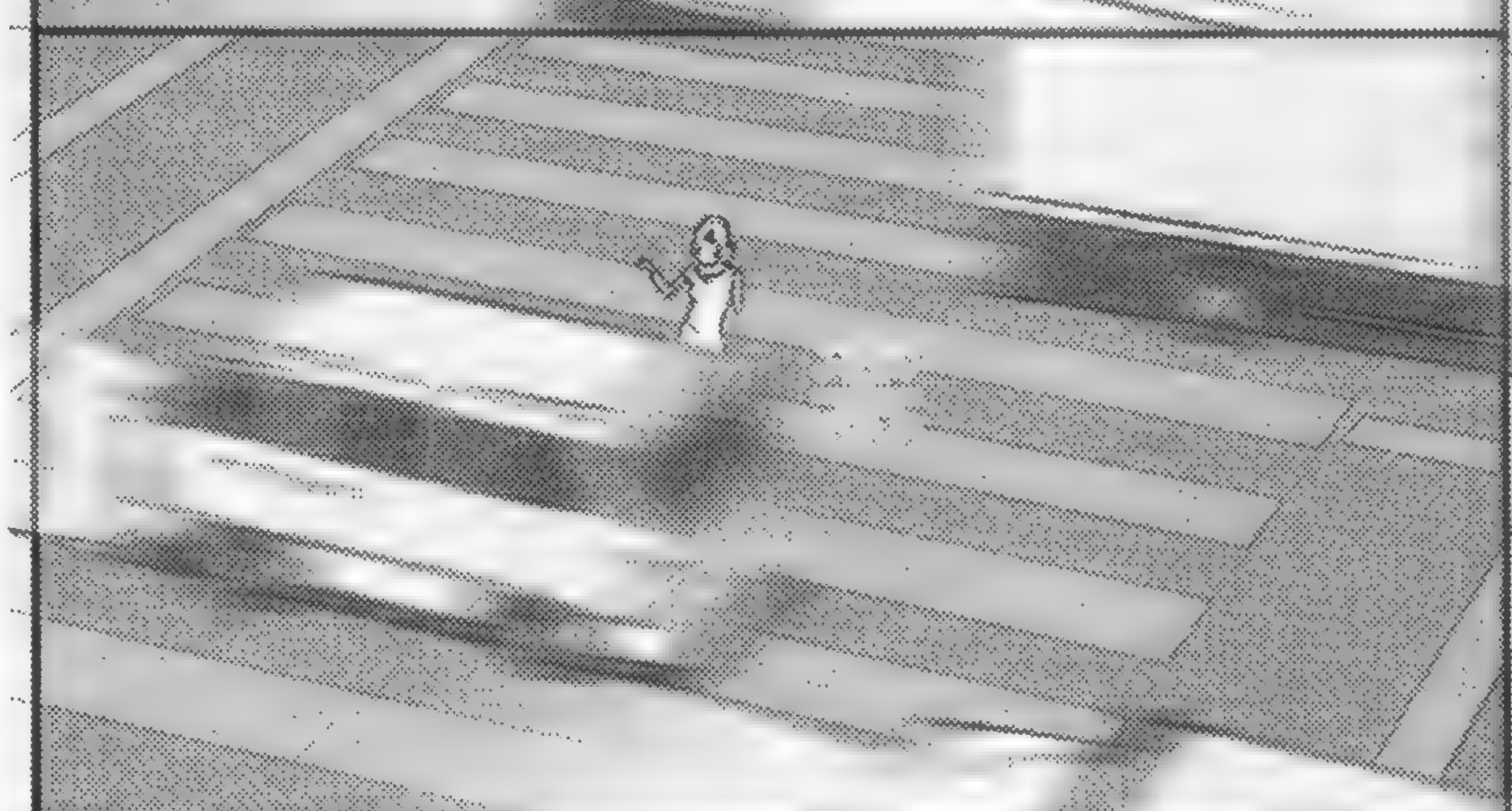
パプリカが、そっと
離れようとした
あたりで次カットへ。

この絵までは
要りません。

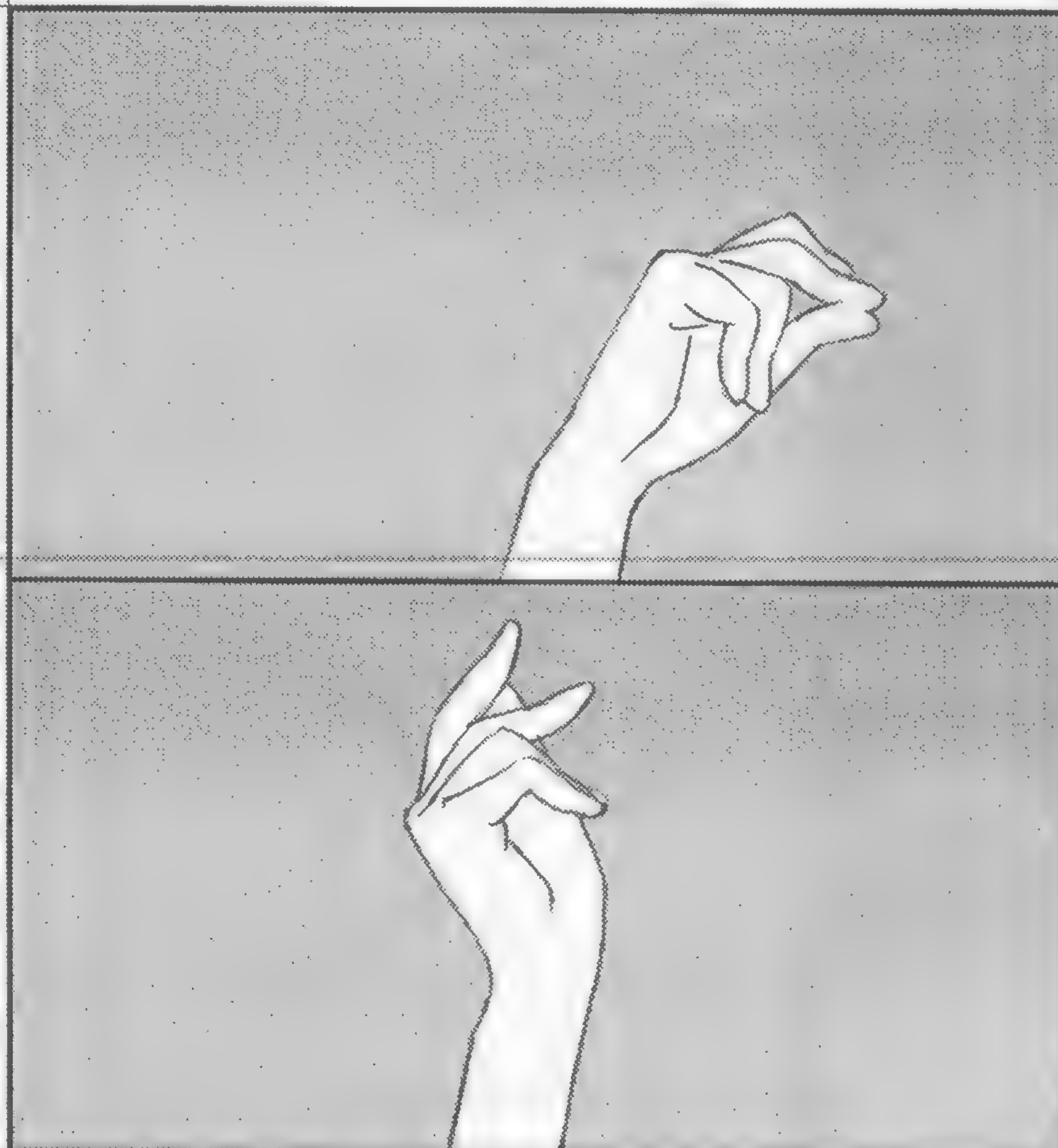
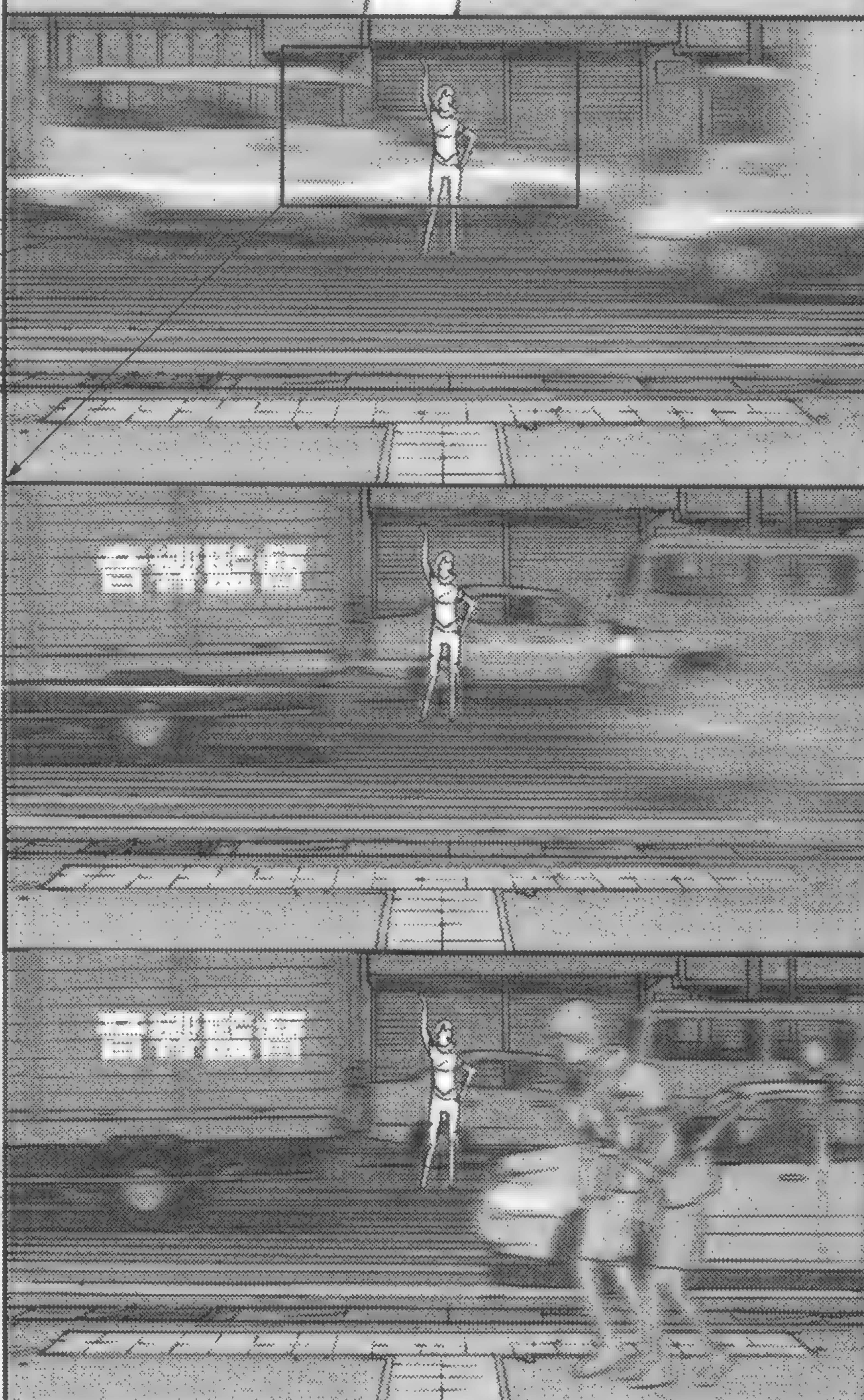
( )

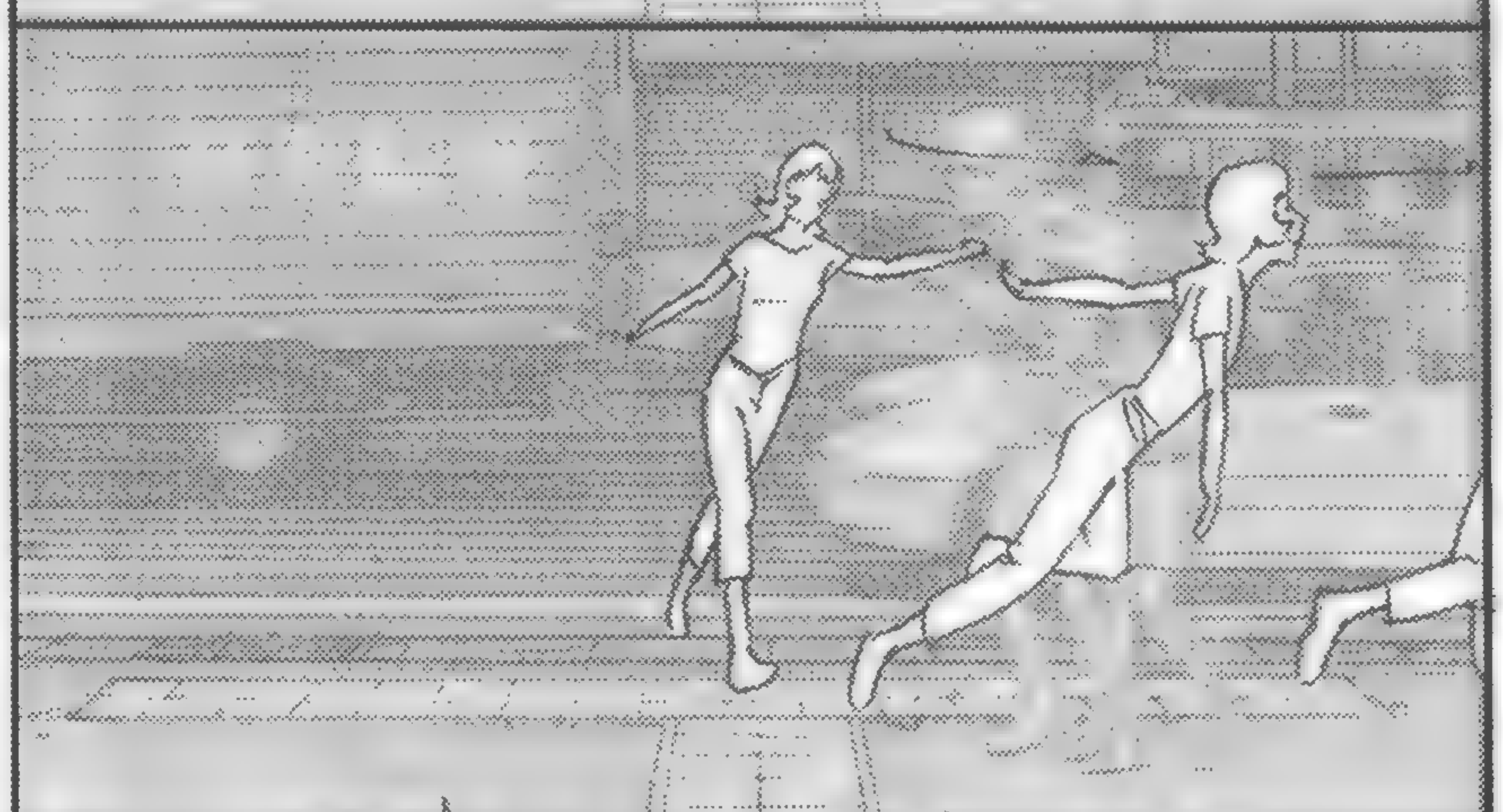
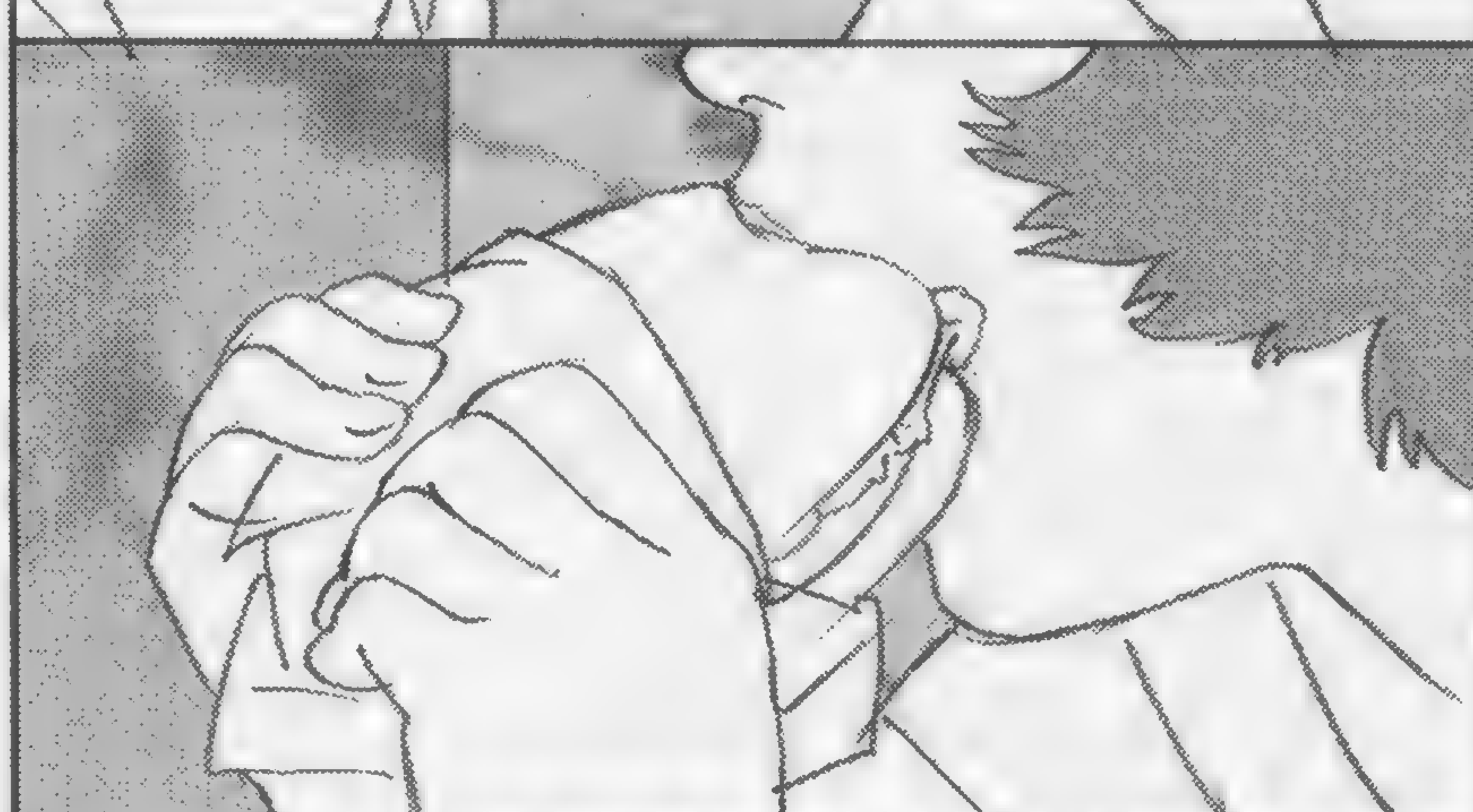
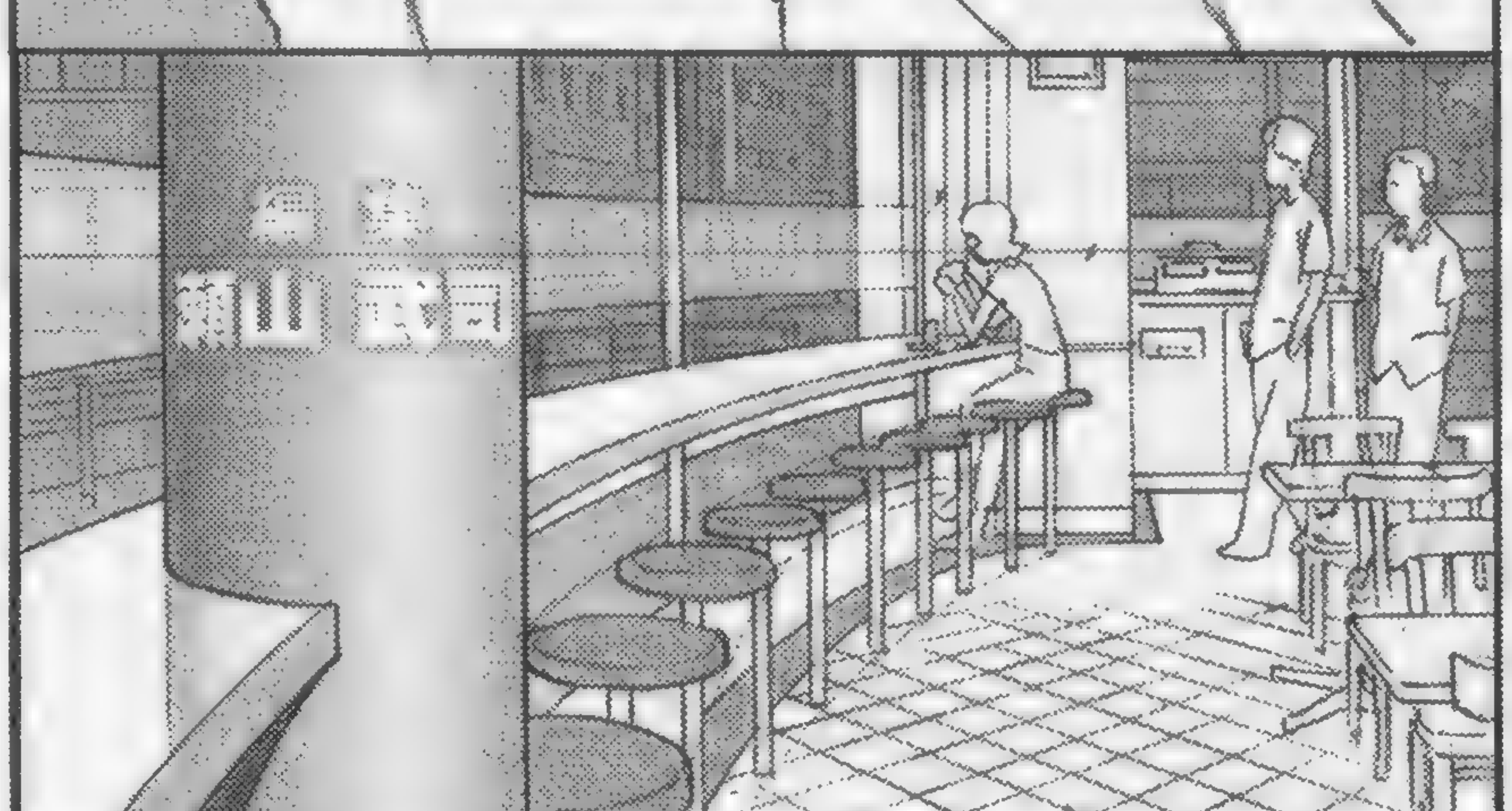
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
87		A.C.で。 オフィスの天井に 「色彩設計」の クレジット。		
		男の元を離れて、 パプリカ、オフィスを スキップして 横切ってOUT。		4+0
88		オフィスビル内廊下。 壁に「撮影監督」の クレジット。 警備員が懐中電灯で 照らしながら歩いて 行く。 パプリカはまるで床や 壁に投影されたような 状態で、スキップを しながら警備員と すれ違う。 警備員は気が付きま せん。		
		作画自体は、 ごく普通に廊下を スキップするように 描いて、それを 撮影処理で投影した ようにしたいと考えて います。 スキップはリアルな 歩幅ではなく、 ポーンと弾む感じで。		
		パプリカ、OUTまで。		3+12

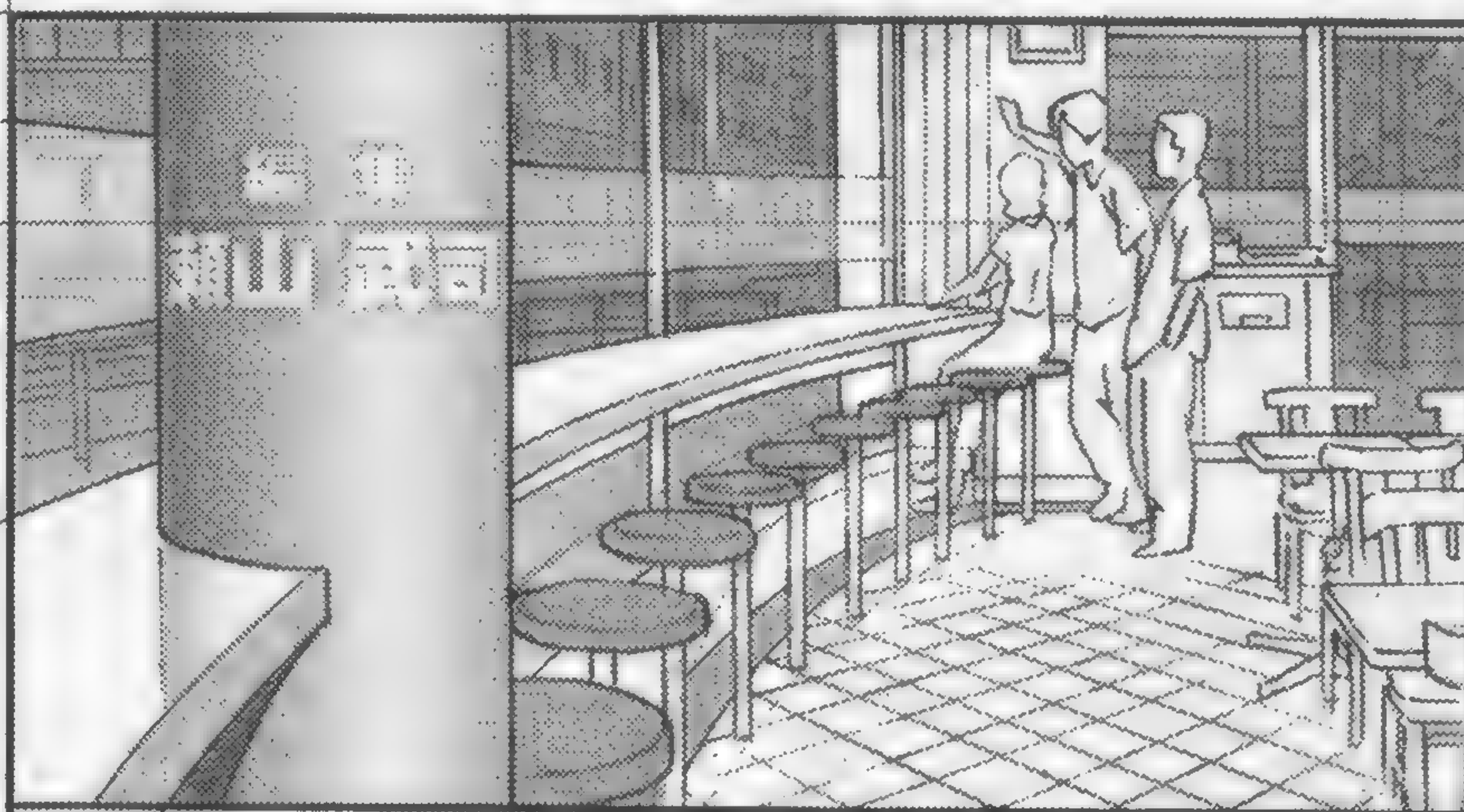
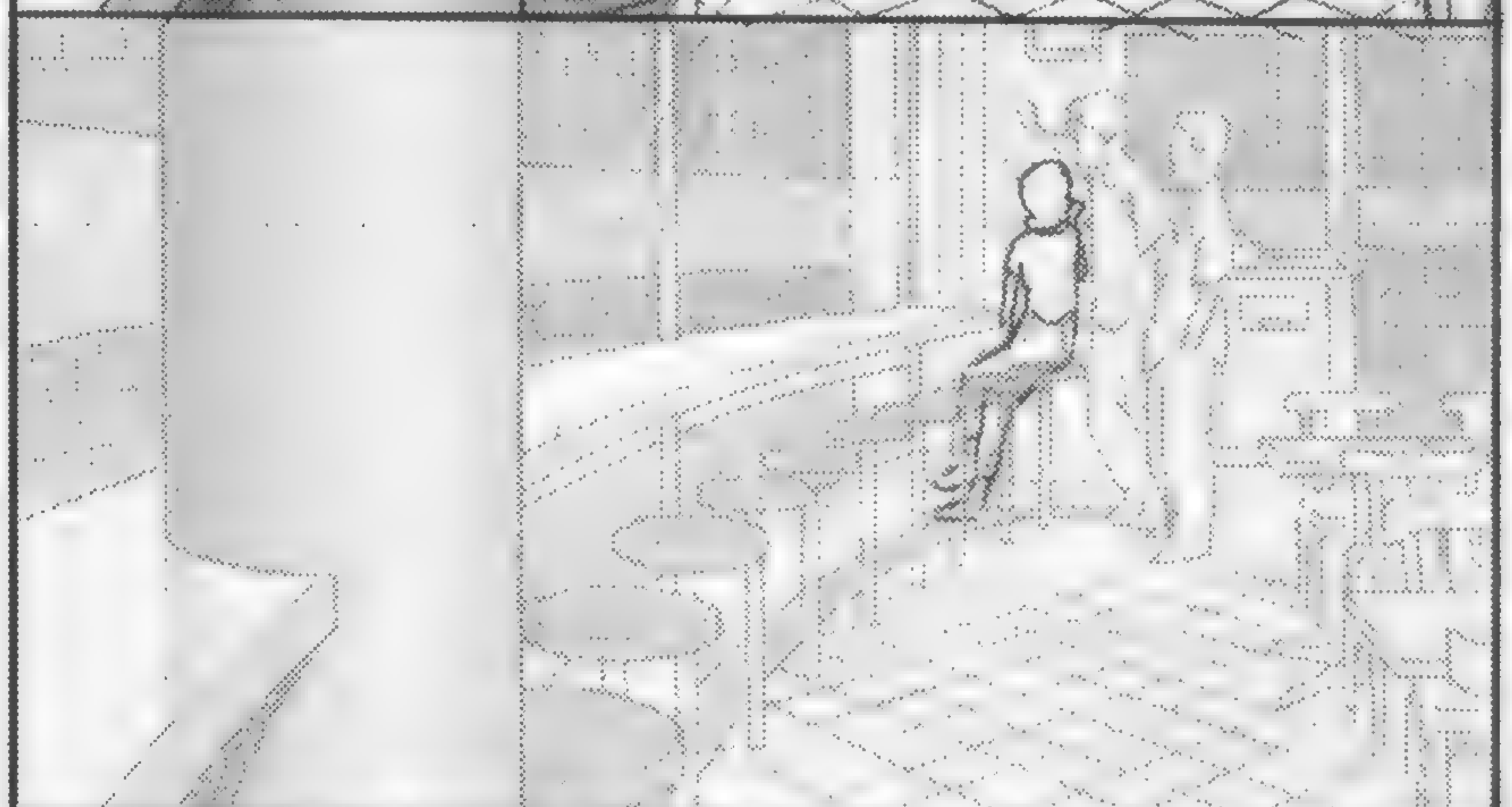
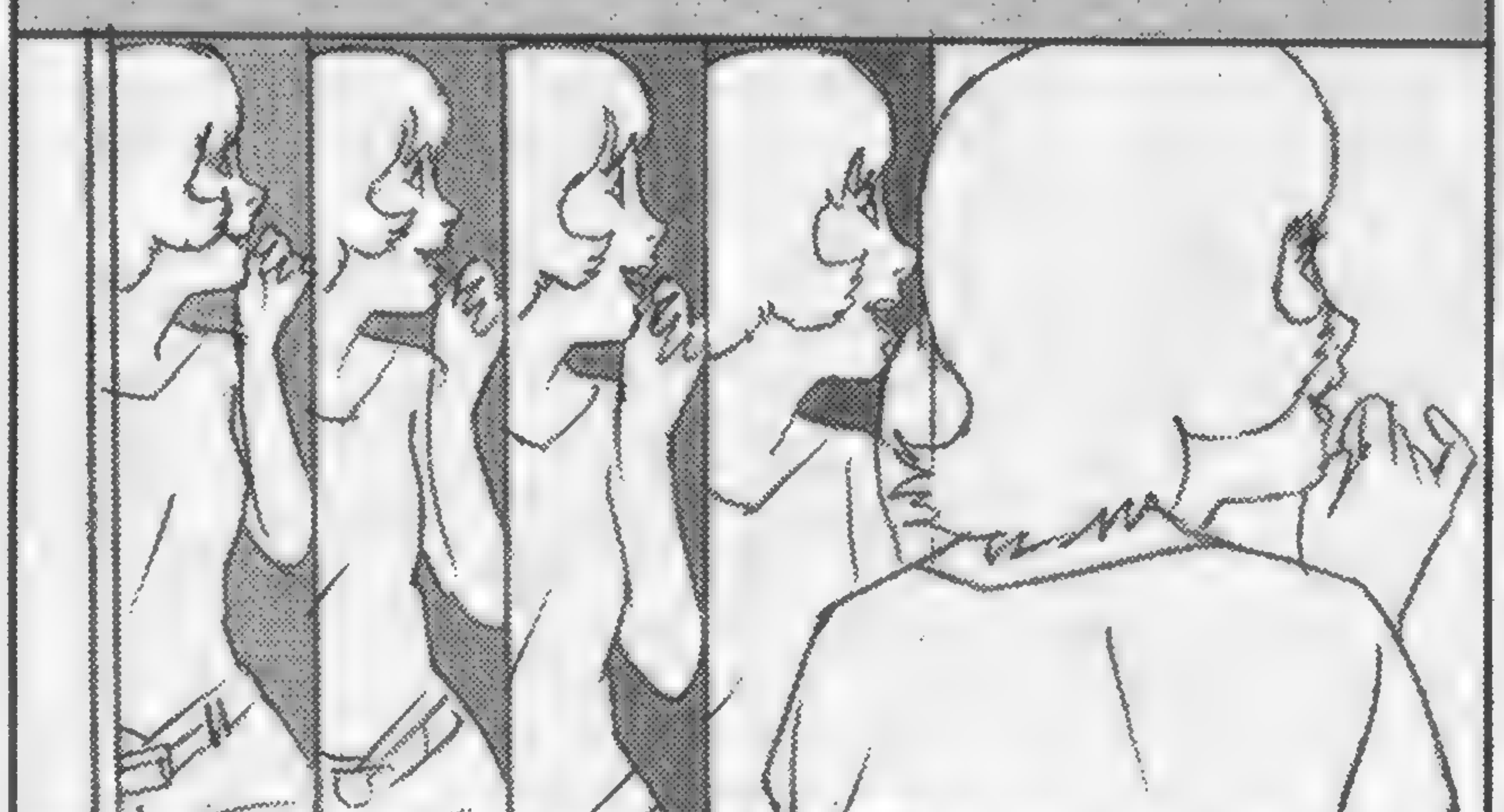
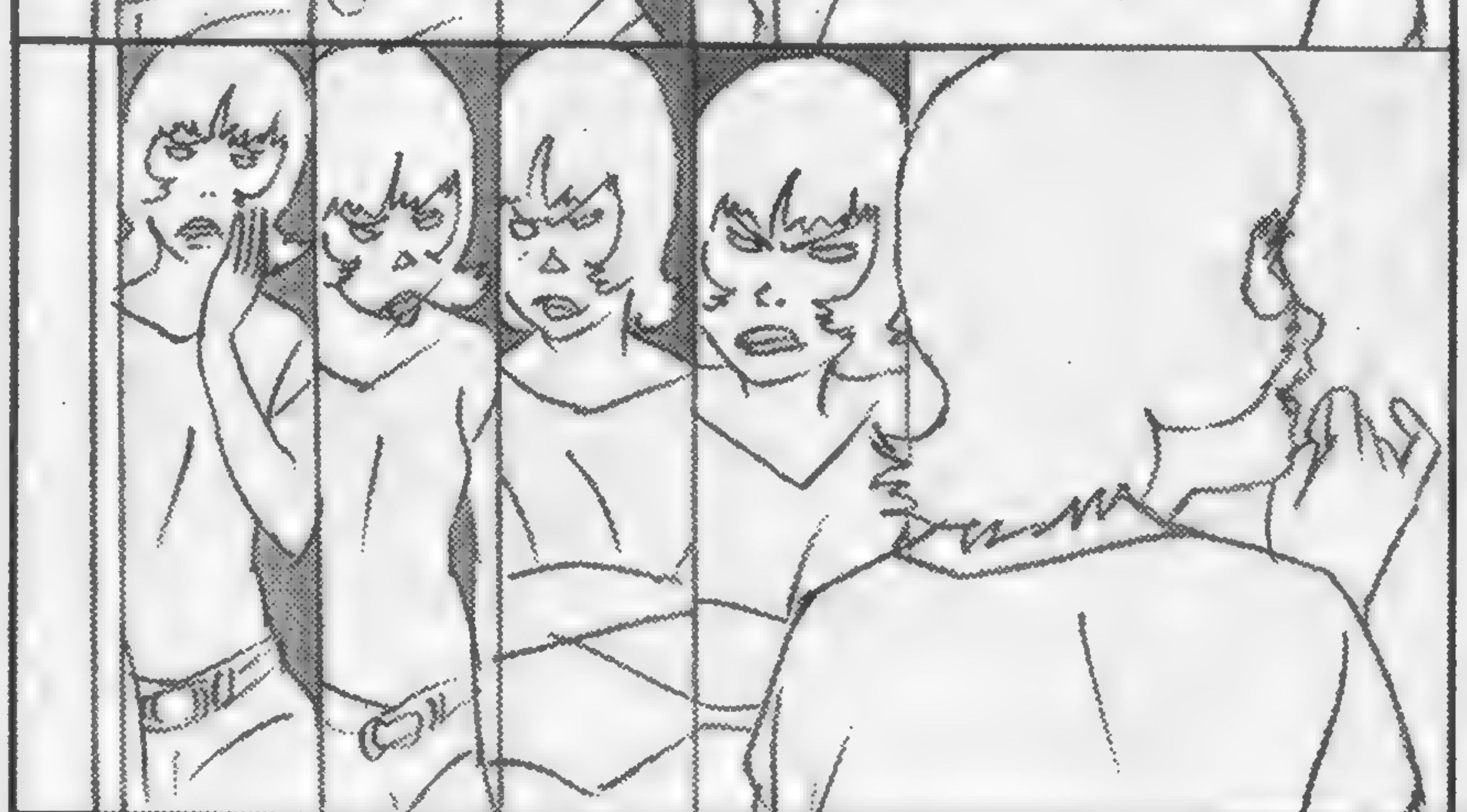
マッドハウス

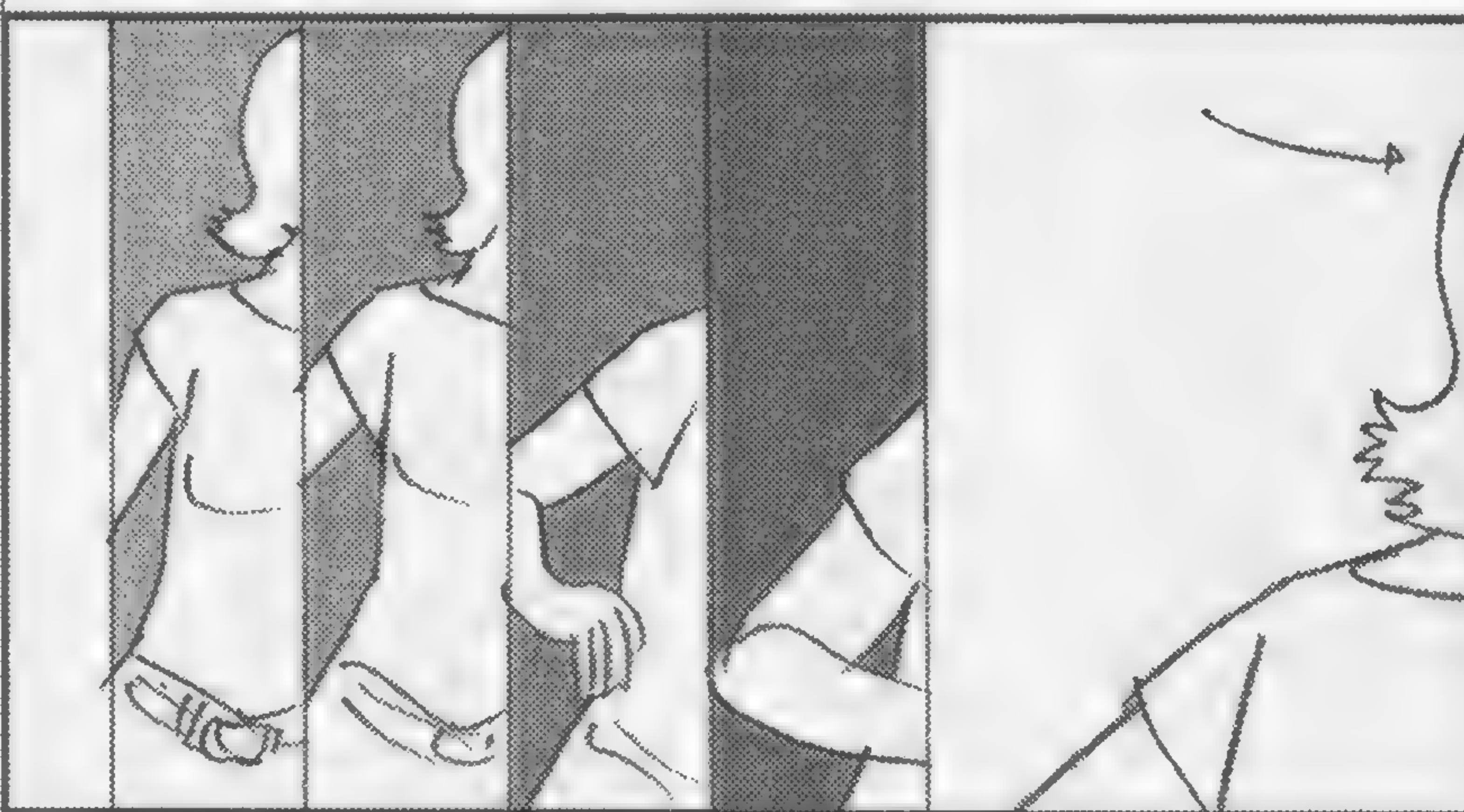
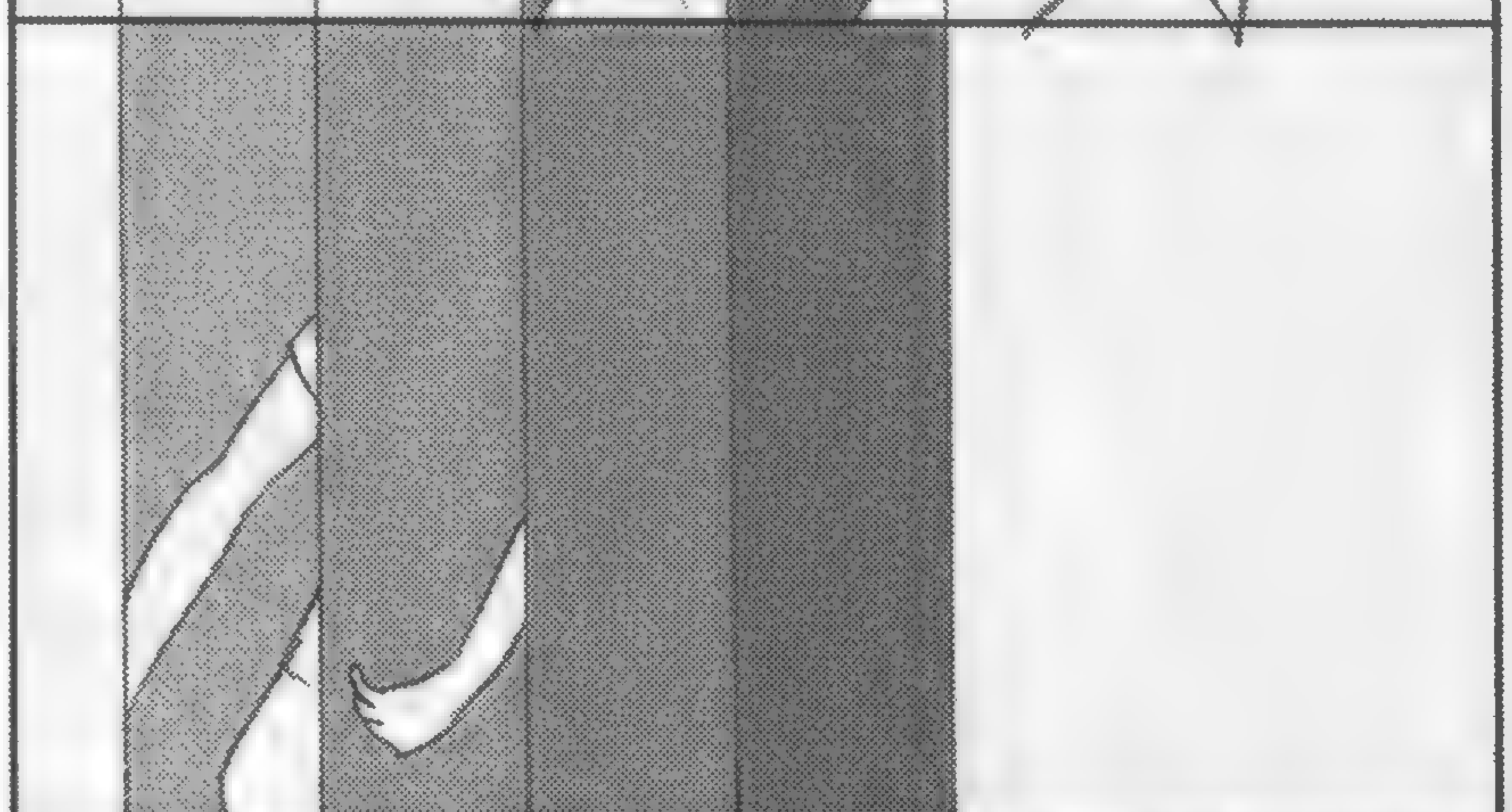
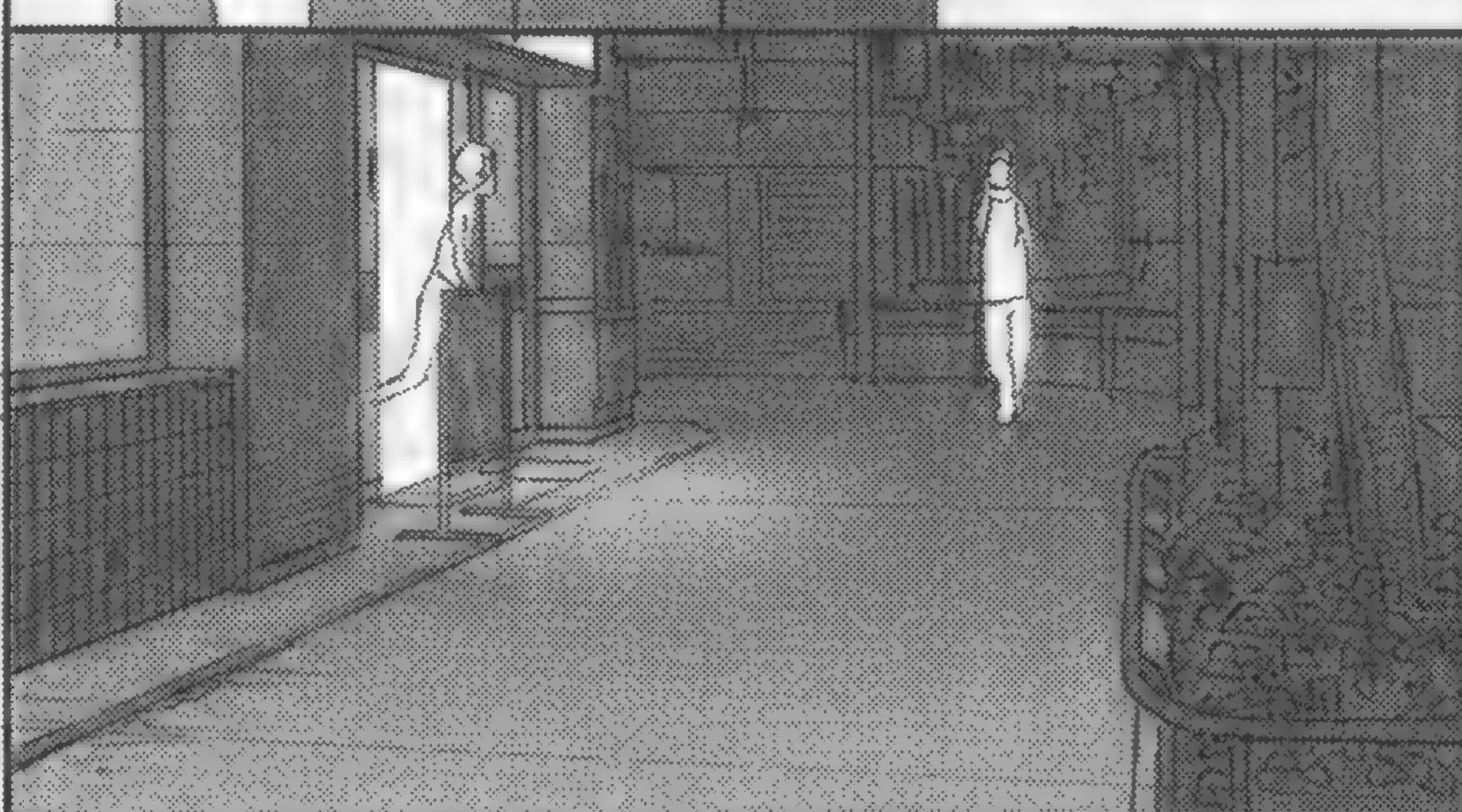
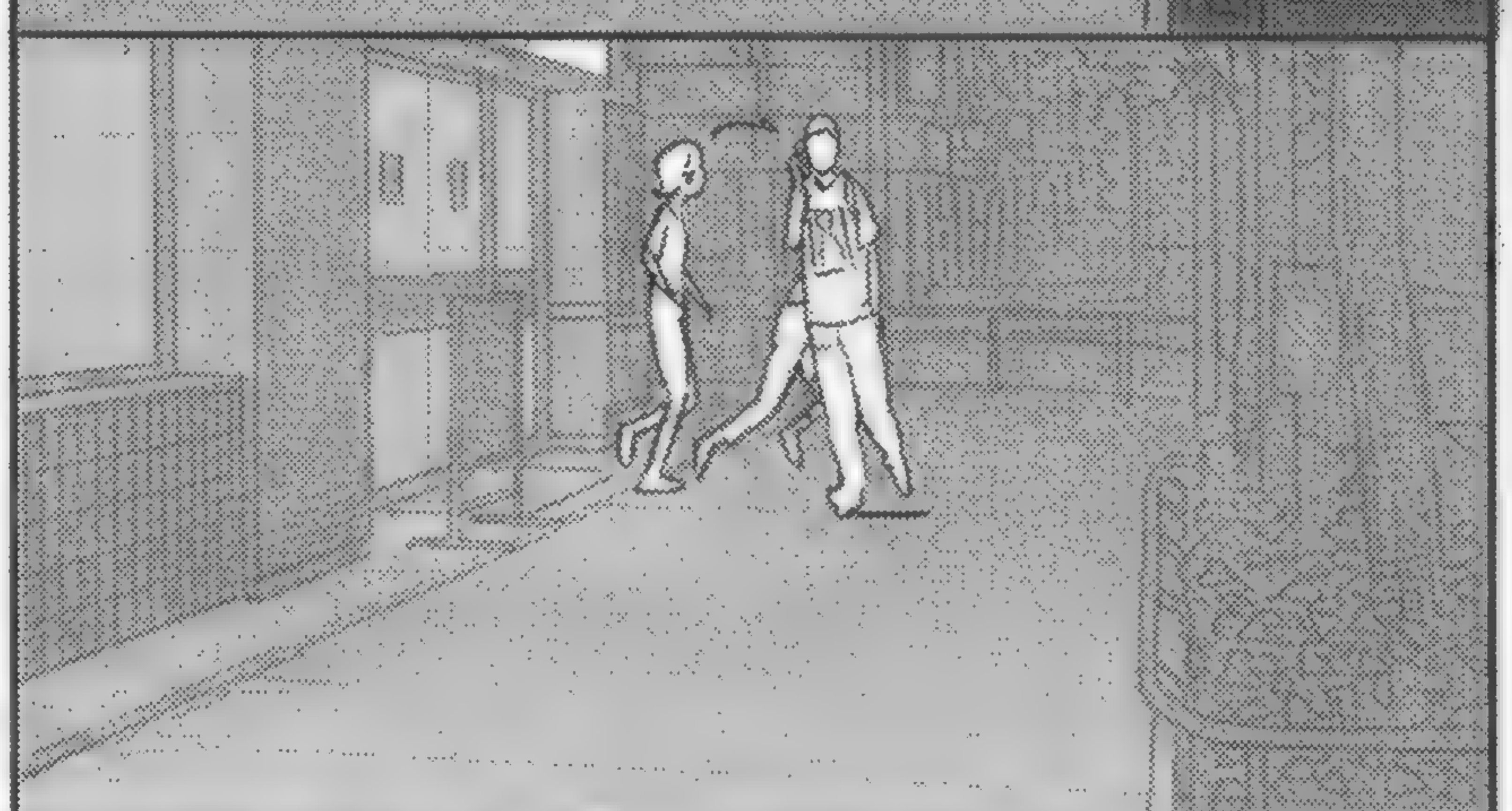
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
89		横断歩道、俯瞰。 中央に「音楽」の クレジット。 パプリカが軽やかな スキップ（これも弾む 感じ）で進むと、		
		早回しの車が行く手を 阻む。		
		ビュンビュンと 行き交う車の間で 翻弄されるパプリカ （コミカルな感じです）。		
				
		パプリカ、右手を 上げて次カットへ。		5+0

( )

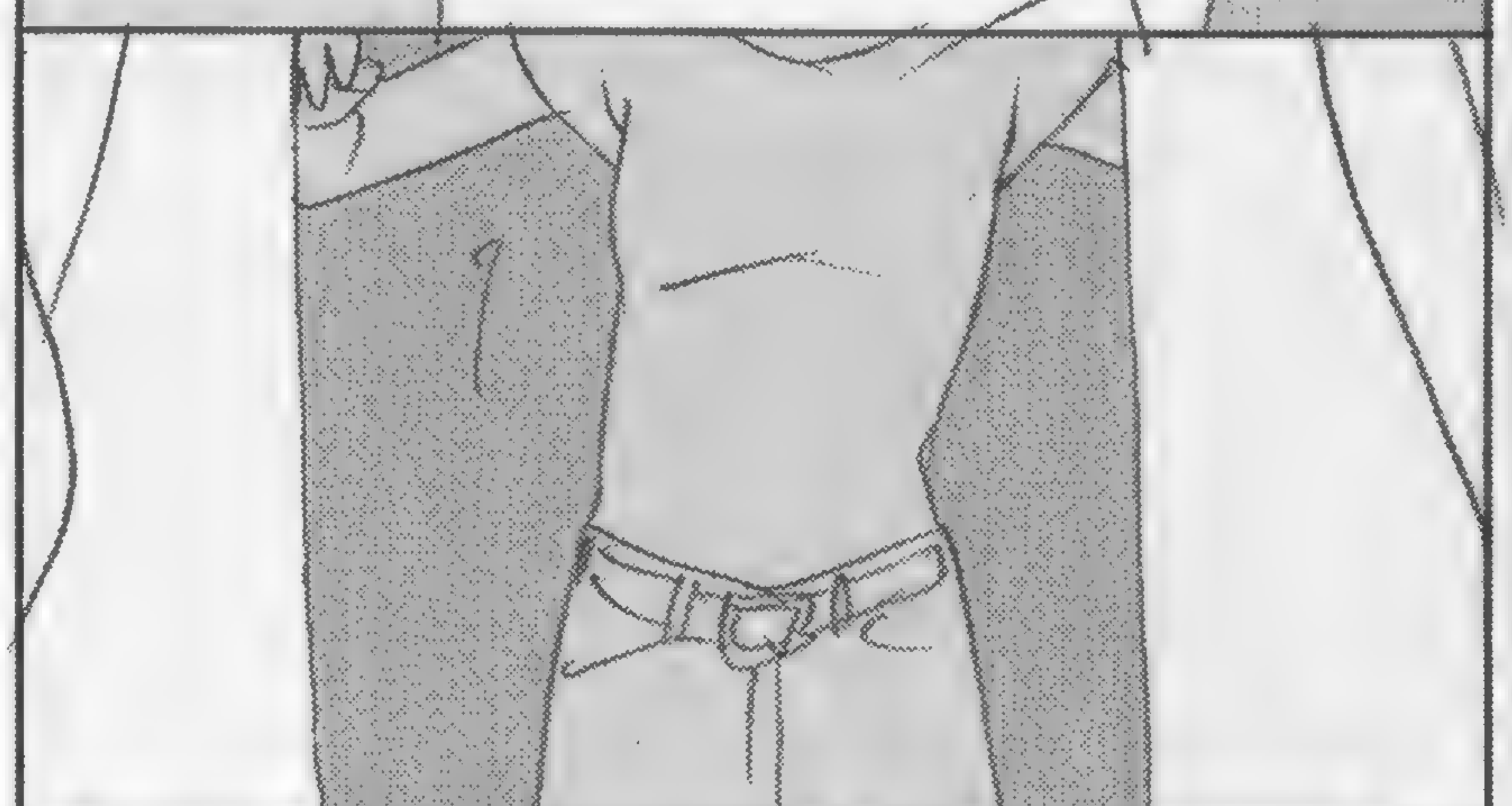
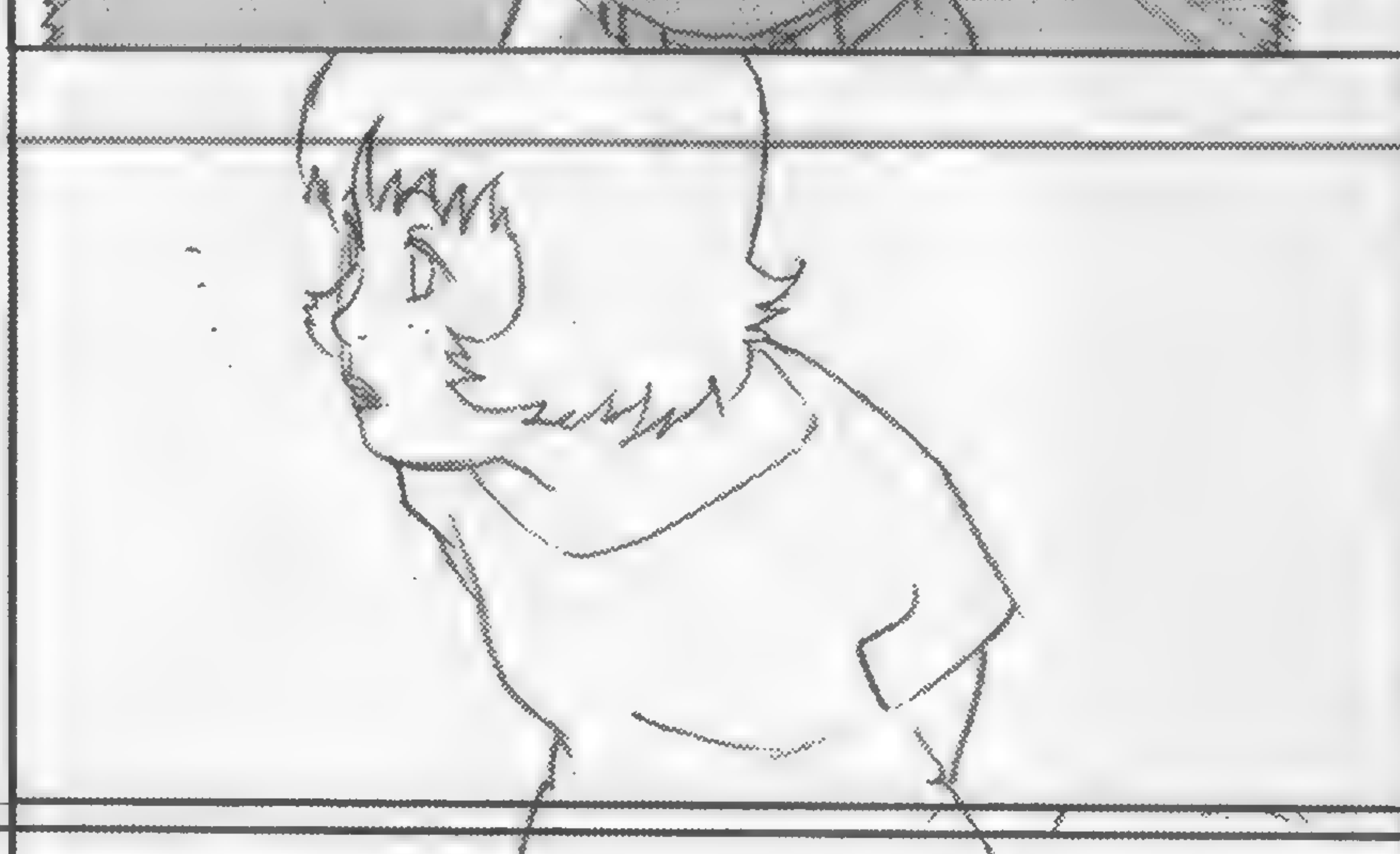
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
90		パチンッと指を 鳴らす手のアップ。 カット尻に Q.T.B.（といっても 1～2コマ）して、 次カットと1カット風に 繋ぎます。		0+18
91		カット頭Q.T.B.しつつ 早回しの車やモブが、 奥から順々にストップ モーションになる。 完全な止めではなく、 昔のビデオデッキの 静止画像のように ちょっとぶれて 止まっている。 トラックの側面に 「音響監督」の クレジット。 ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
91		パプリカ、再び軽やかなスキップで手前に来て、	(〜1+18)	
		モブに手をかけて方向転換して、右手へOUT。 もう少し大回りさせて下さい。		6+0
92		ハンバーガーショップ内。 ハンバーガーを		
		パクつくパプリカ。 パプリカの奥、鏡になっています。 鏡面内は実体のパプリカをコピーして大丈夫だと思います。 多少余分を持って作画しておいて、サイズを縮小、多少ボケを加味。		1+12
93		バーガーショップ店内、引き。 手前の柱に「編集」のクレジット。 カウンターに向かって腰掛け、食べているパプリカ。 若いあんちゃん二人がパプリカに近づき、 ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 93	  	話しかける。 ナンパというやつです。 パプリカ、あんちゃんたちを振り返る。 店の外に見える風景はこんな感じです。 モブを二人ほど、車を三台くらいスライドさせます。 「東京ゴッドファーザーズ」で作った兼用の車と、「妄想代理人」1話で作った兼用モブが使えると思います。		
94 ↓	 	パプリカ、寄り。 あんちゃんたちに向かって、「ぶりっこ」風に答えている。 たとえば **「えぇ～、ごめんなさい。彼氏を待ってるとこだから」** とかそんな感じ。 そして、その本心が奥に見える鏡に表される。 奥から順に表情変化してくる。先の動きが終わるのを待たなくて良いです。 次々と変化する感じで。 左から順に「勘弁してよ」「子供に用はないの」「イヤだって言ってんだろ！」「帰れよイナカモン！」みたいな感じです。 表情とポーズ、レイアウト時に一考してください。 ↓		4+0

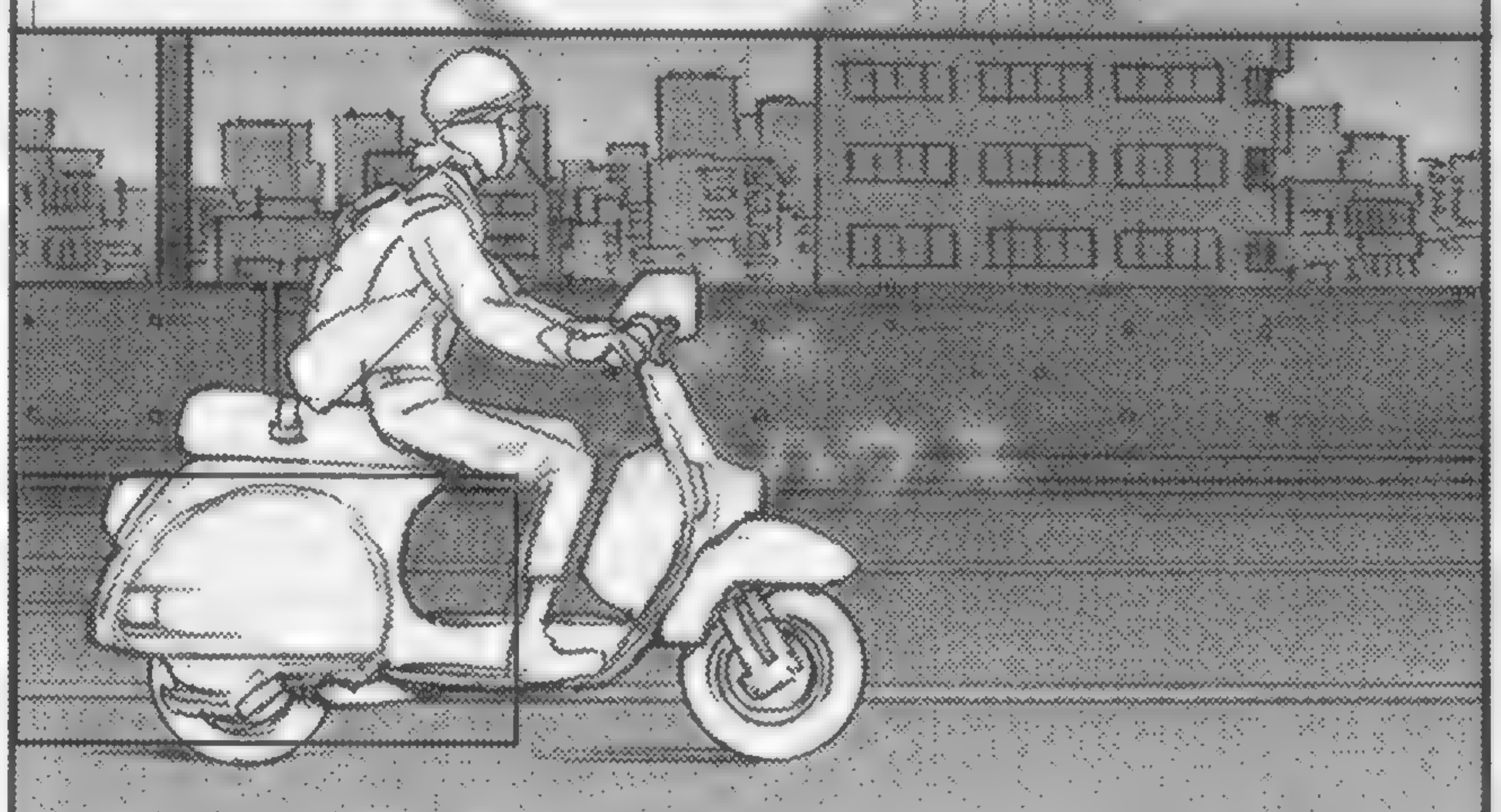
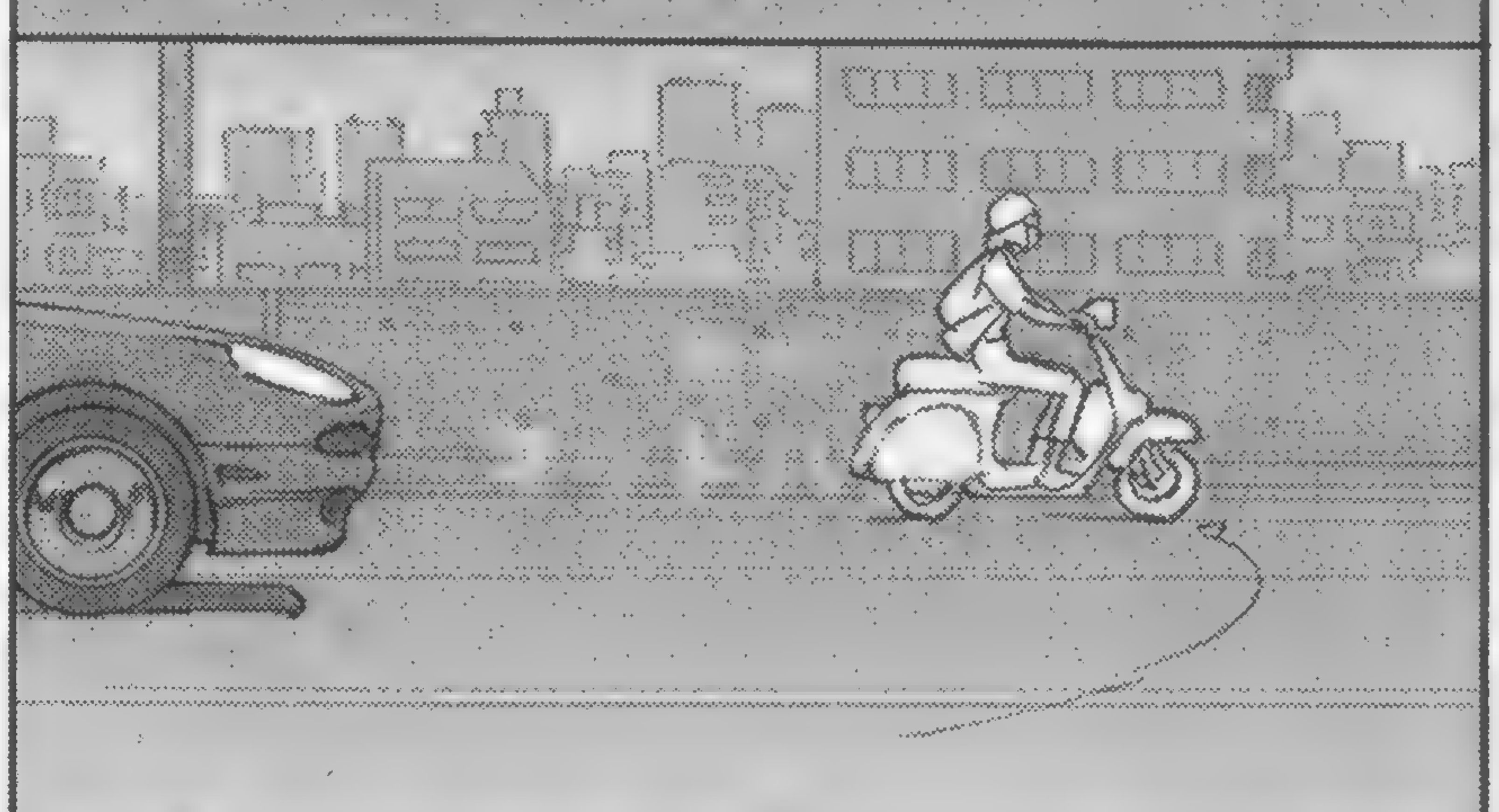
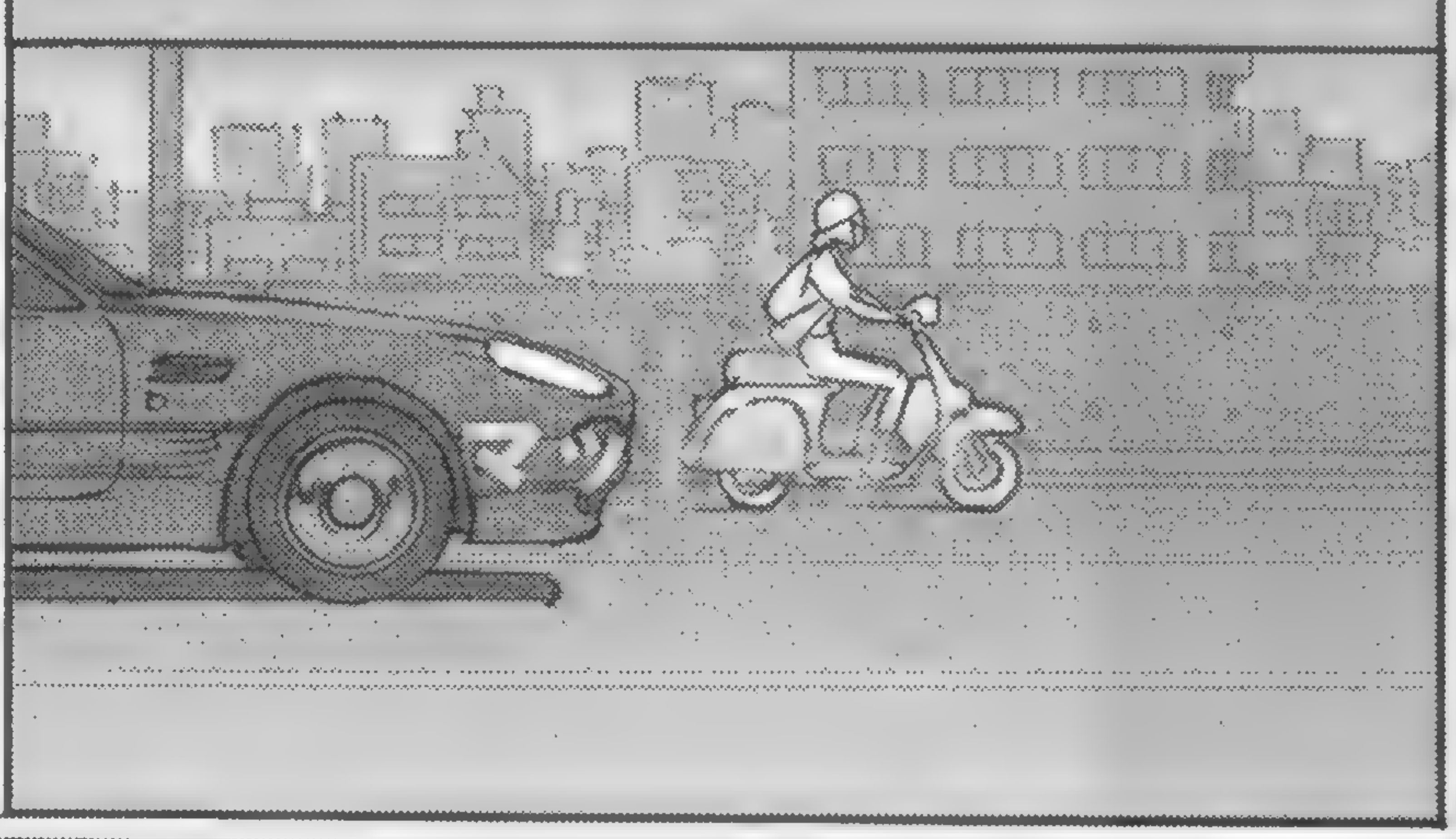
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
94		パプリカ（本体）、 あんちゃんたちが 面倒になってサッと 右へOUT。 1テンポずつ遅れて、 鏡の中のパプリカたち も動き出す。		
				5+0
95		ハンバーガーショップ、 外。 前カットの流れを 繋いだ感じで、 パプリカが小走りで 店外に出てくる。 通りの奥からローラー ブレードを履いた若い あんちゃんが、携帯 電話で喋りながら、 滑ってくる。		
		パプリカ、ローラー ブレードのあんちゃんの 影に隠れて消える。		
		店の中から追って 出てきた二人組の あんちゃんたちが、 ↓		

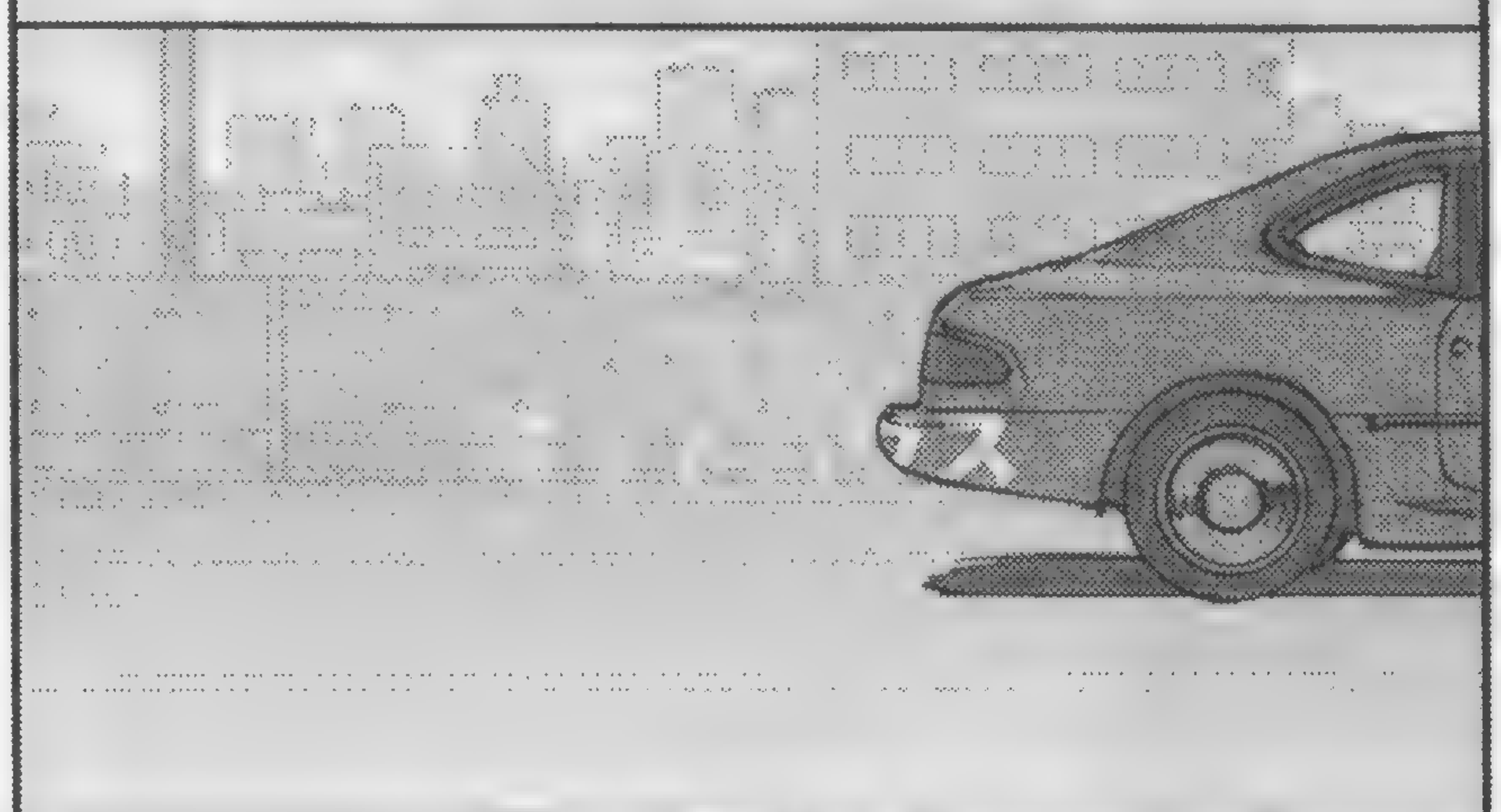
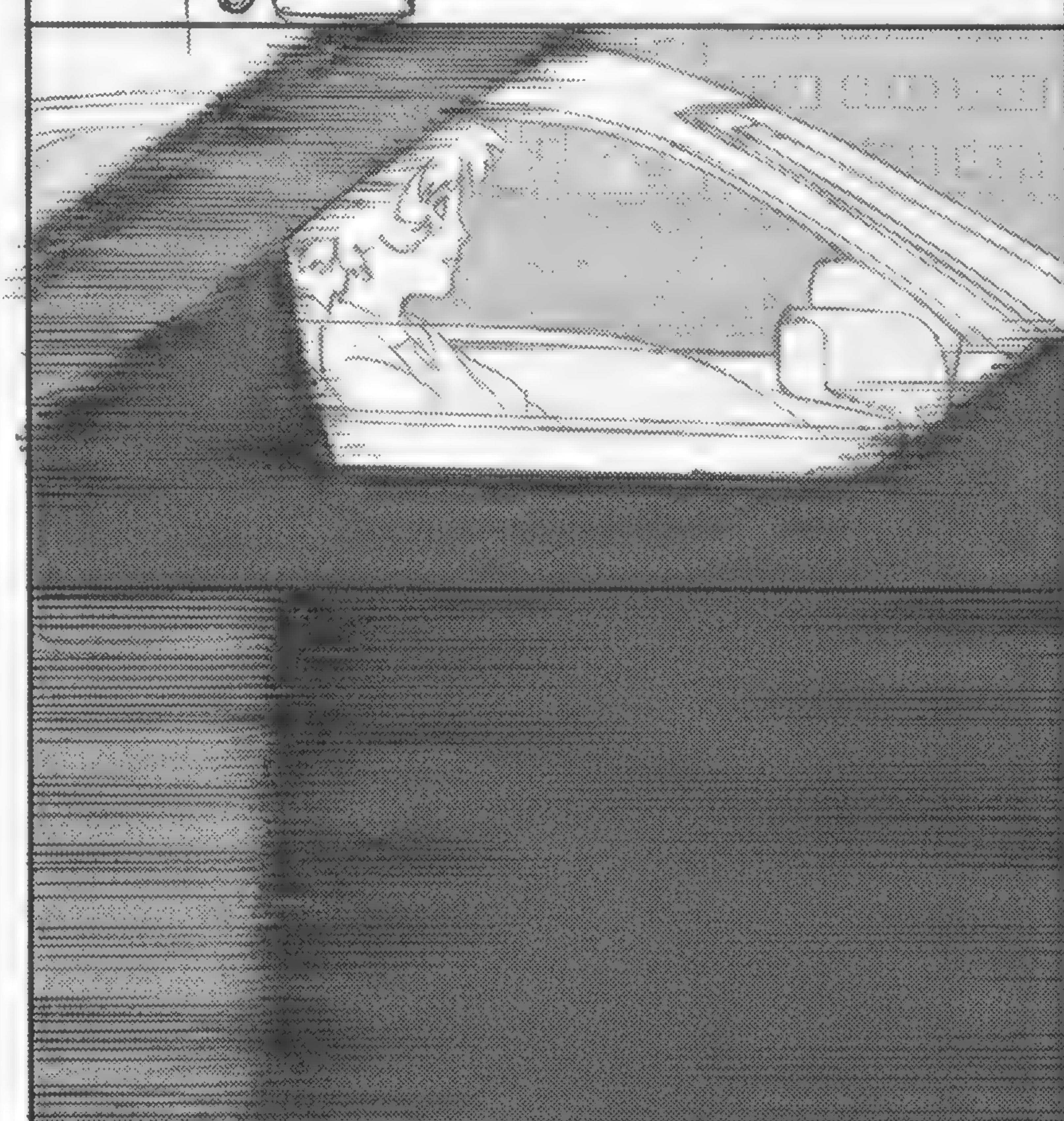
NO.067〜071(C.96、97)は欠番です。

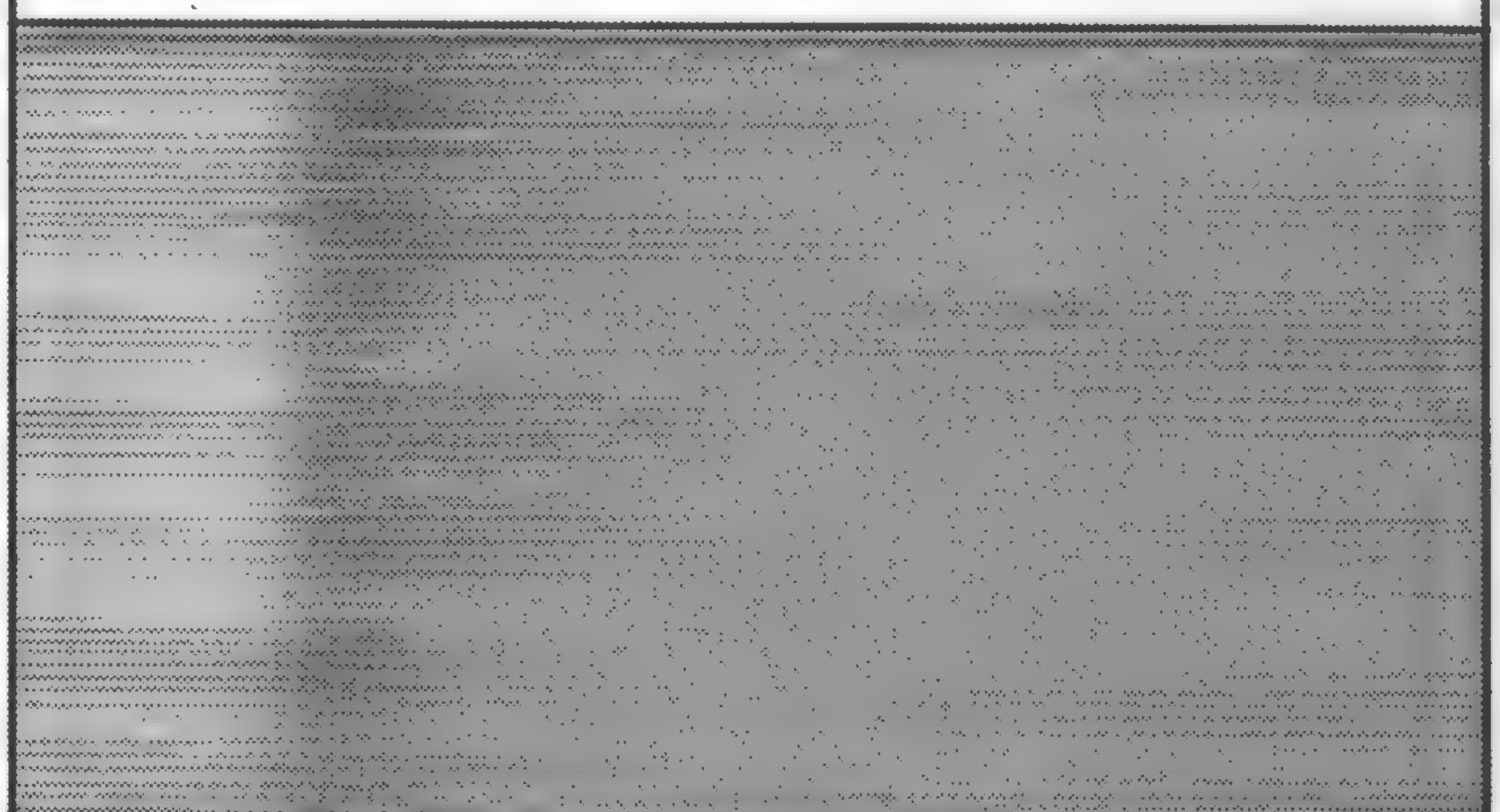
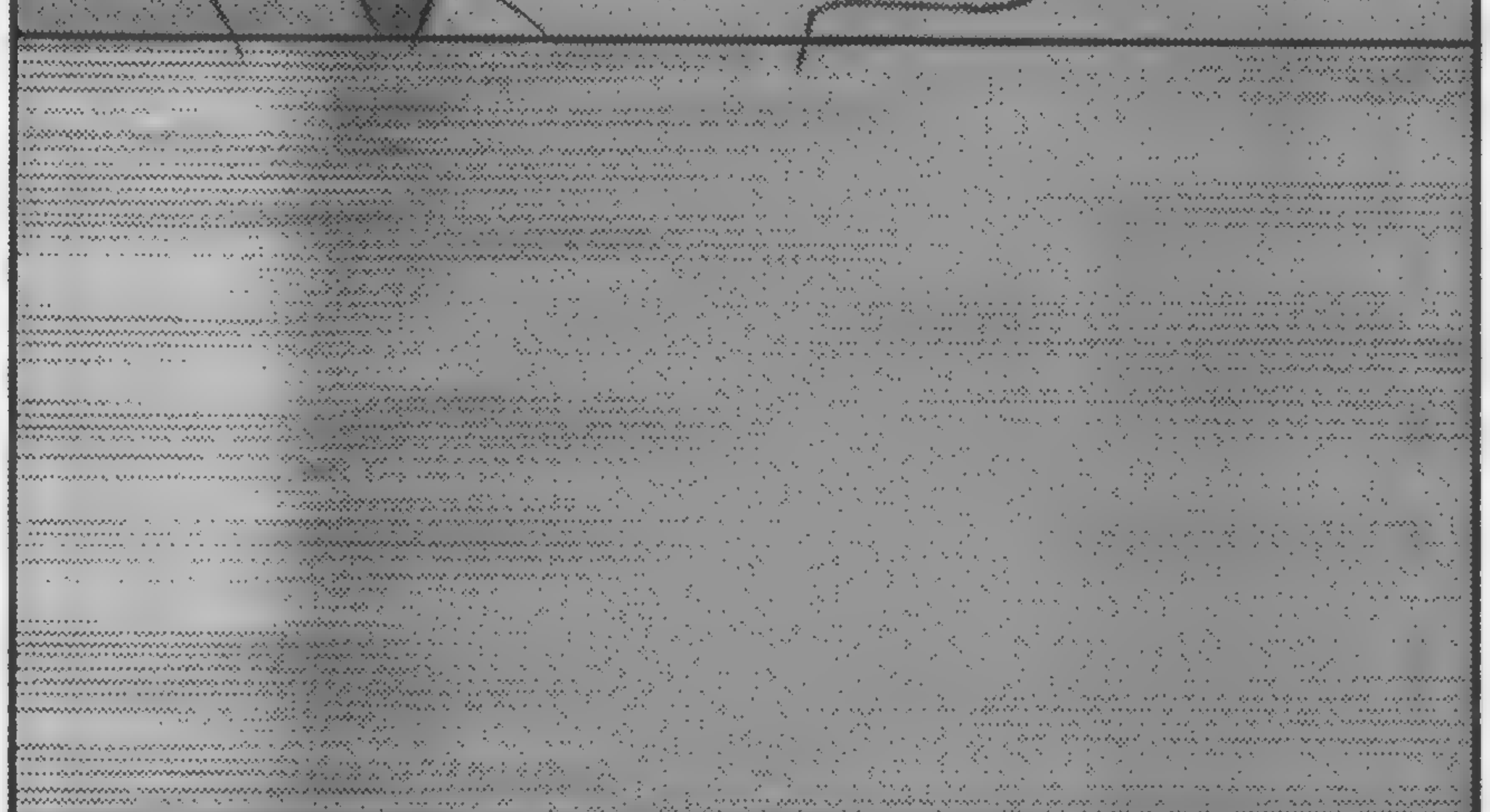
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
95		パプリカを見失って あたりをキョロキョロ する。		
		ローラーブレードの あんちゃん、さらに 手前へ。 そのTシャツの中に 隠れているパプリカ。		
		あんちゃん、大きく 手前に来る、その寸前で Tシャツの中のパプリカ、 軽く飛び降りる感じで		
		画面前で止まり、 悪戯っぽく笑って ちょっとポーズ。 パプリカは「カメラ」の 存在を意識している ことにします。 一番手前に来る際、 光の中に入る感じに なります。 パプリカのいる場所は、 先のハンバーガー ショップ前の道路とは 別な場所になっている。 背景（BG2）は、 ローラーブレードの あんちゃんの動きに 合わせて、T.B.して くることになります （途中からパプリカの バックにF.I.させれば よいかと思います）。		
		カット尻、パプリカ、 光の方に目をやる。 顔を上げる際、少し カメラを付けてください。 （レイアウト次第ですが。）		7+12

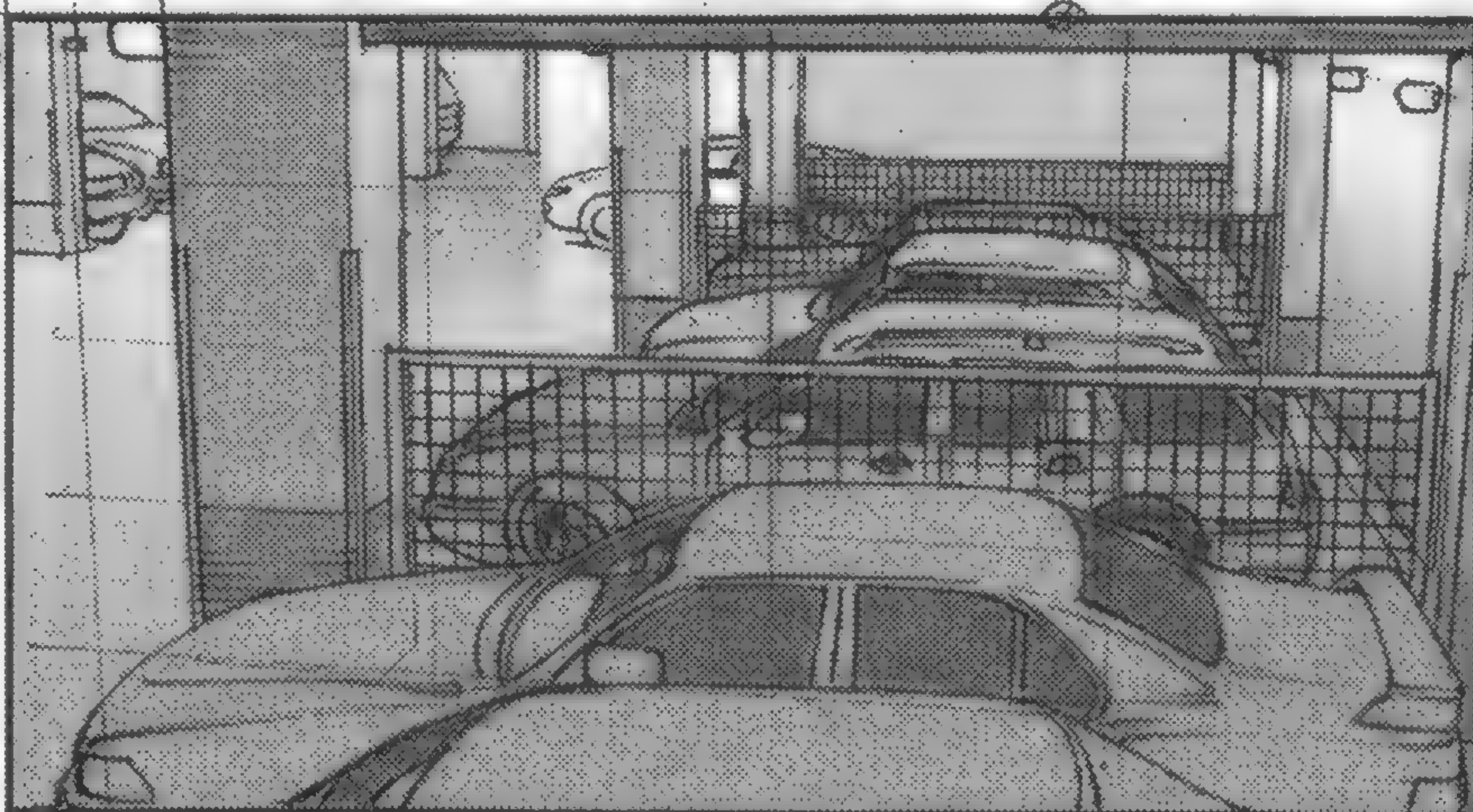
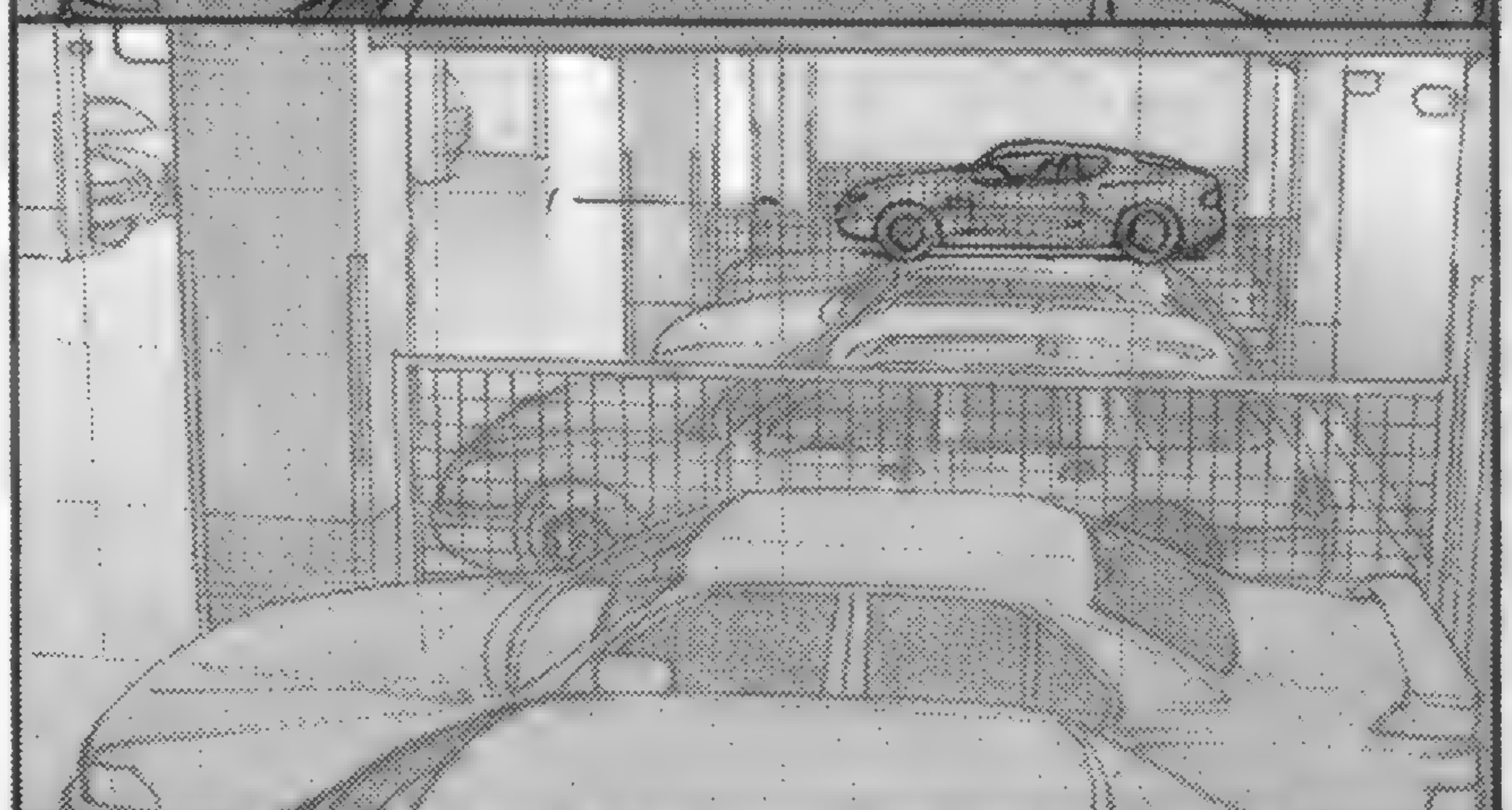
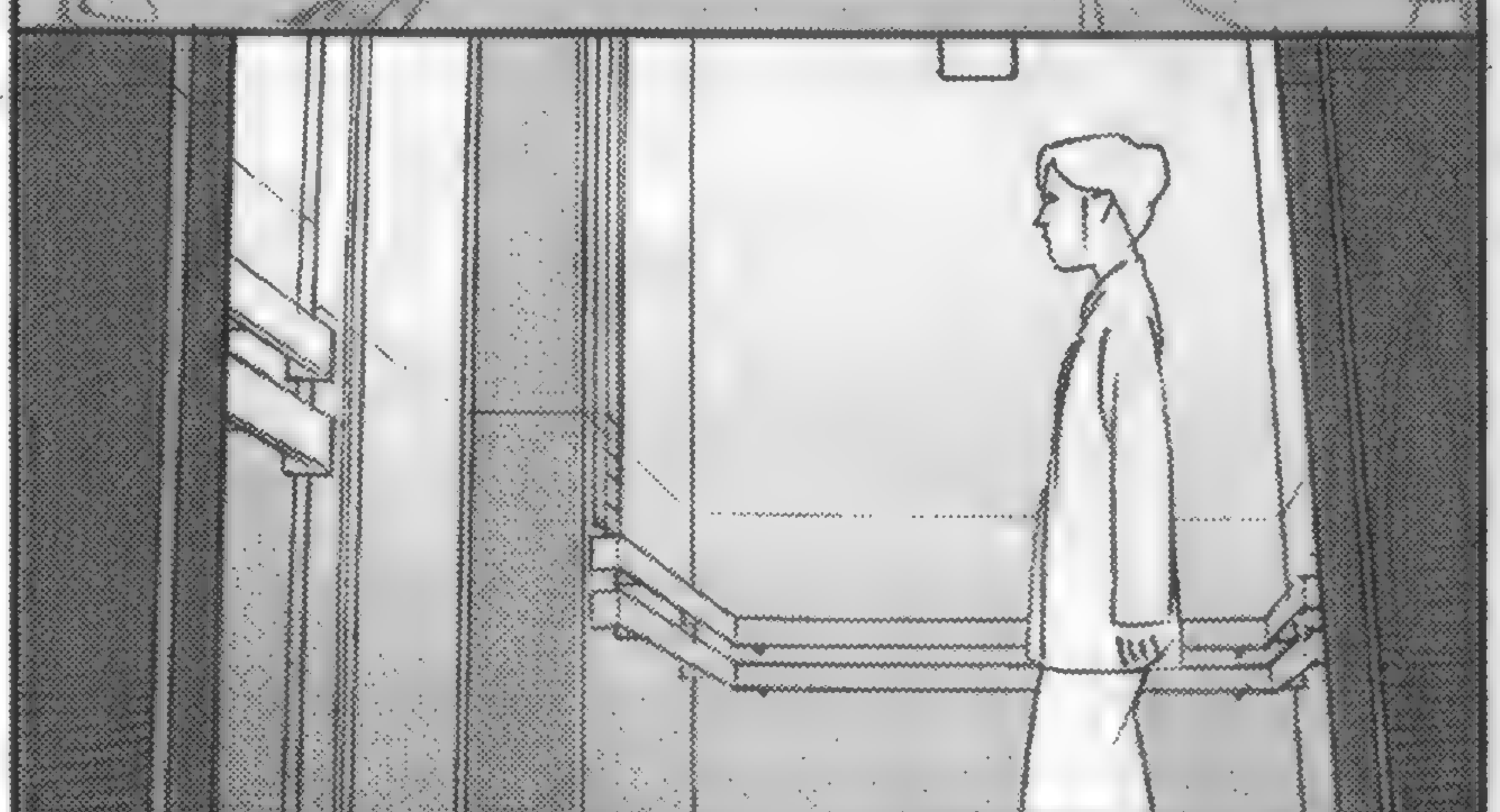
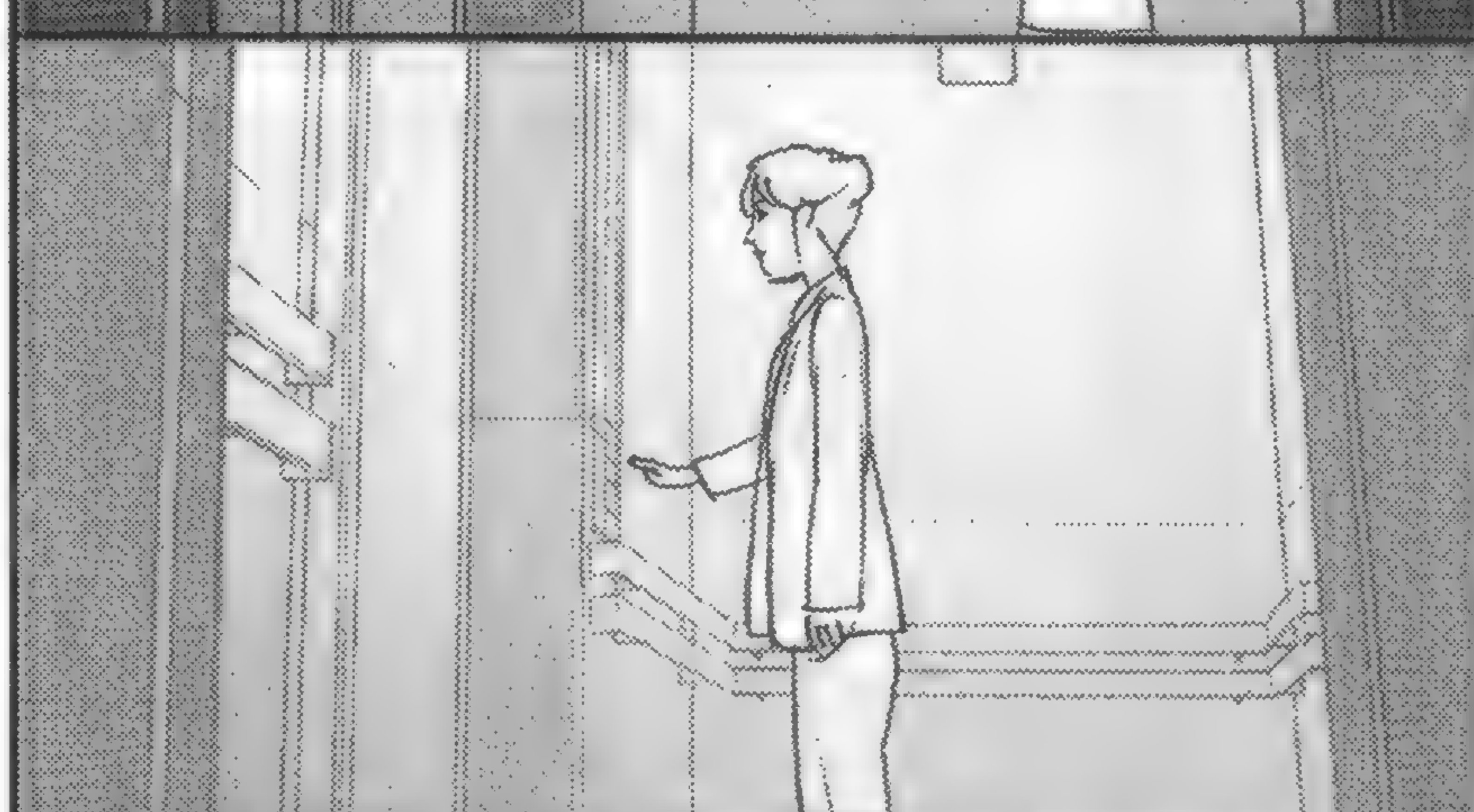
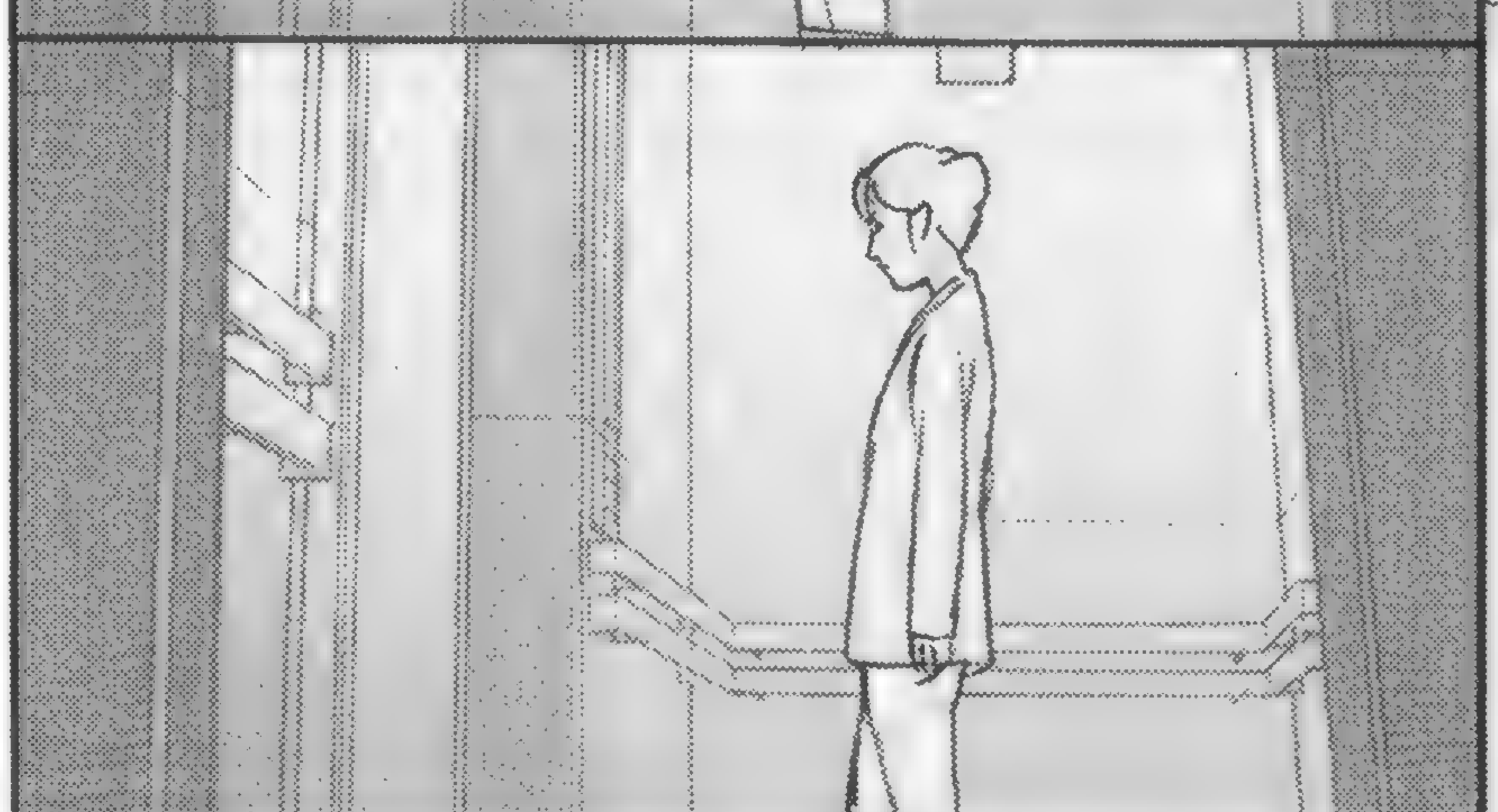
(　　)

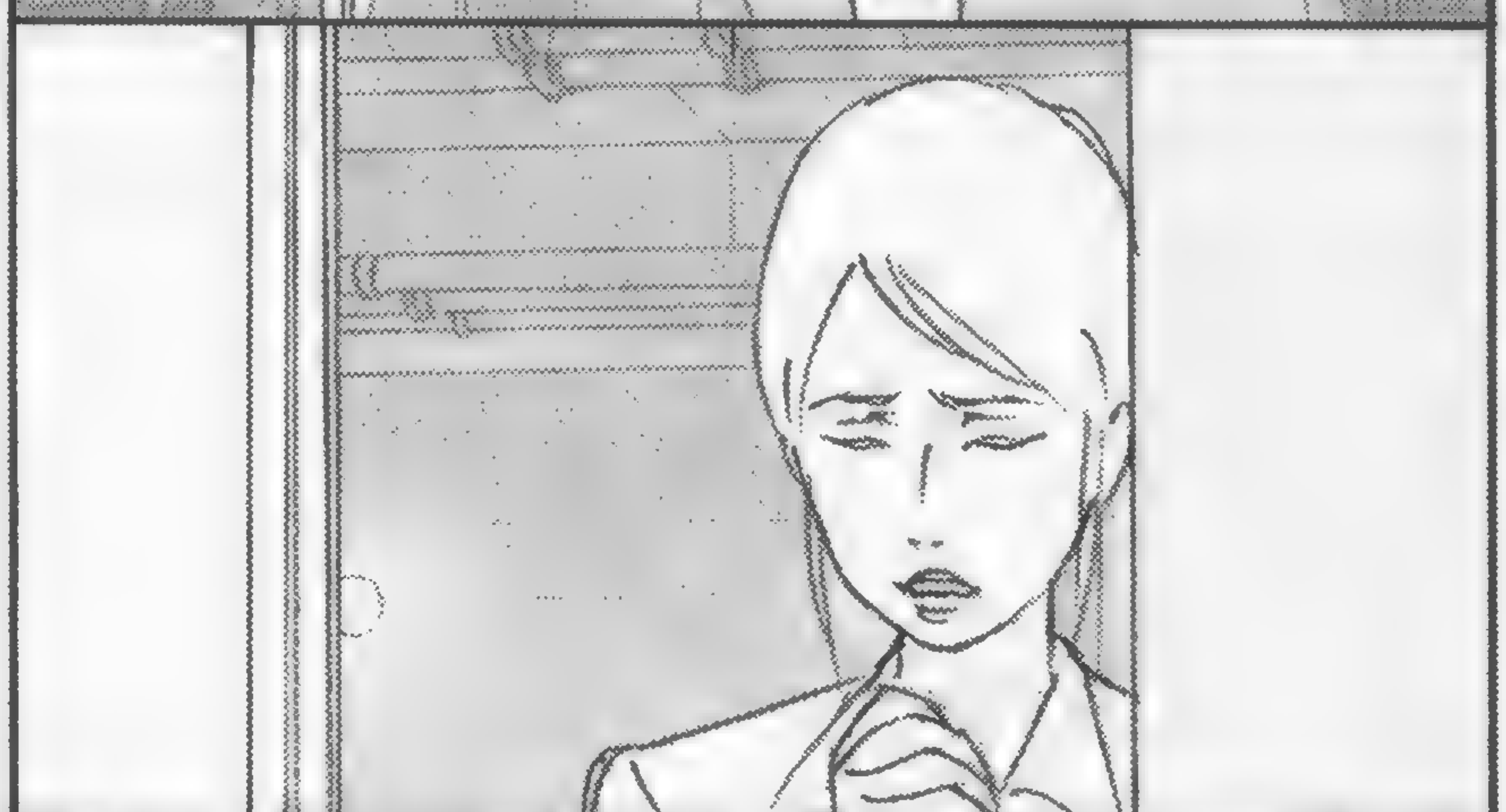
NO.067〜071(C.96、97)は欠番です。

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
98		通りの奥の方、 高層ビルのわずかな 隙間から朝陽が顔を 覗かせている。 グングンと昇ってくる 太陽。早回しです。 空に流れる雲も 早回しで流れる（多分 ビデオ素材で行けると 思います）。 モブと車も早回しで 少し流れるようにします。 街が活動を始めた感じが 欲しいです。		
		次カットのバイクの 先端でワイプ。		4+0
99		前カットをワイプ後、 Q.T.B. 高速道路を走る バイクのパプリカ、		
		一番奥の車線へ。 FOLLOW→。 フェンスの奥の 街並みは、BOOK2〜 3段+BGくらいの構成 で。 真ん中の車線に 左手から車がIN （敦子の車）してくる。		
↓		パイクのパプリカは 走りつつちょっと左へ スライド。 ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
99		INした車がバイクのパプリカと重なる。 頭の高さを合わせて。 車の側面に「制作」のクレジット。		
		車がパプリカを追い越すと、そこにバイクのパプリカの姿はない。		7+0
100				
		追い越していった車の運転席にはパプリカ。衣装がブラウスに替わっている。 カット頭からスライド→。わずかにT.U. 運転席側のウィンドウが少し開けられていて、パプリカの髪をなびかせている。 手前を反対車線の車（ボケ大）が横切ってワイプ。		2+18

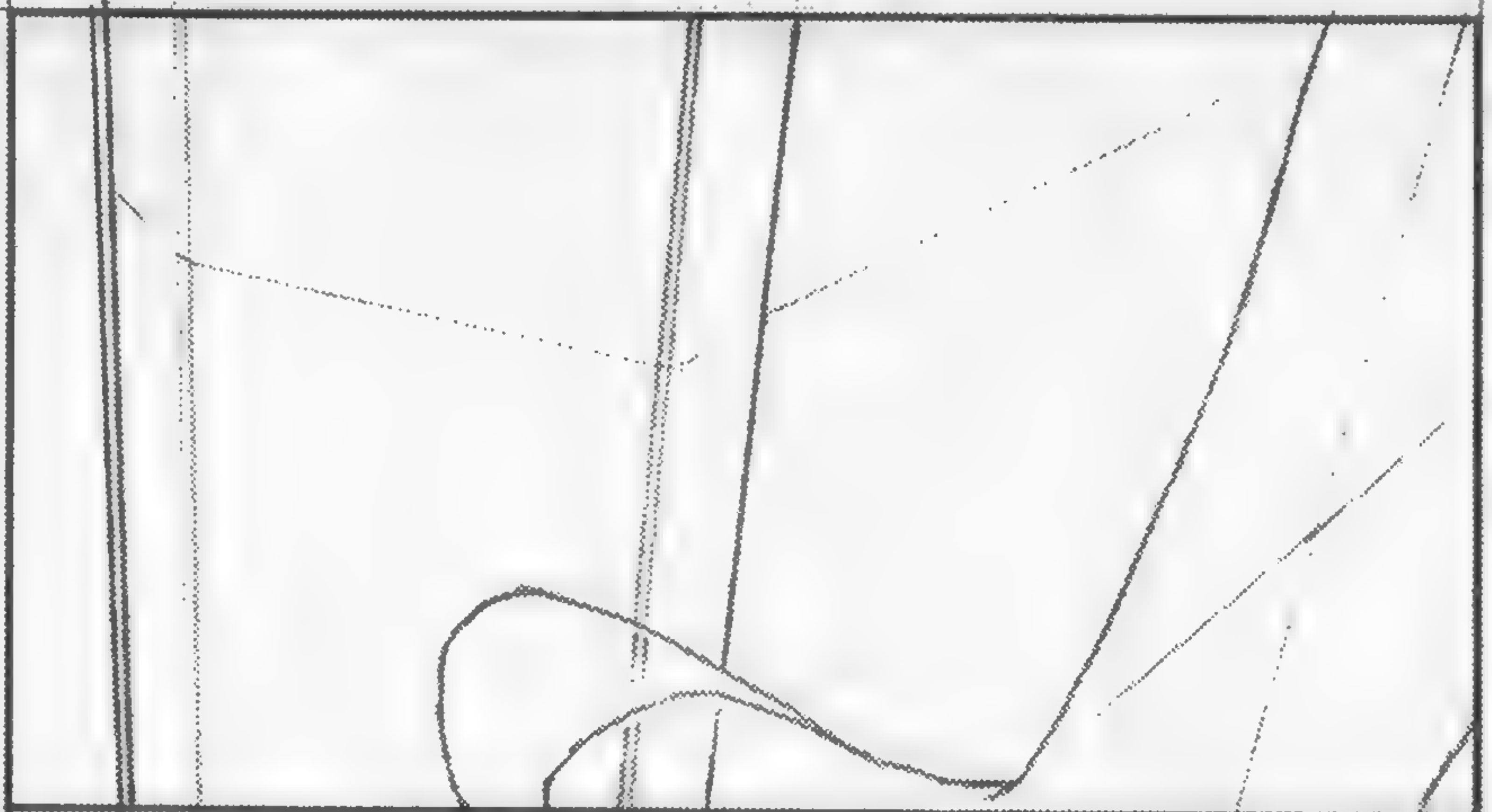
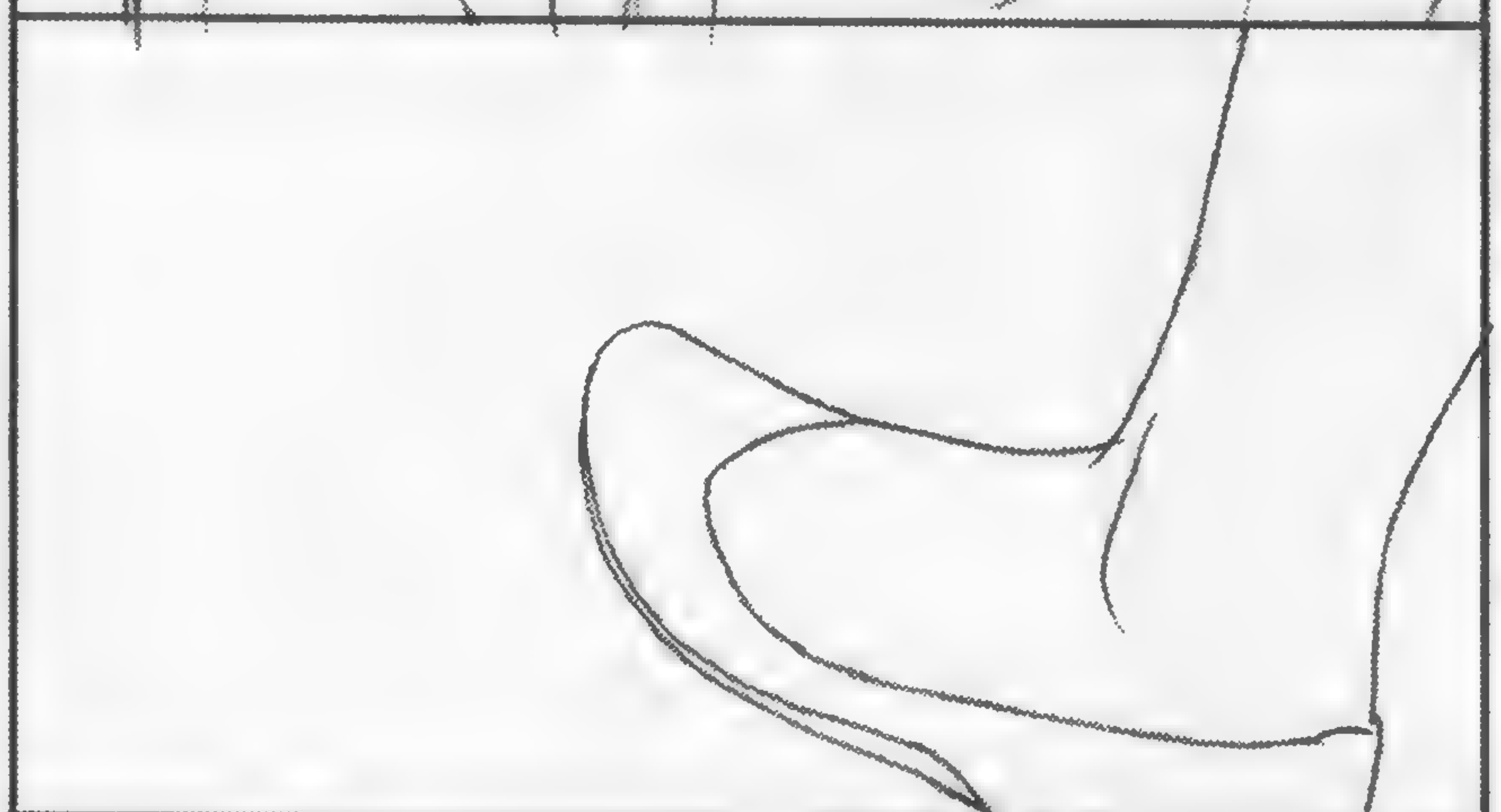
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
101		運転席、寄り。 ブラウスにジャケットを 着た千葉敦子。 ほどかれた髪が風に 舞っている。 わずかにT.U.		
		再び対向車でワイプ。		2+12
102		運転席の敦子の横顔、 さらに寄り。 髪がまとめられ、 わずかにほつれた髪が 風に舞う。 敦子の顔に「監督」の クレジット。		
				4+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
103		ワイプ開けて。 早朝。 敦子のマンション、 地下駐車場。 (※後のシーンの繋がりから研究所の駐車場に見えるかもしれませんが。) 駐車している車は 高級車ばかりです、 一応(高級マンション なんです。多分)。		
		敦子の車が所定の位置 に止まる。 パースに合わせた スライドで行けると 思います。 壁に、ブレーキランプの 照り返し有りです。 車と一緒にスライド させます。 エンジンを止める (照り返し消える) まで。		5+0
104		地下駐車場の エレベータ。 ガラス越しに捉えて います。 疲れた足取りで敦子が INして、	足音近づいて来る。 (~1+18)	
		「↑」ボタンを押す。		
		エレベータを待つ 敦子。 階数表示が下がる。 ↓		

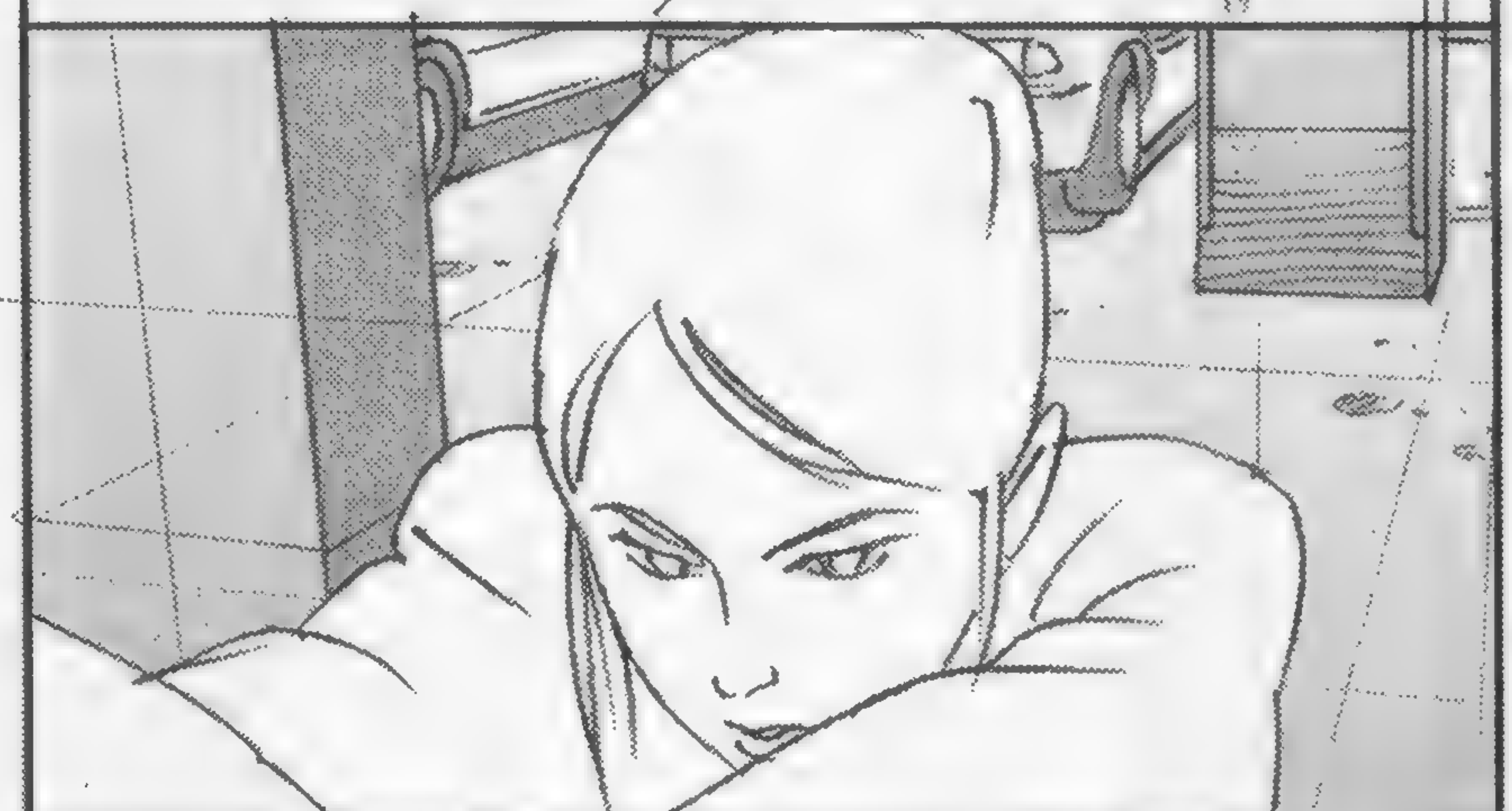
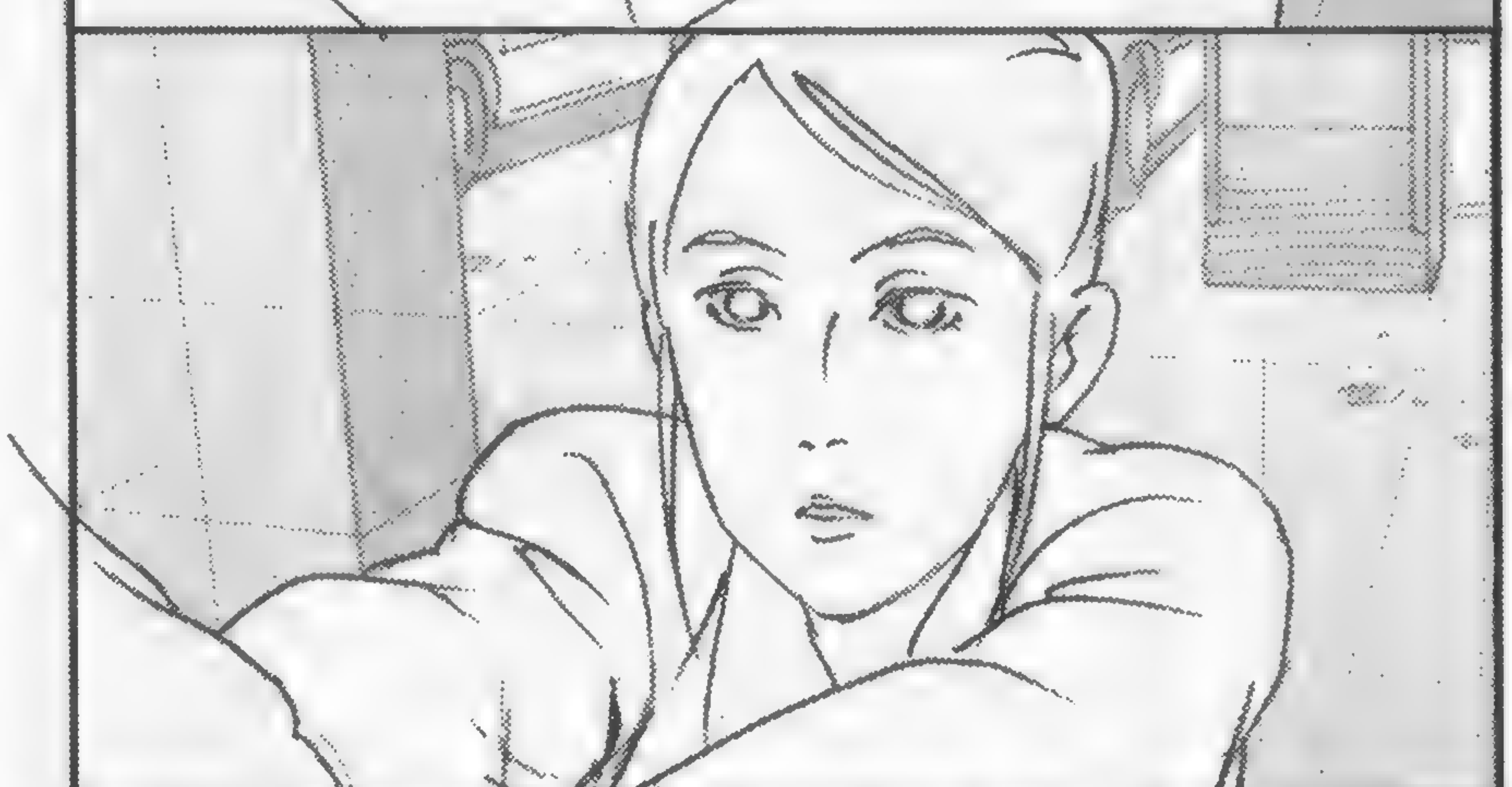
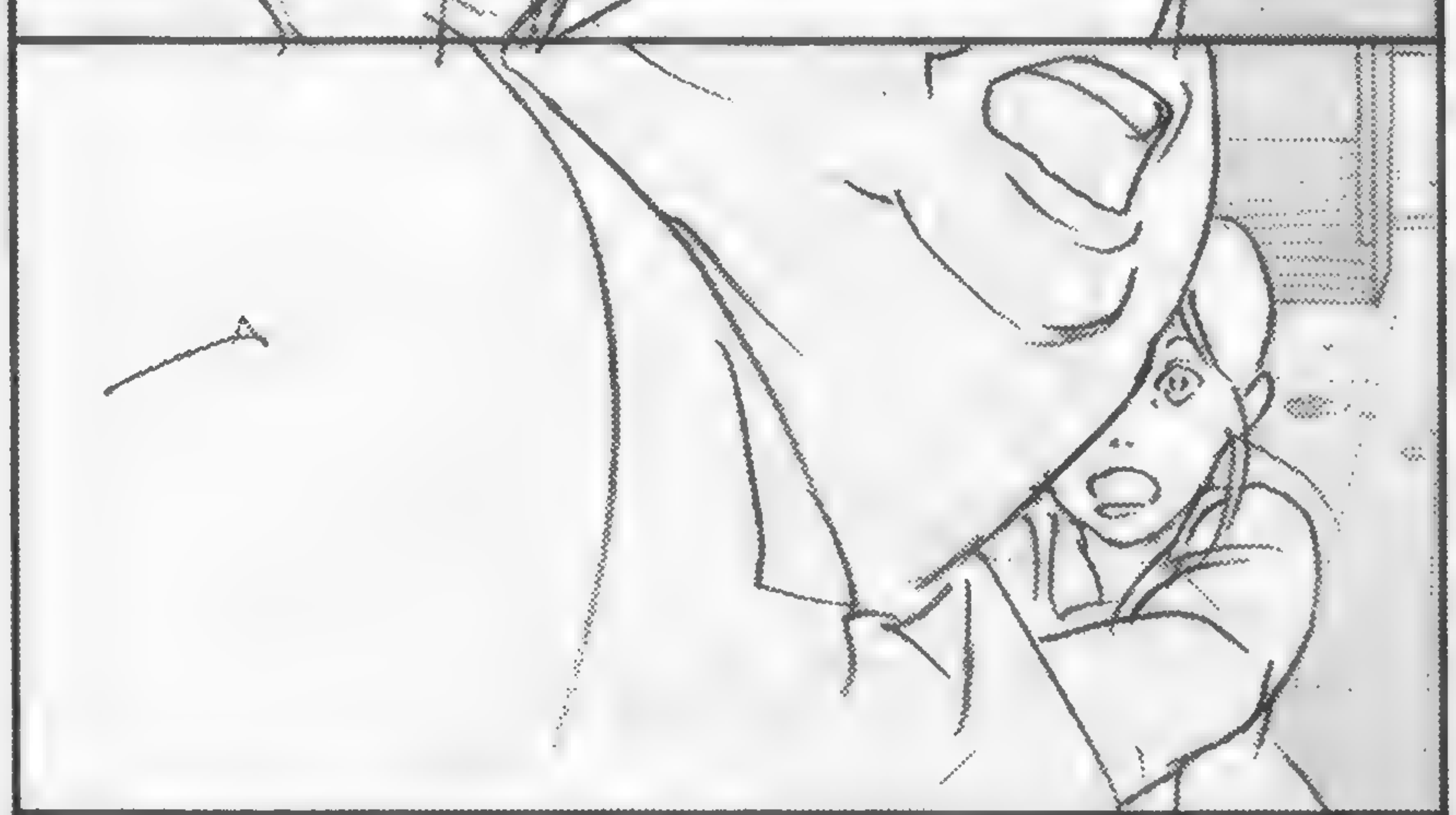
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 104		欠伸が出る。 エレベータの到着音がして、ドアが開きかける。 欠伸をかみ殺しつつ、敦子エレベータに乗ろうとする。	S.E. **ピポーン**	9+0
105		A.C.で。 エレベータに乗り込もうとする敦子。 エレベータに近づく際、中のライトの干渉で色を若干明るめにO.L.。		
		ちょっと驚いて立ち止まる。 敦子はあまりビックリしたりしない人です。		
		不審げな表情で見返す敦子。 この絵でしばし(2+12~)固まって間。		5+0
106 ↓		エレベータの中で身動きがとれなくなっている巨漢、時田の後ろ姿。 カット頭から浅くT.B. ↓		

( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
106		時田、身をよじって何とか振り返る。	時田 (～4+12) 「困ったことに なったんだ」	
		T.B.6+0 FIX.4+0	敦子 (～8+18) 「(脱力して) ……でしょうね」	10+0
107		エレベータ内の時田、寄り。	時田 「いや、 そうじゃなくて。	
		必死に出てこようとしつつ。 フリッカーっぽい感じで。	いま、 あっちゃんちに 行こうとして S.E. ガンッ!	
		閉まってきたドアに顔を挟まれる。 ドアは再び開く。	……あたっ！」	4+12

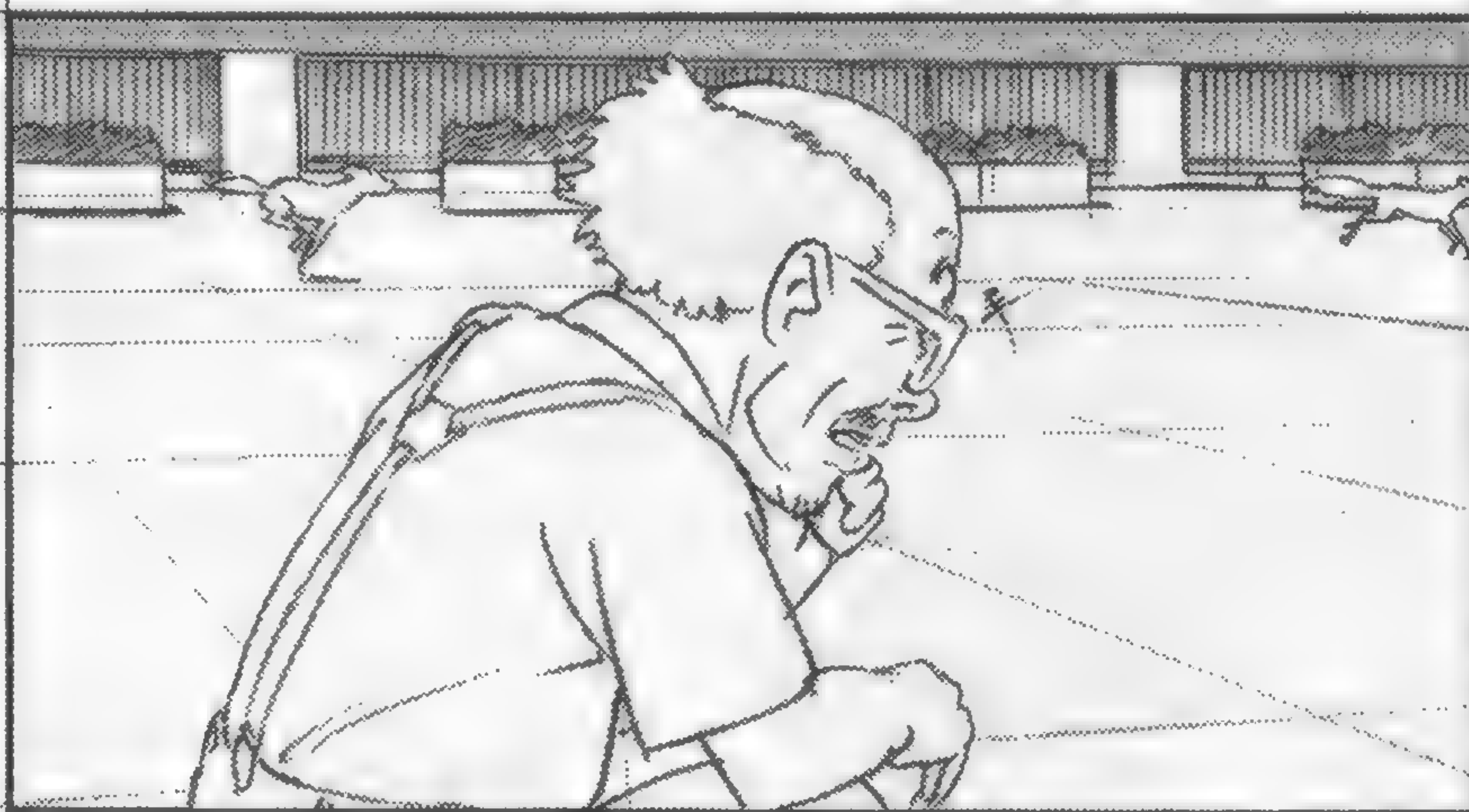
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
108		エレベータ入り口の 脇の角、		
		勢いよく		
		足をかける敦子。 画面左隅に、 前カットで開いた エレベータのドアを 収めてください。	S.E. ガッ！	0+18
109		C.104兼用。 ただし、そのまま 兼用すると収まりが 悪すぎるので、 左側手前の面を BOOKにしておいて、 少し左側にずらして 兼用します。 エレベータに向かって 左側の壁面は少し 描き足しになります。 角に足を踏ん張って 時田を引っ張り出そう とする敦子。	時田 「イテテ テテッ！	
↓		思わず悲鳴を上げる 時田。	ちがっ… そうじゃない んだ！ ↓	

(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
109			……DCミニが!!」	6+0
110		時田の言葉に虚をつかれたように		
		顔を上げる敦子。	(～1+12) 敦子 「…エ？」	
		フッと間があってから一気に時田が倒れてくる。 左の絵はテキトーです。成り行きで時田が画面の大半を覆うくらいまでお願いします。	時田 「ワッ！」	3+18

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME

CUT 111





ACTION:
精神医療総合研究所、屋上。晴天。
携帯電話を耳に当てた初老の男が顔を上げる。
研究所長、島寅太郎。

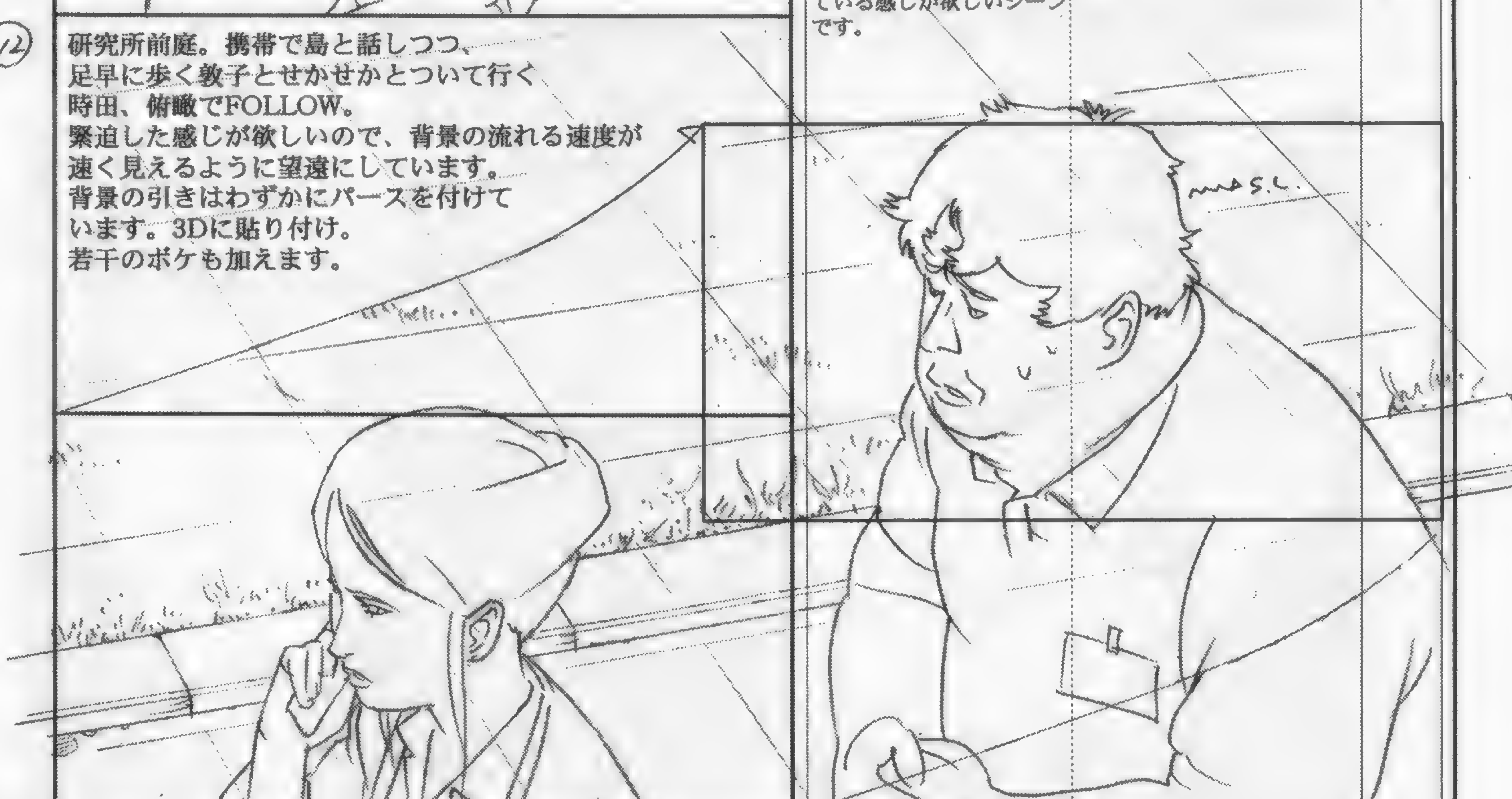
一気に顔を上げるのではなく、カット頭にちょっと顔を上げて「盗まれた？」で、さらに2コマ目の絵になって「DCミニが!?」という段取りです。

島の奥で、犬が走り抜けます。晴れた日の屋上で呑気に犬と遊んでいる。
島はそういうキャラクターです。
※このカットからC.131までのシーン一連の芝居は、芝居の都合ではなく会話のテンポと間で芝居を設計してください。全体に慌てている感じが欲しいシーンです。

DIALOGUE:
(～0+15)
島
「盗まれた？
(～2+12)
DCミニが!?」

TIME: 4+0

CUT 112



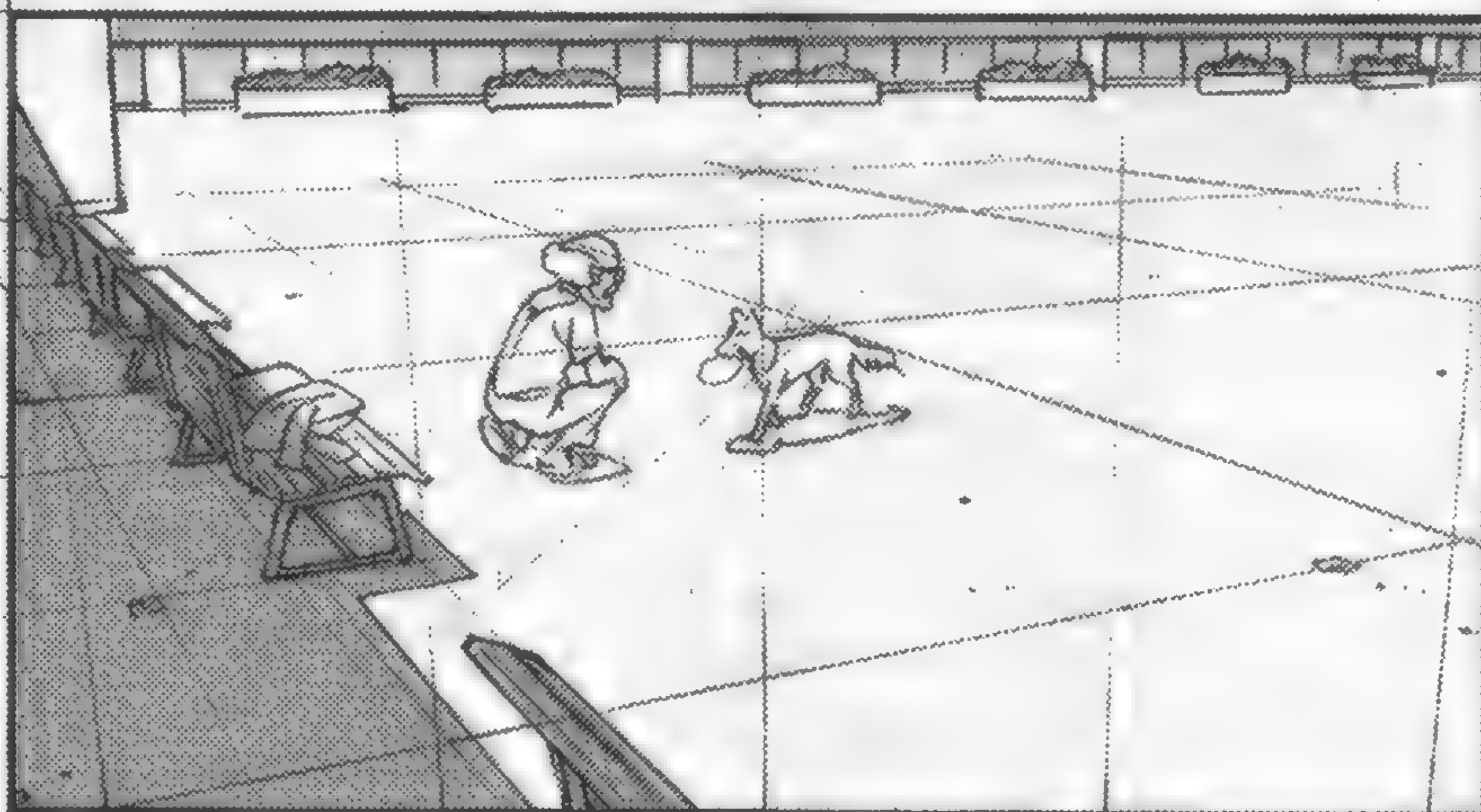
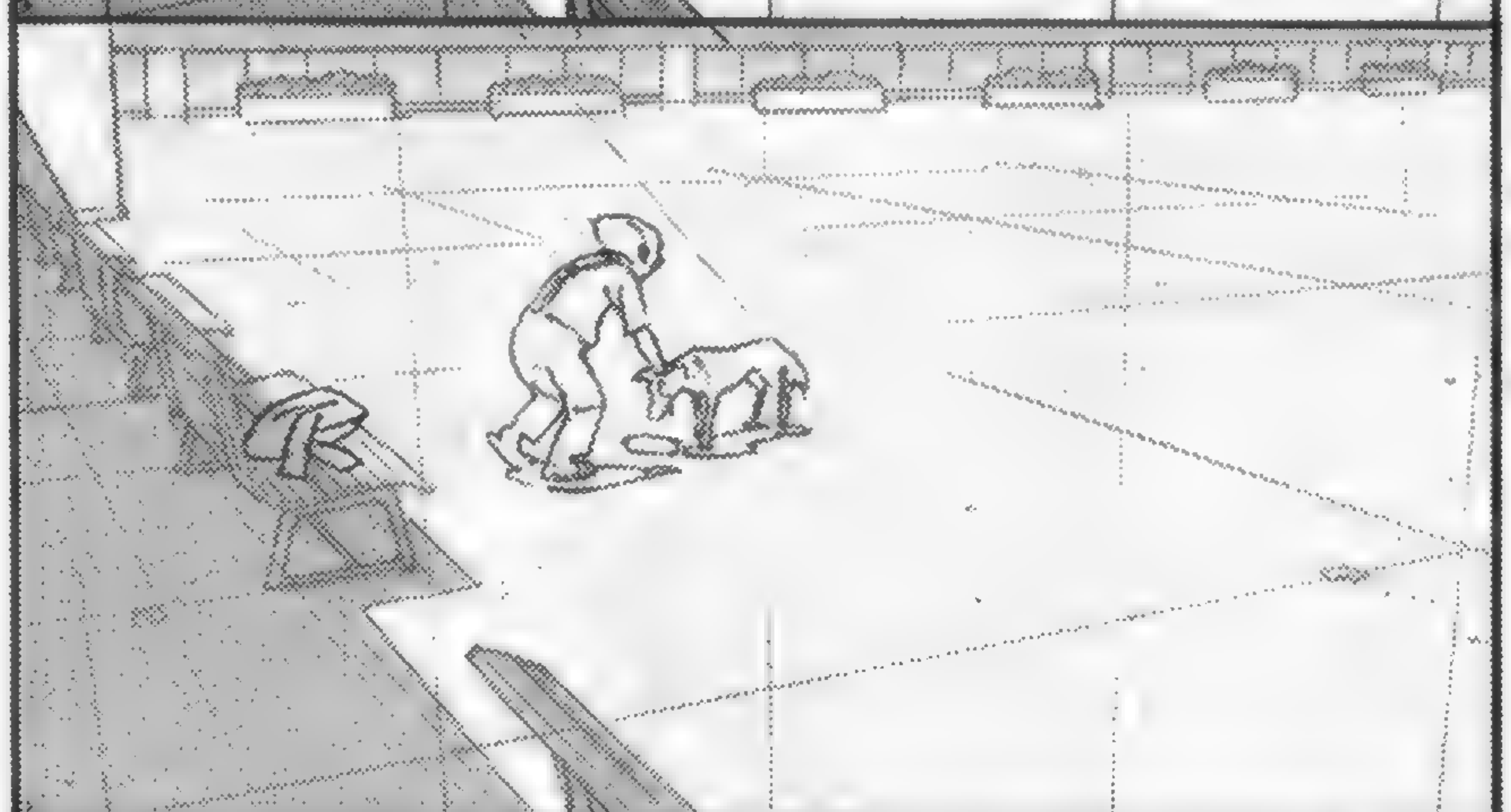
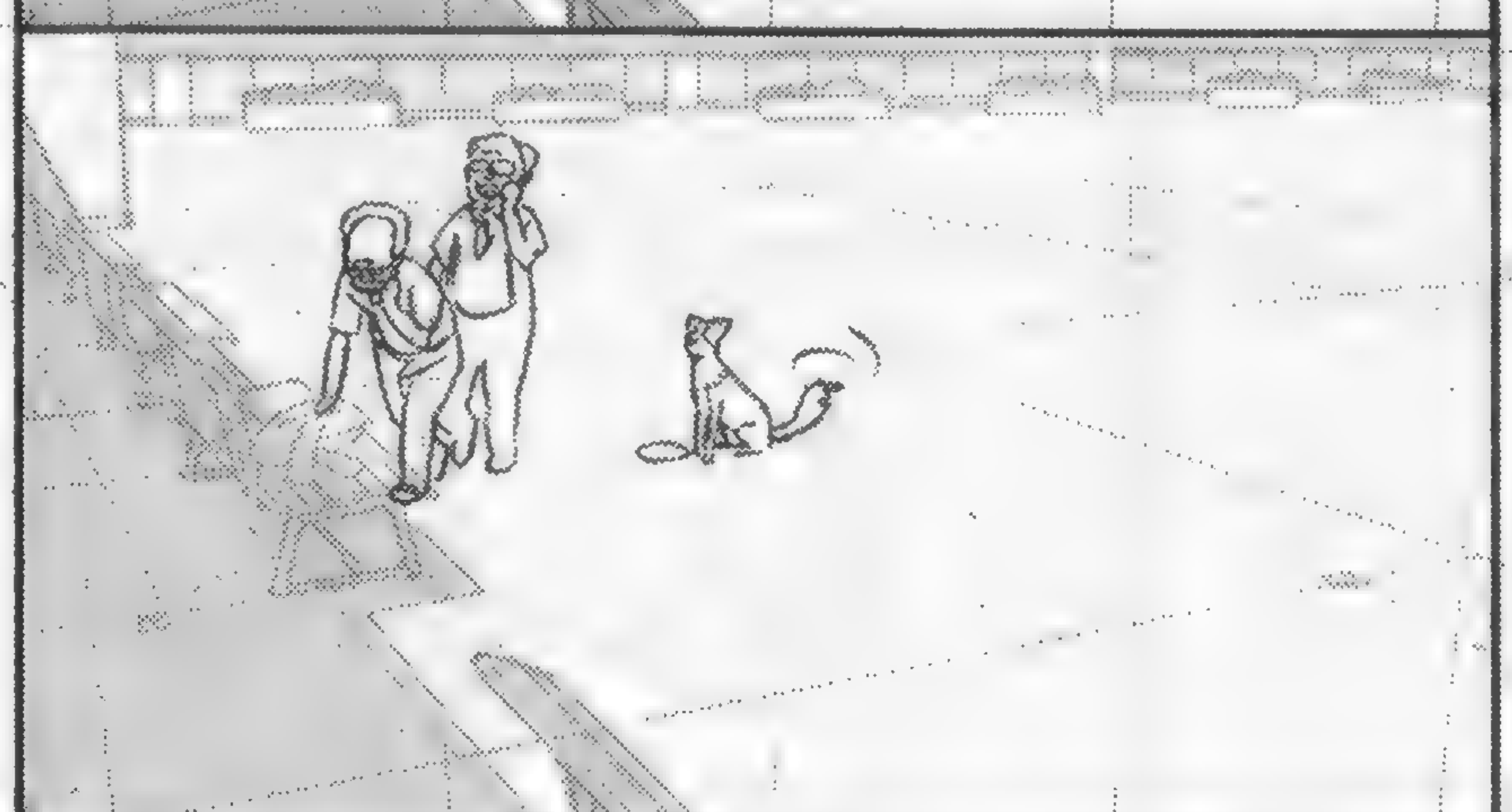
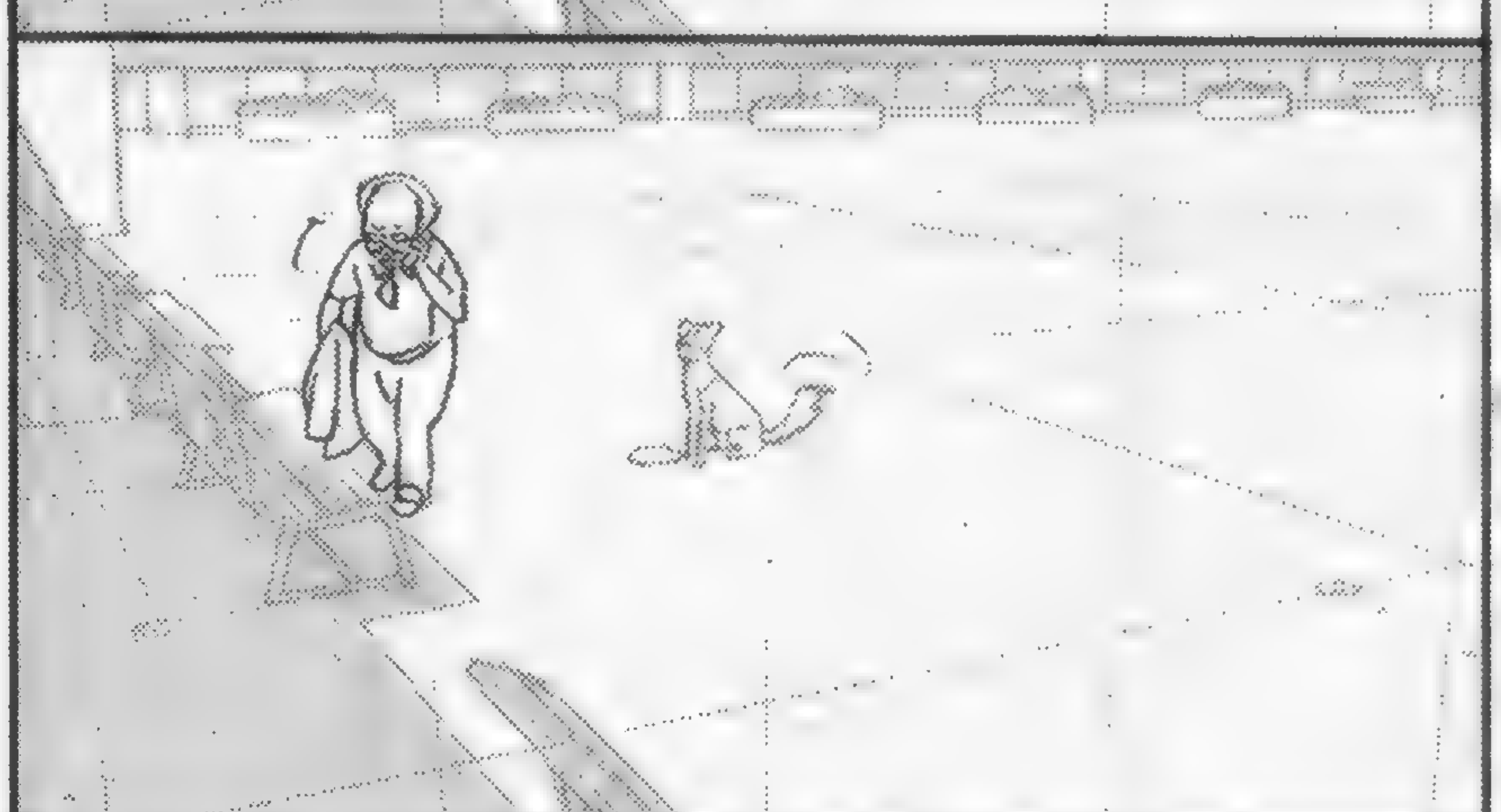


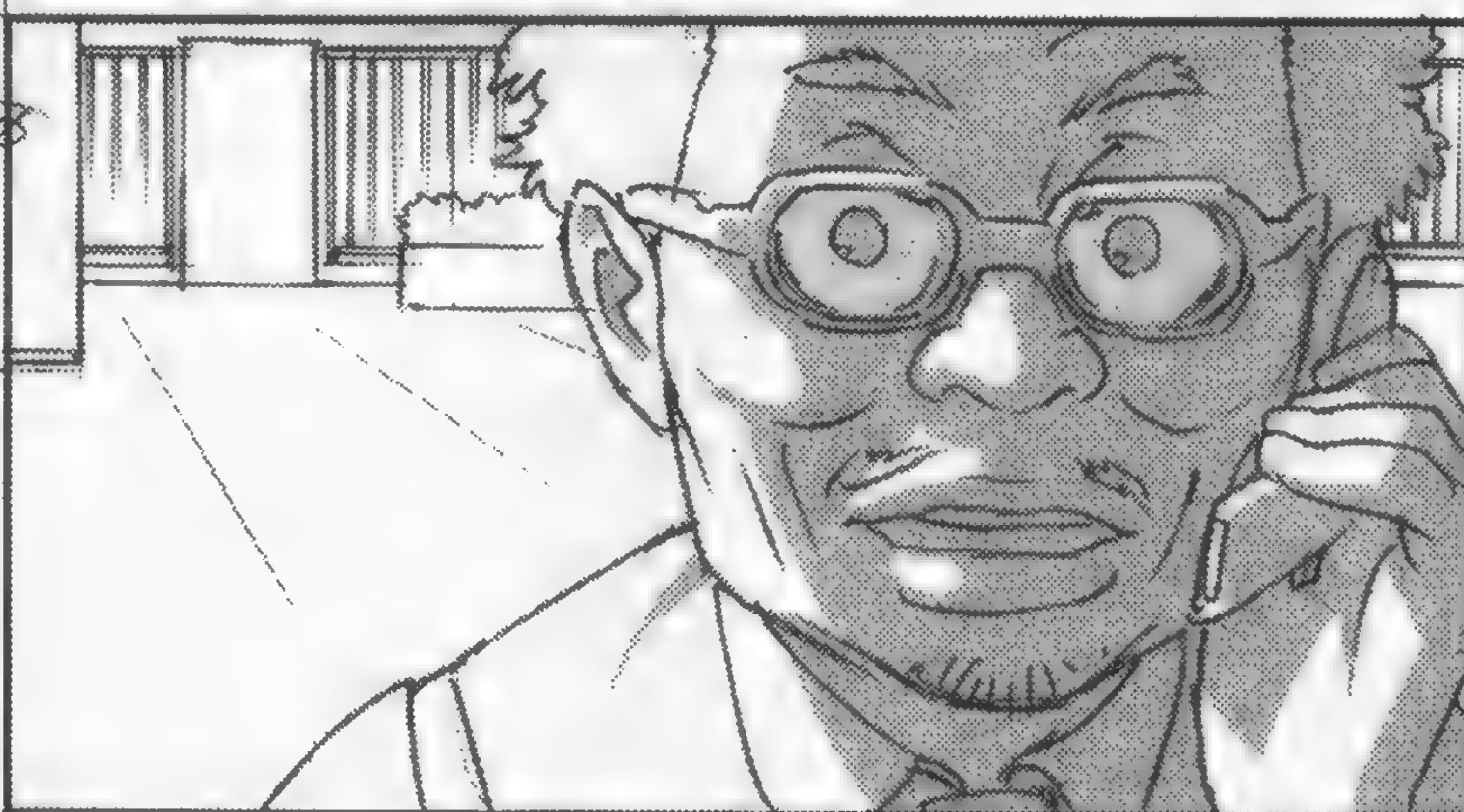
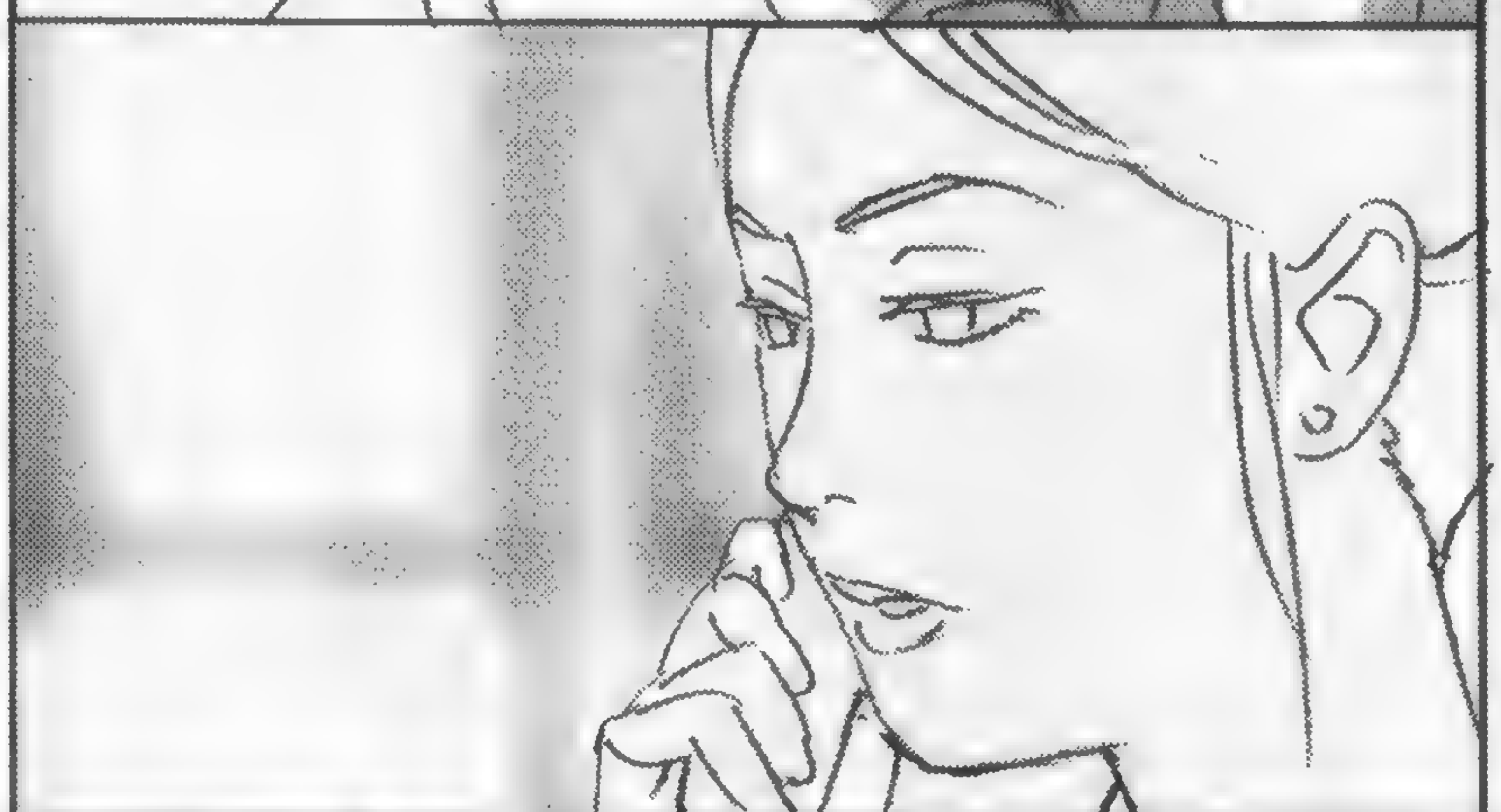
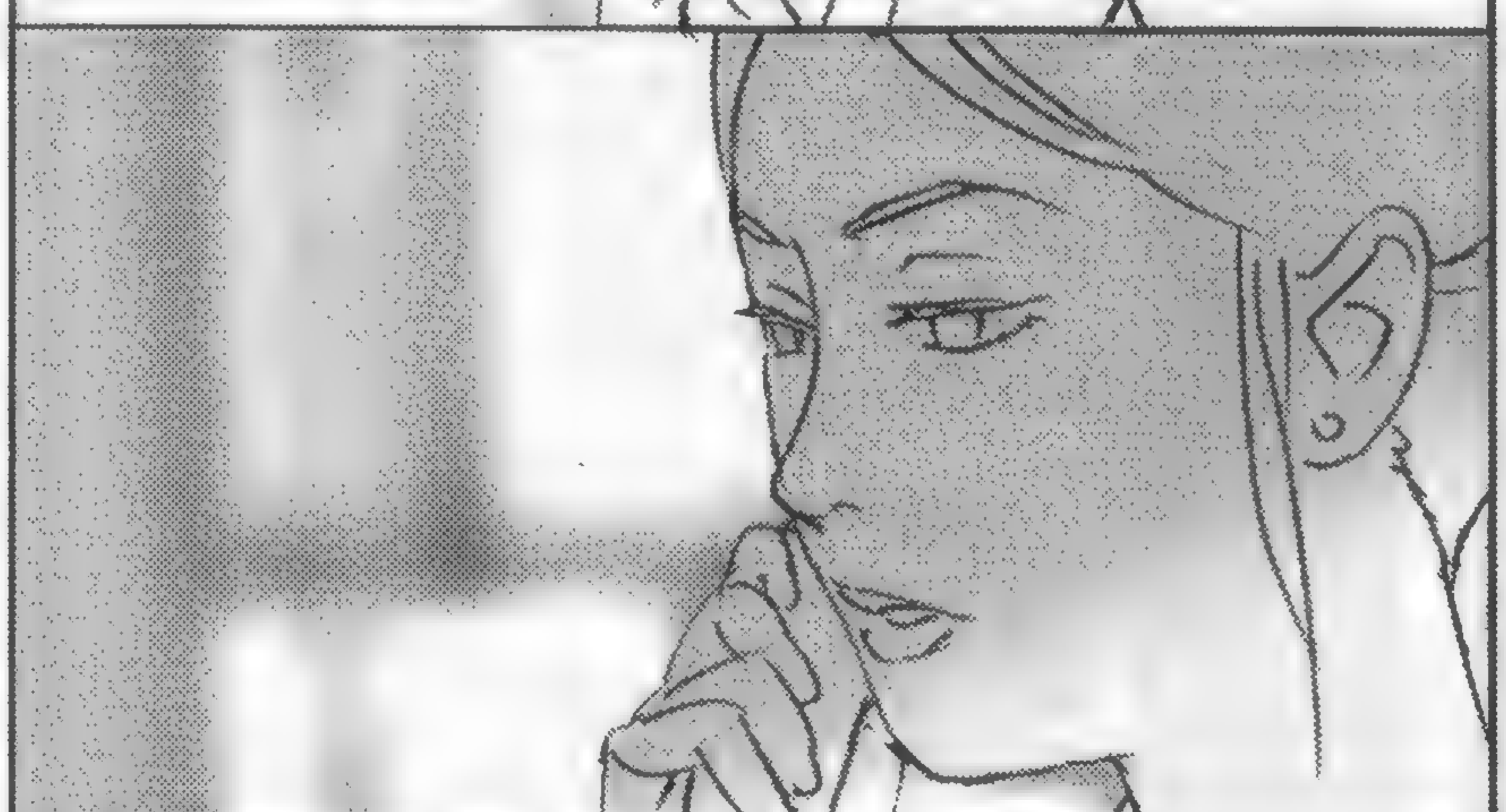
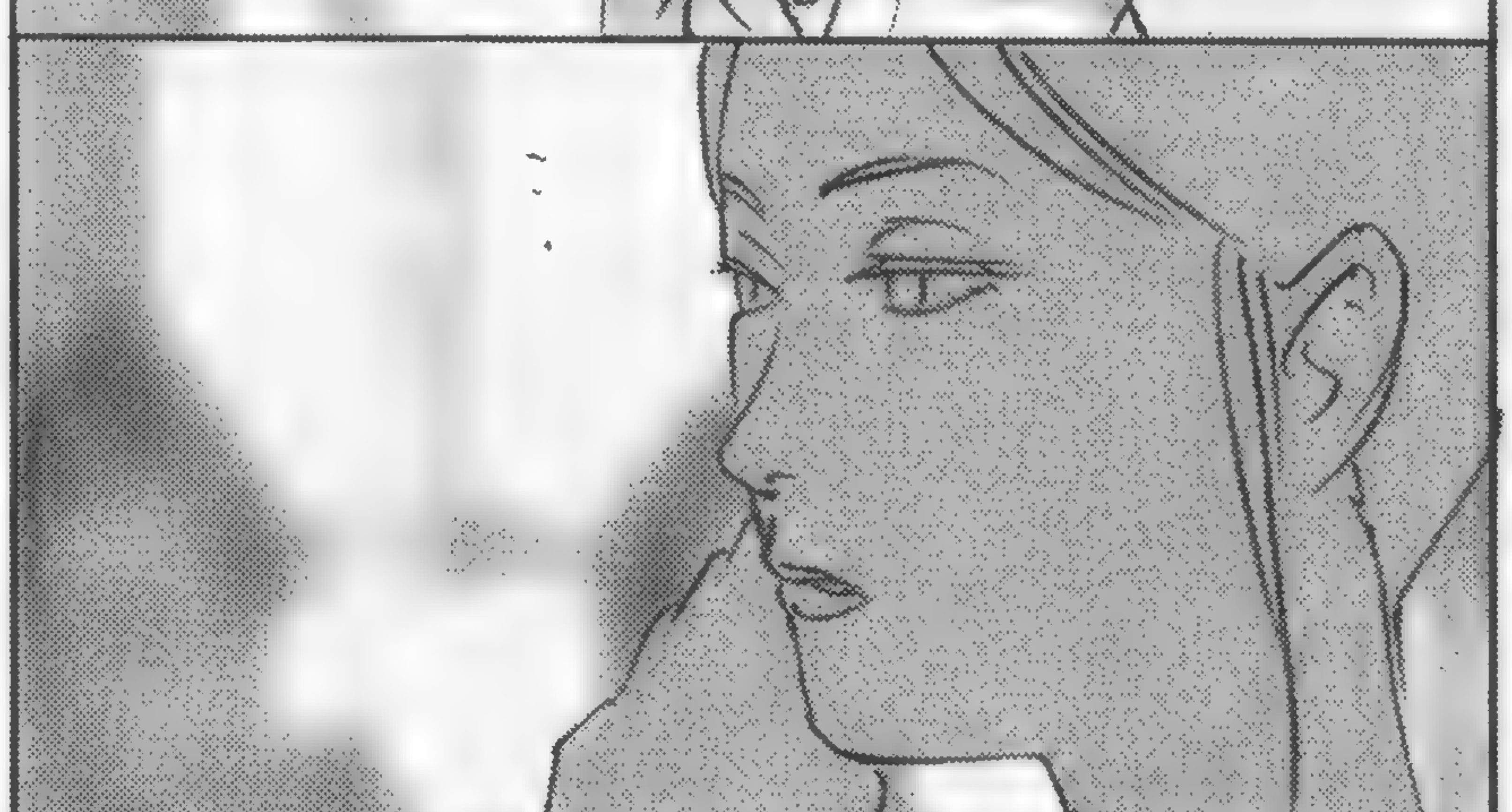
ACTION:
セリフ途中で、敦子から時田にPAN。
PANはクイックで。
時田、歩きリピートしつつスライドしてわずかに後退。

PANはラストにグッと詰めて1+12くらい。
行き過ぎて戻るくらいで。

DIALOGUE:
敦子
「発覚したのは今朝です。
(PANしてoffになって) (～2+06)
時田先生が管理していたサンプルが3機、盗まれました」

TIME: 6+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
113		屋上、引き。 電話している島の元に、 遊んでいた犬が円盤 (フリスビーみたいな) をくわえて戻ってきて、	島 「しかし… (〜1+18) いったい何で!?」 (〜3+18) 敦子（OFF）	
		「また投げろ」という 感じで床に置く。 それどころではない 島は、話ながら犬の 頭をなでるように 手をかけつつ、立ち 上がり、	「なぜ起きたかは 後です。 いまはどうするか、 です」	
		背後のベンチに置いて ある白衣を取って		
		体を起こす、まで。		7+0
114		A.C.で。 島、振り向きつつ 少し体を起こす。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
114		この時、ショックを表す感じで顔の影面が多くなる。 驚く島。	島 (～1+12) 「まさか…… 内部の者が!?」	3+18
115		話ながら歩く敦子、FOLLOW。 カット頭、前カット同様に敦子の気持ちを表すように日向から日陰へ入る。		
			敦子 (～1+12) 「……おそらく」	
		言って、ふと前方に気づく。 このカットもC.112同様、緊迫した感じが欲しいので、背景の流れる速度が速く見えるように望遠です。 引くとこんな感じです。		
				3+12

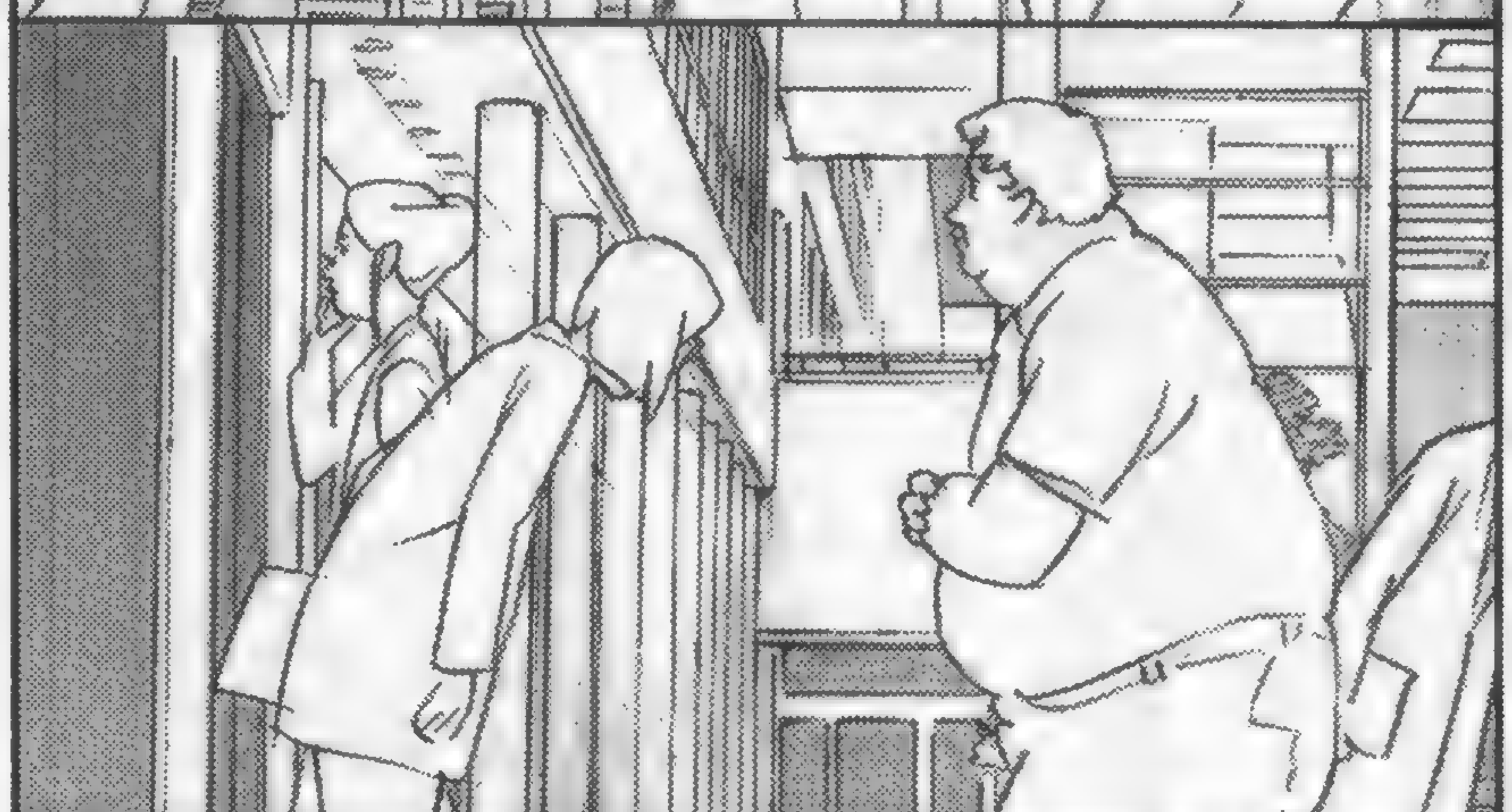
(　　　)

CUT | PICTURE | ACTION | DIALOGUE | TIME

116



歩く敦子と時田を
FOLLOW+PAN。
研究所員がお辞儀して
すれ違う。
敦子や時田の地位が
高いことを暗示したい
ので、すれ違う研究
所員は年輩の人にして
ください。



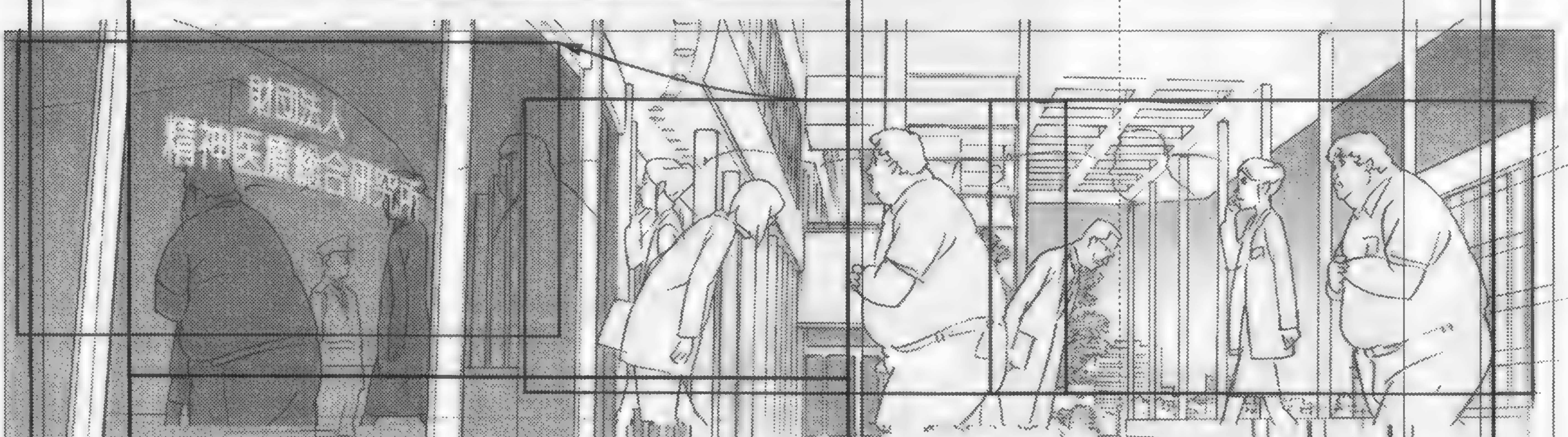
すれ違う職員には
目もくれず敦子と
時田、真っ直ぐに
研究所エントラン
スを通過して行く。
時田は遅れ気味になり
ます。遅れた分、
カットラストにかけて
小走りになって
敦子に追いつくように
してください。

敦子　　(～2+0)
「……それについては
後ほど」



二人を追って行った
カメラ、エントランスに
ペイントされた文字を
捉えてPANストップ。
「財団法人 精神医療
総合研究所」

二人はそのまま歩き
続ける。
自動ドアは
開きっぱなしで
問題ないと思います。



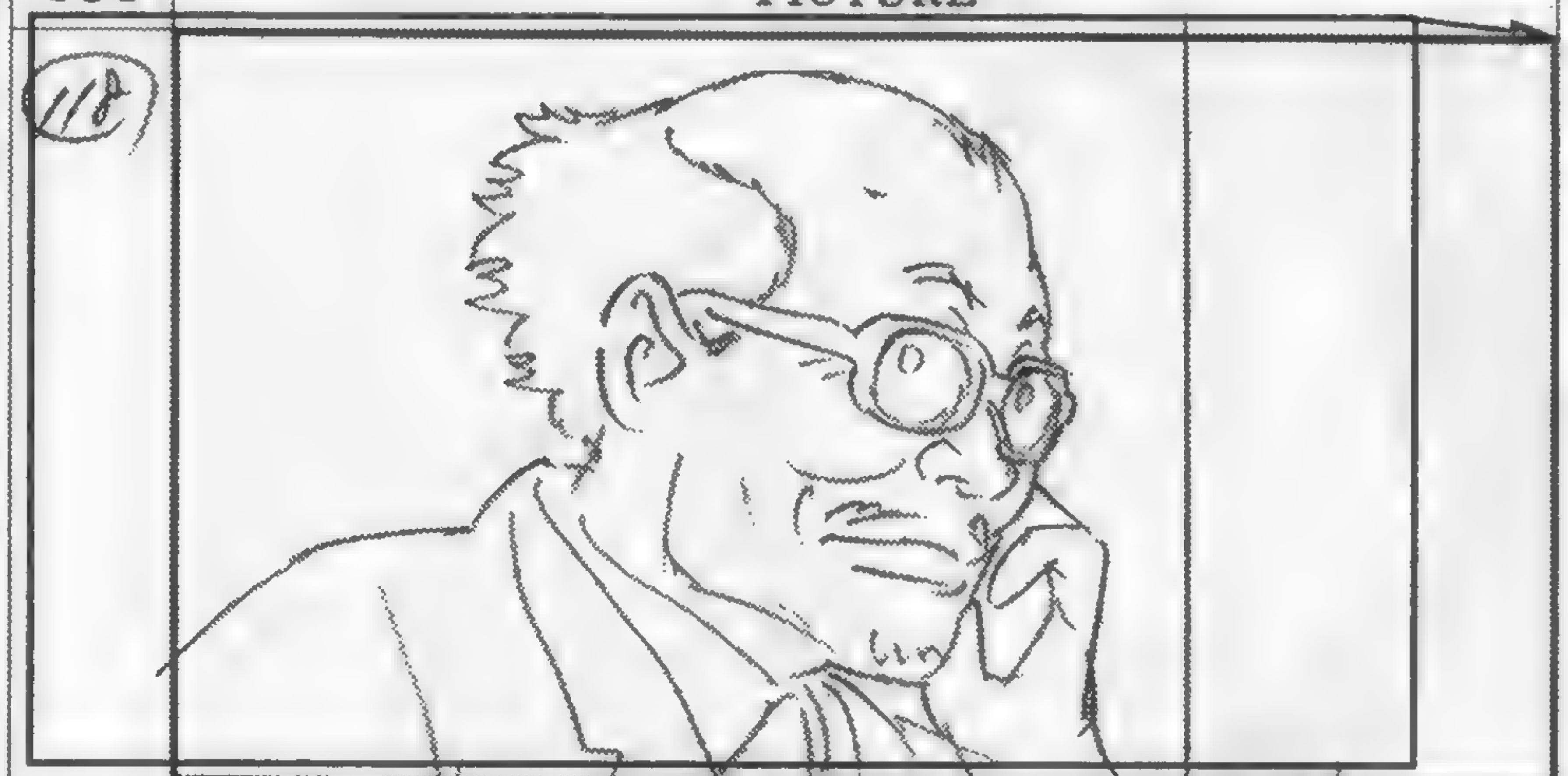
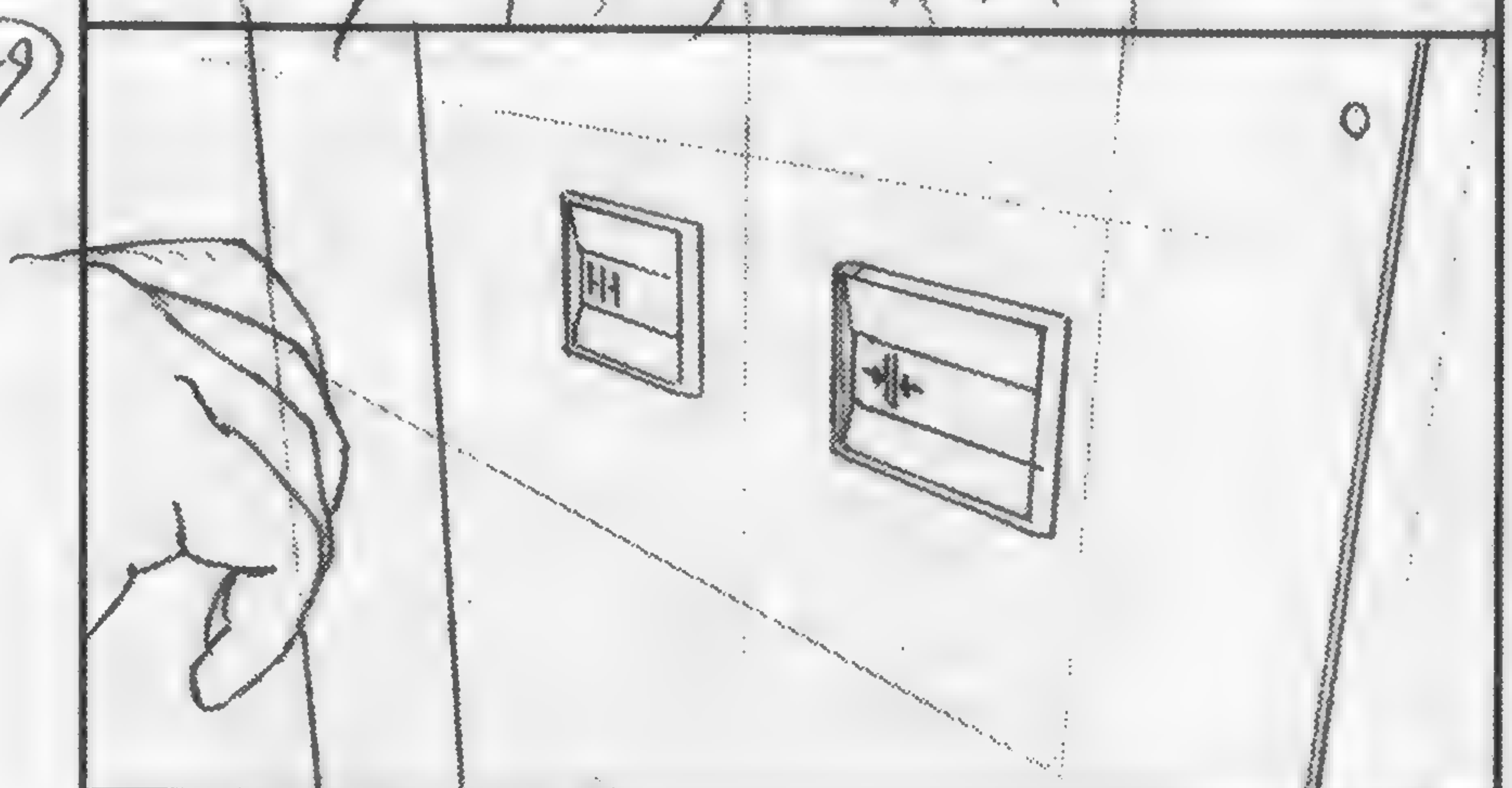
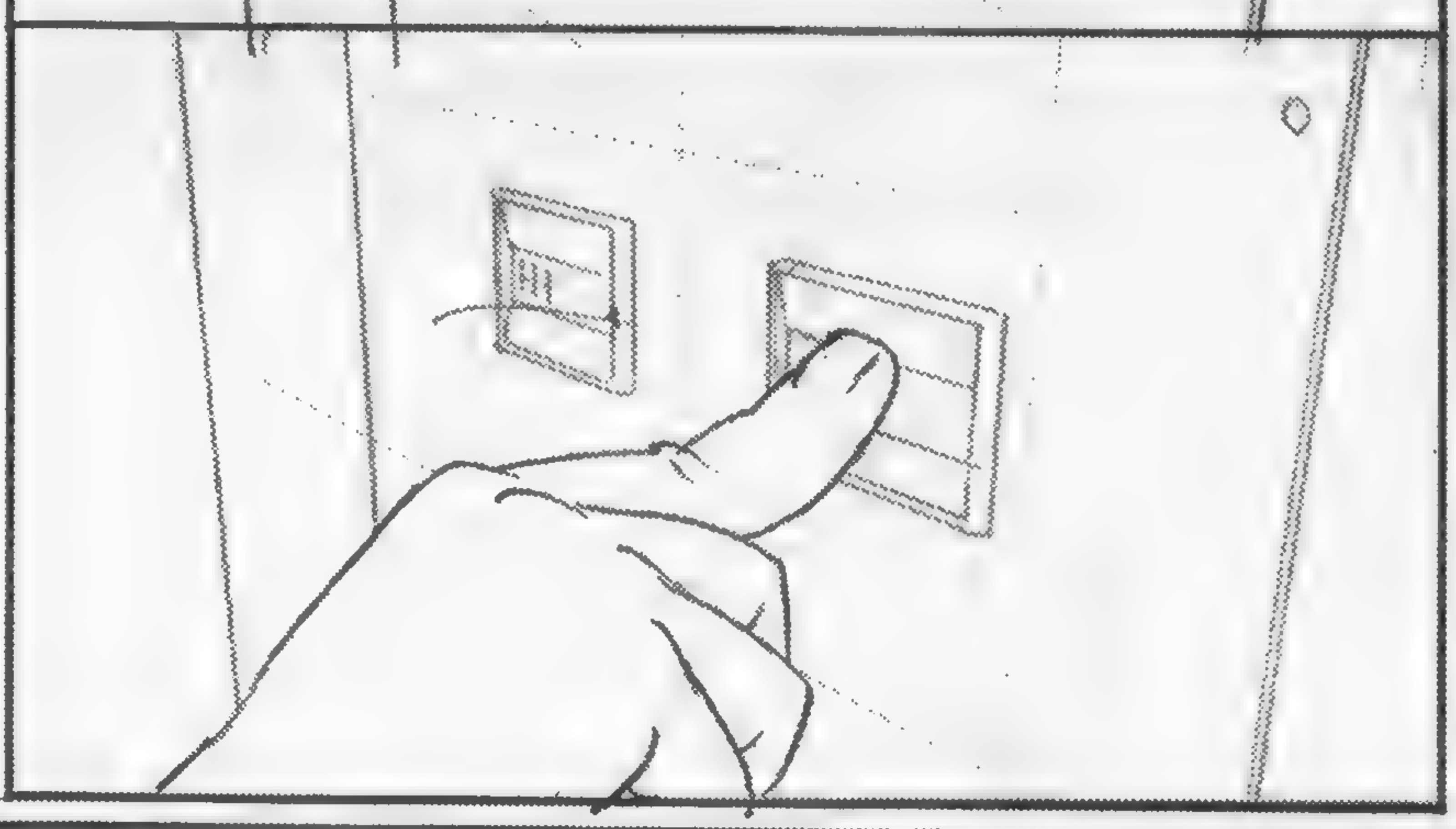
このカット全体は
引くとこんな感じです。

4+0

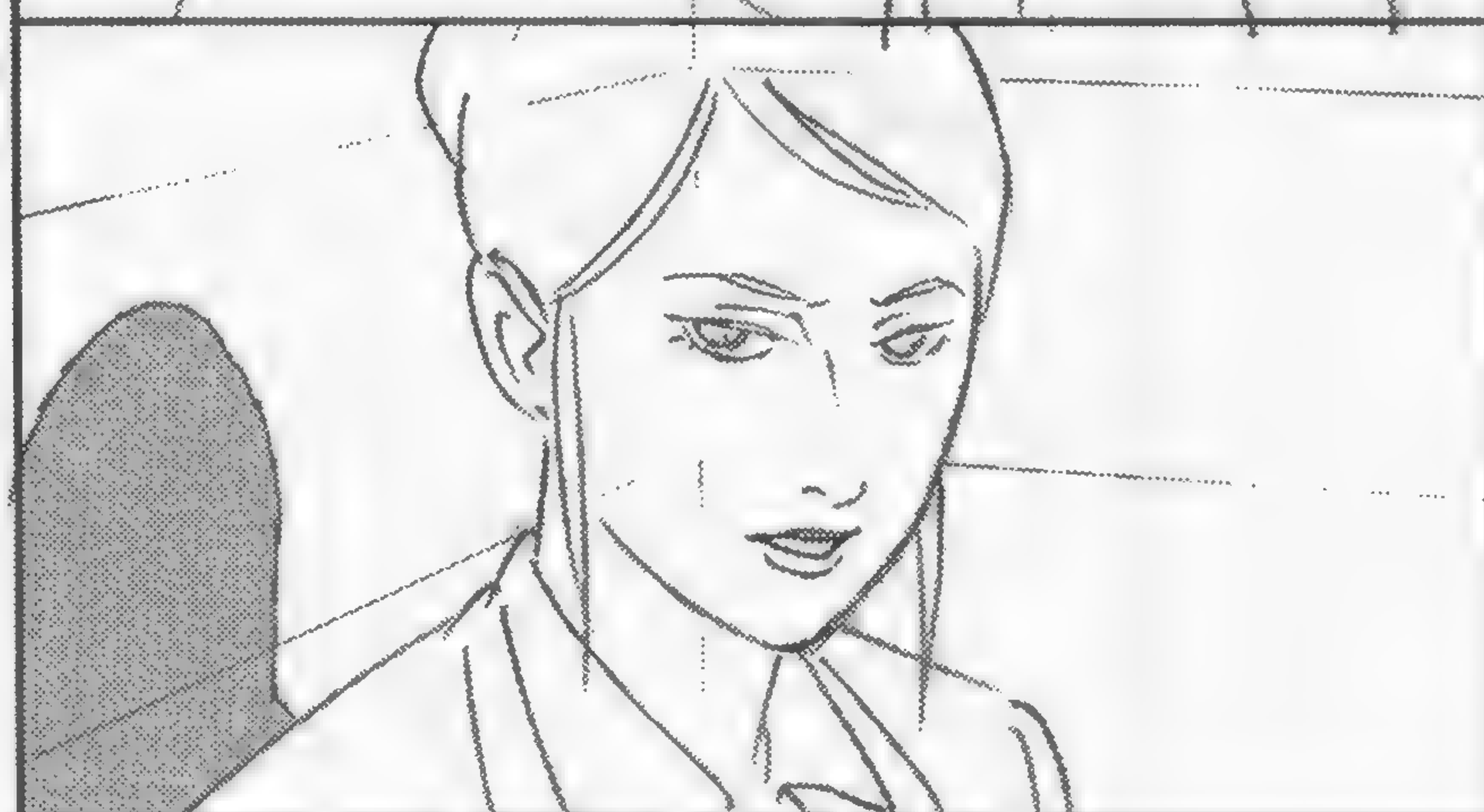
(　　)

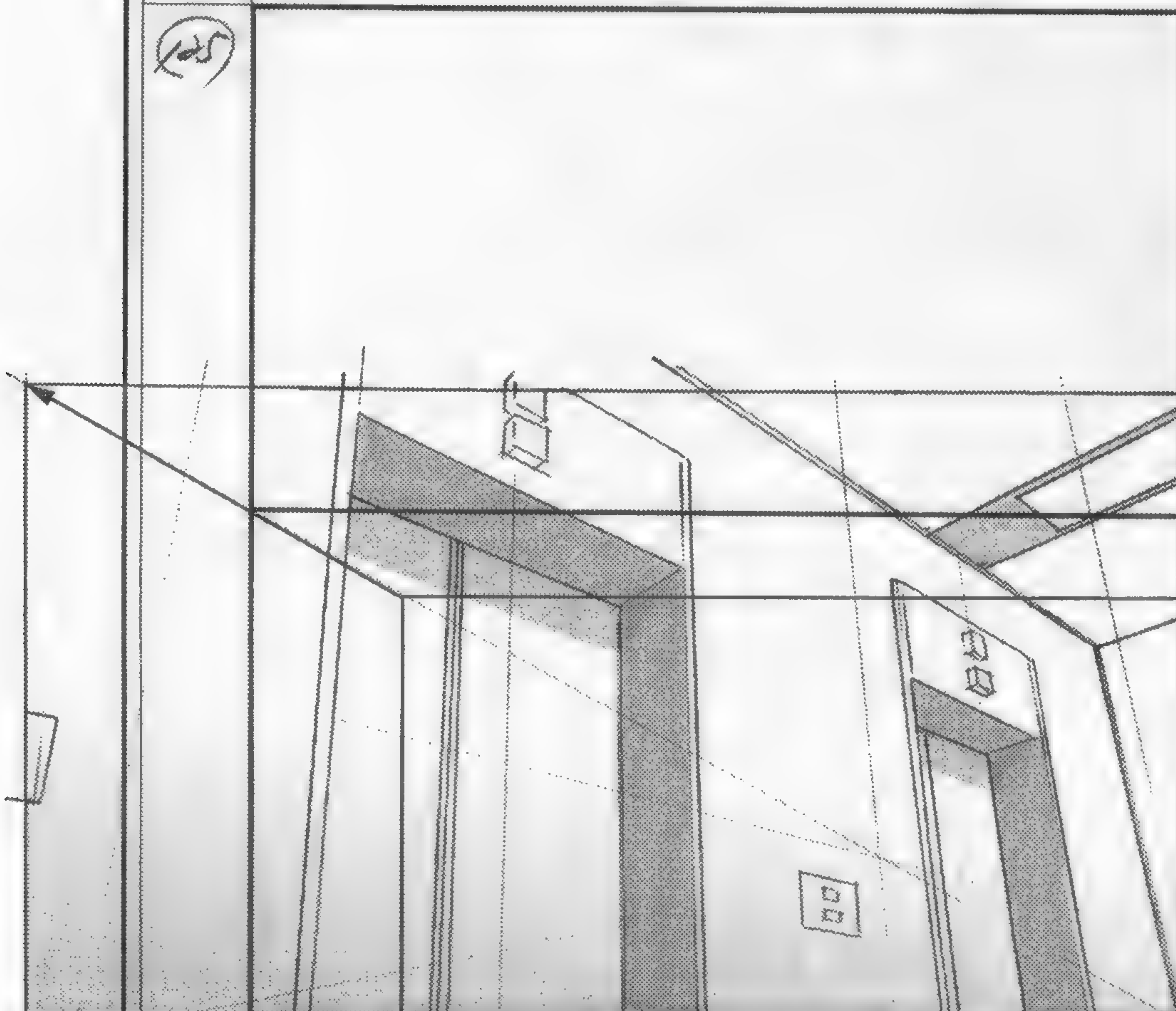
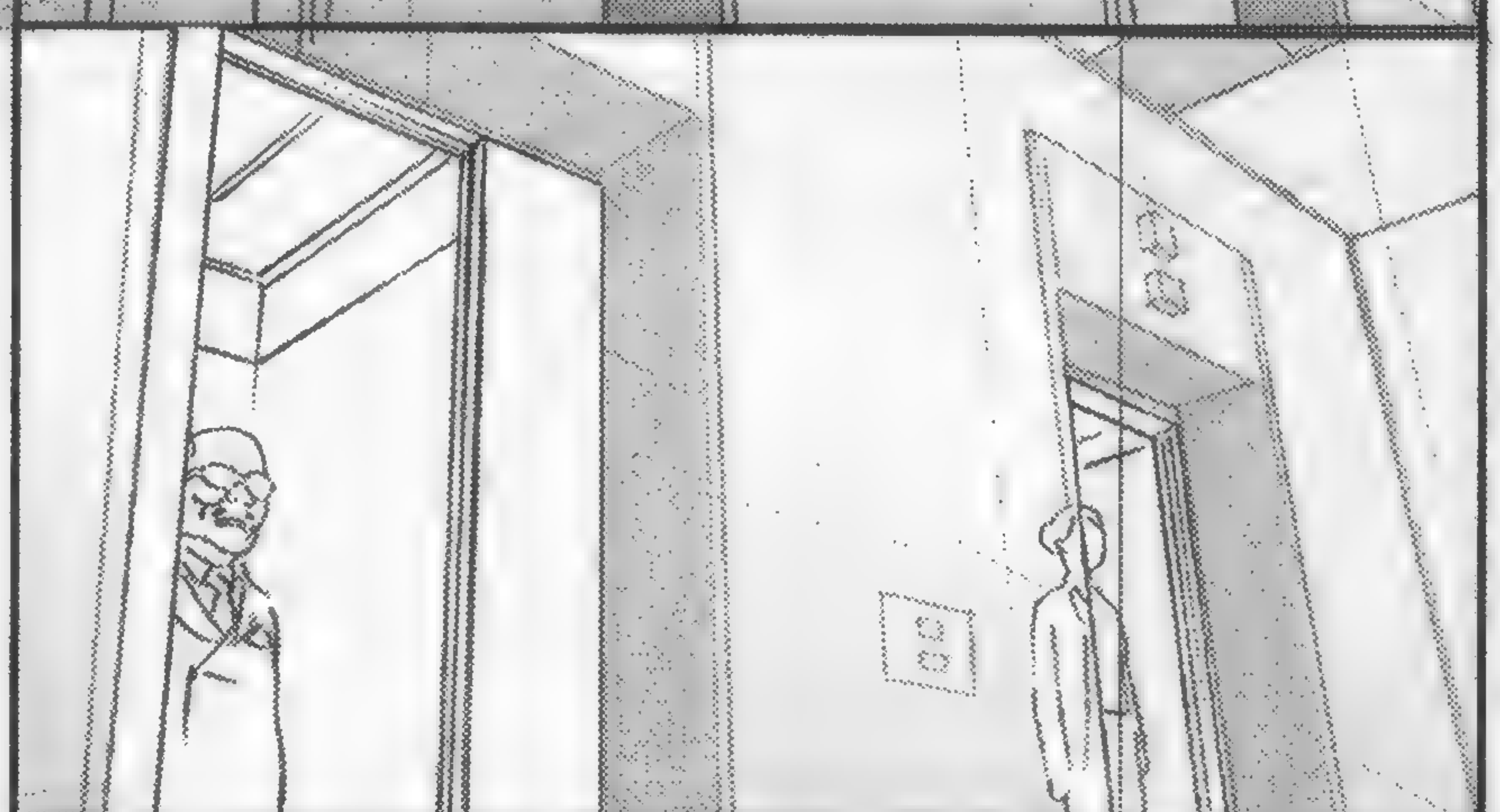
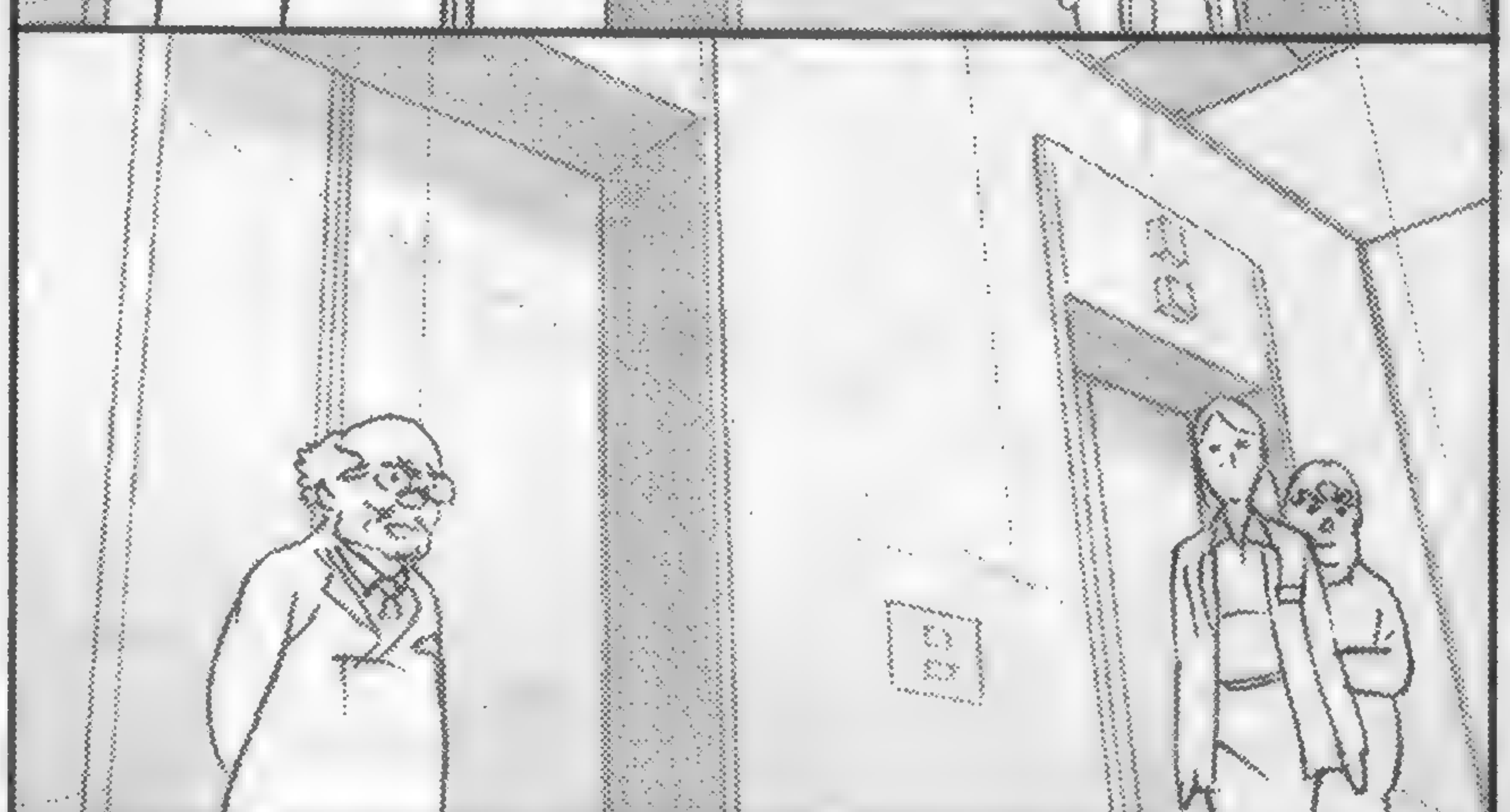
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
117		FIX.0+18 所内、エレベータ前。 エレベータの到着音が鳴る。 「↓」のライトは最初から点滅しています。一番上の階ということで、「↑」の表示は無しです。 クイックでPAN.DOWN.して、島へ。 島、白衣を着ながら電話をしており、エレベータが開くと同時に乗り込む。 ドアが開くタイミングは芝居に合わせて適宜スタート。 乗り込む島に付けてさらにPAN。カメラの動きは最初のFIX以外は止まりません。 クイック気味のPAN.DOWN.からフェアリングして島を捉えますが、その時点ですでに島が歩き出すくらいです。	S.E. **ポーン！** 島 「私の部屋へ 来てくれ。 対策を考えよう」	4+0

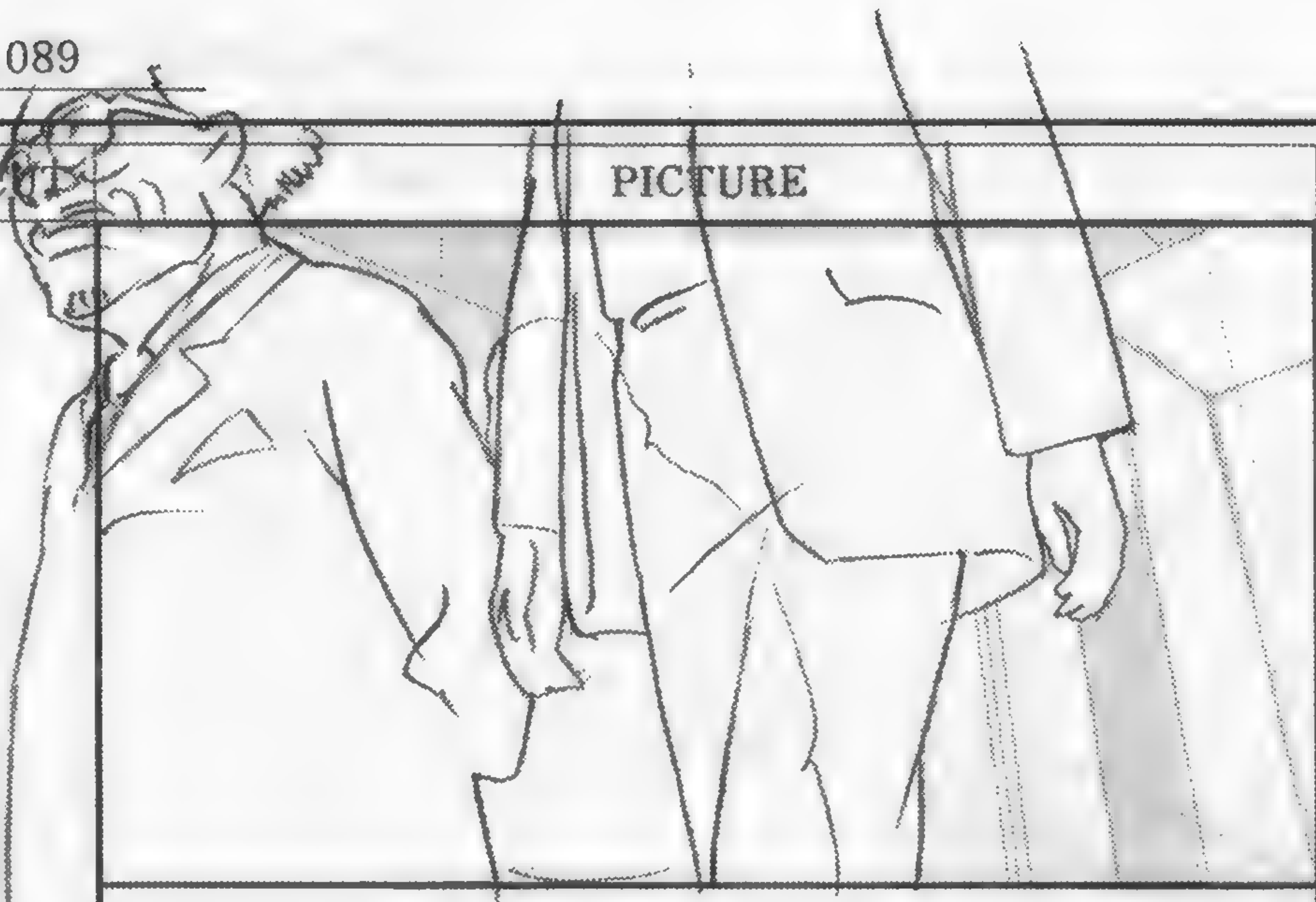
(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
118		A.C.でエレベータに乗り込む島。前カットのカメラが止まりきらないので、こちらのカット頭にも、島に付けて少しPANを足してください。		
		乗り込む芝居が収まってからセリフ。	島 (〜1+0) 「理事長に 知られる 前に、な」	
		言いつつ、「閉」ボタンを押そうとするところまで。		
119		「閉」のボタンを押す、島の右手。IN気味から。		
				0+18

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
120		前カットを受けた感じで、敦子の乗るエレベータのドアが閉まって行く。 敦子の奥に時田。 フォーカスは敦子に。 手前のドア、時田と奥の壁はアウトフォーカス気味。 ドアが敦子を隠したあたりで、手前にフォーカス移動。	敦子 「ええ、DCミニを守らなくては」	
		ドアが閉まるまで。		3+18
121		エレベータ内、敦子と時田。 フッと力を抜く感じで壁にもたれる敦子。 これから出来するであろうことに気鬱になっている感じです。 時田、そんな敦子を前に居心地が悪そうに、もじもじと手遊びをしている。		
			時田 (～5+0) 「でも…… 盗まれたのは	
↓		言い訳めいたセリフを口にしつつ、たるんだほっぺたを掻く。 「また作れば」で表情はこんな感じ。  ↓	あれだけどさぁ、 また作れば…」	

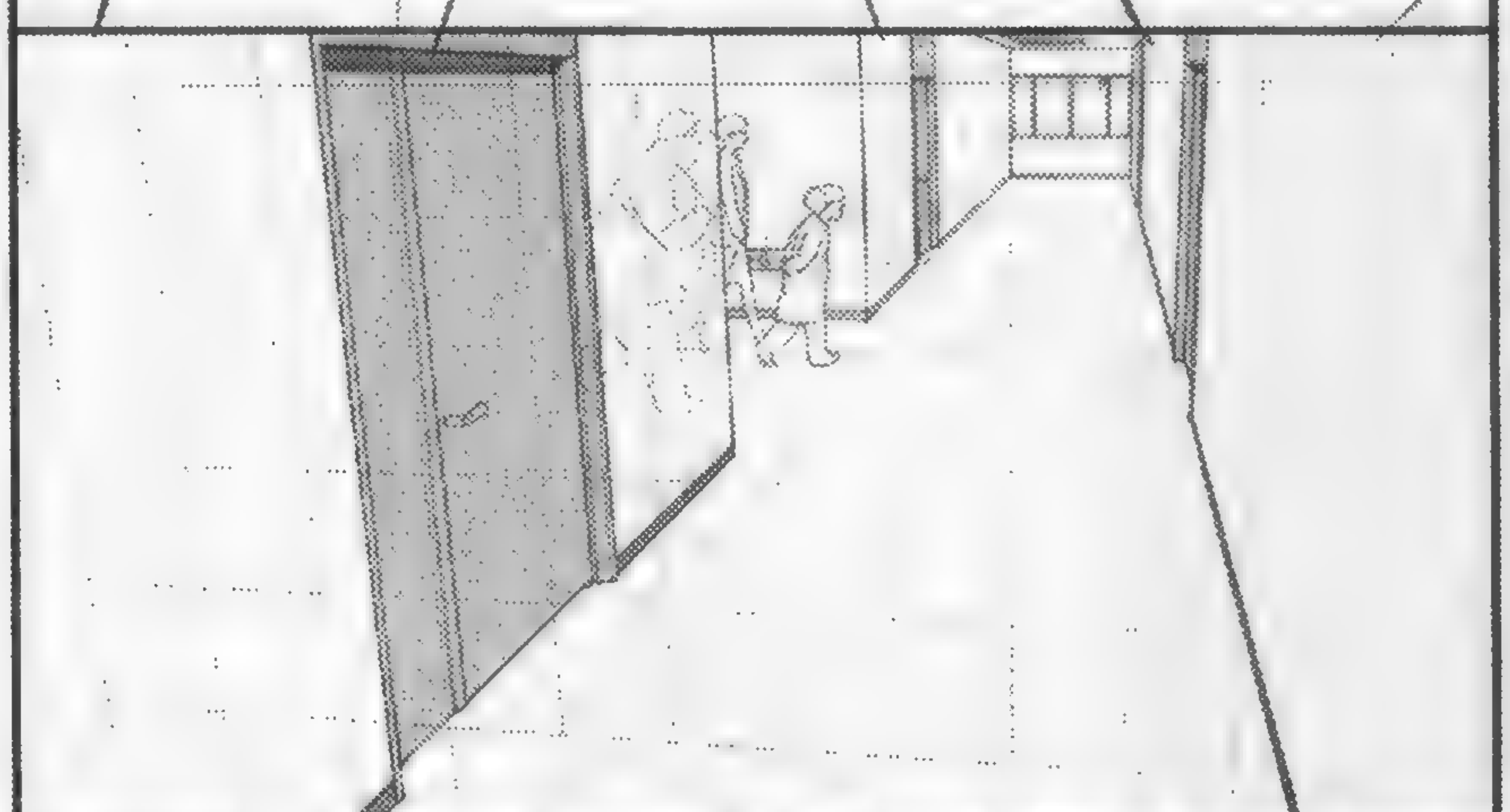
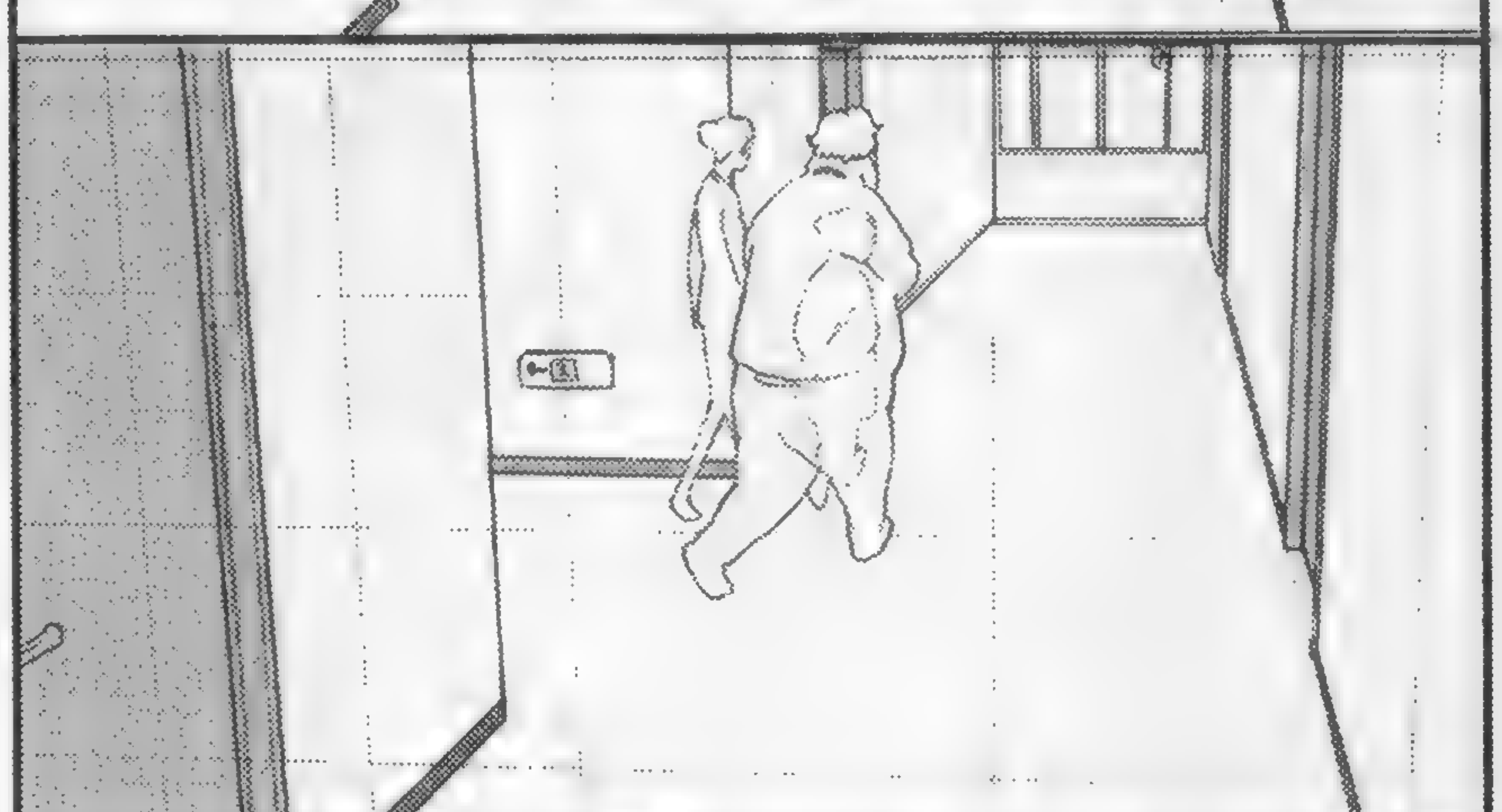
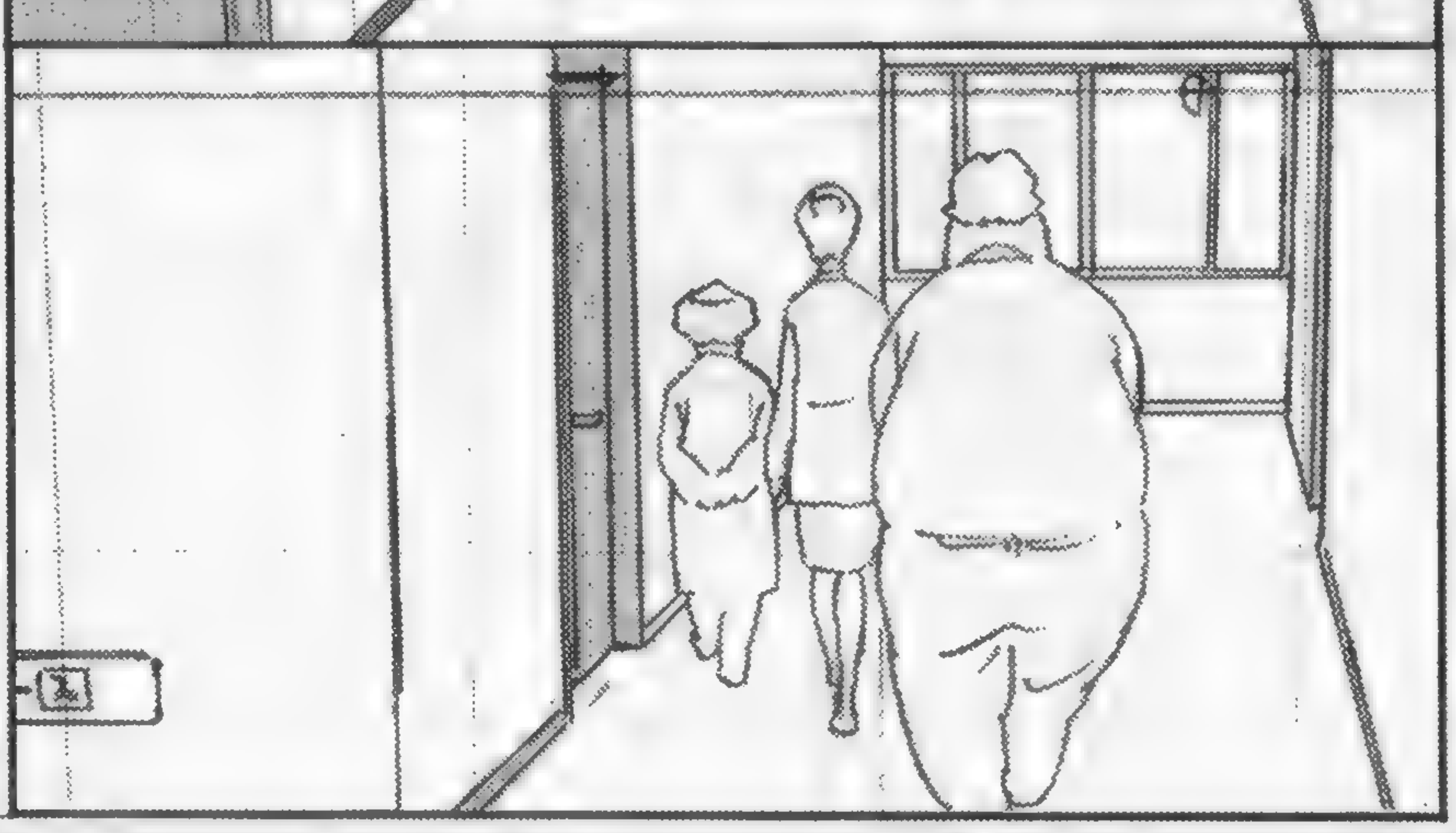
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
121		時田の言葉尻で キッと振り向く敦子。		9+18
122		時田を見据える敦子、 寄り。 時田の呑気さに 苛立ってます。	敦子 「あれが悪用 されたら どうなるか、 発明した あなたが 一番よく 知ってる でしょう!?」	5+06
123		敦子を見返して曖昧な 笑いを浮かべている 時田。	(〜1+12) 時田 「作るのはボク だけど、 どう使うかは あっちゃんの 仕事だろ？」	5+12
124		C.121同ポ。 前カットの時田の セリフに溜息をついて 脱力する敦子。 いらだちを通り越して 「まったく専門バカ は……」というような 呆れ。		
		エレベータの到着音が 鳴る。	(〜2+0) 敦子 「……その呼び方、 やめて」 S.E. ポーン！	5+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
125		エレベータホール。 並んだエレベータの奥側(敦子たちが乗っている)が開き、		
		続いて手前のエレベータ(島の乗っている)の到着音が鳴り、ドアが開く。 カット頭からカットいっぱいT.B.(付ける感じで後半加速)	S.E. ポーン!	
		奥のエレベータから敦子と時田が現れ、手前のエレベータから降りてきた島と		
		合流して、		

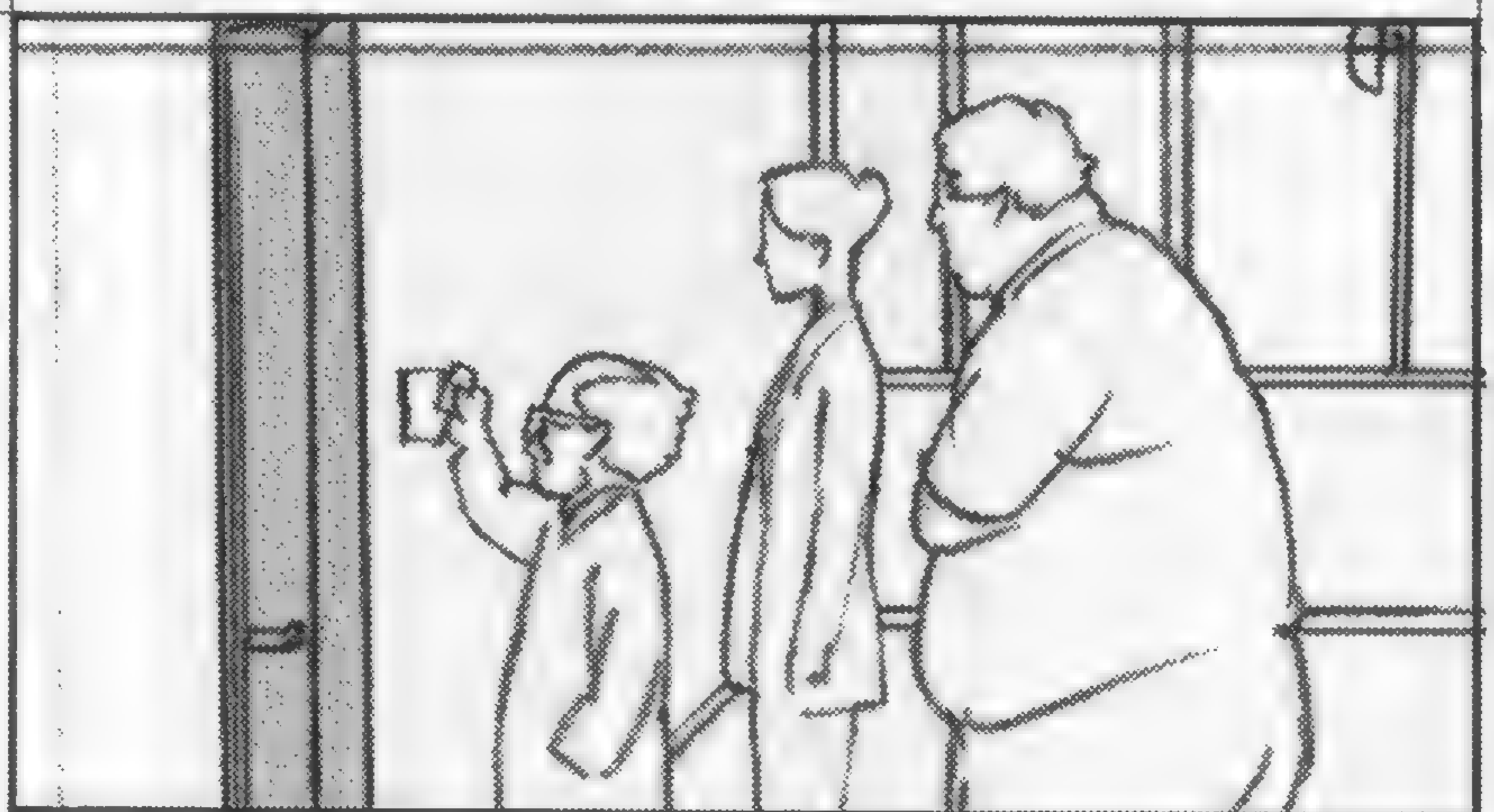
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
125		一緒に歩いてOUT。 島も敦子たちも、 互いのことを特に 見たりしません。 さながら予定されて いたような当然さで 合流します。		
		ラスト、大きく手前に 来た際、敦子だけ フォーカスアウト気味 (島も若干か)。 敦子と島、色味も カット尻にかけて若干 暗めに。		5+0
126		研究所内、廊下を歩く 一行、FOLLOW。 背景は若干パースを つけて引き。 カット頭、敦子は BOOKの陰から IN気味に。	(~0+18) 敦子 「さらに大きな 問題が一つ」 (~4+0) 島 「…やれやれ」	
		時田、話をしようと 身を乗り出すところ まで。		5+12

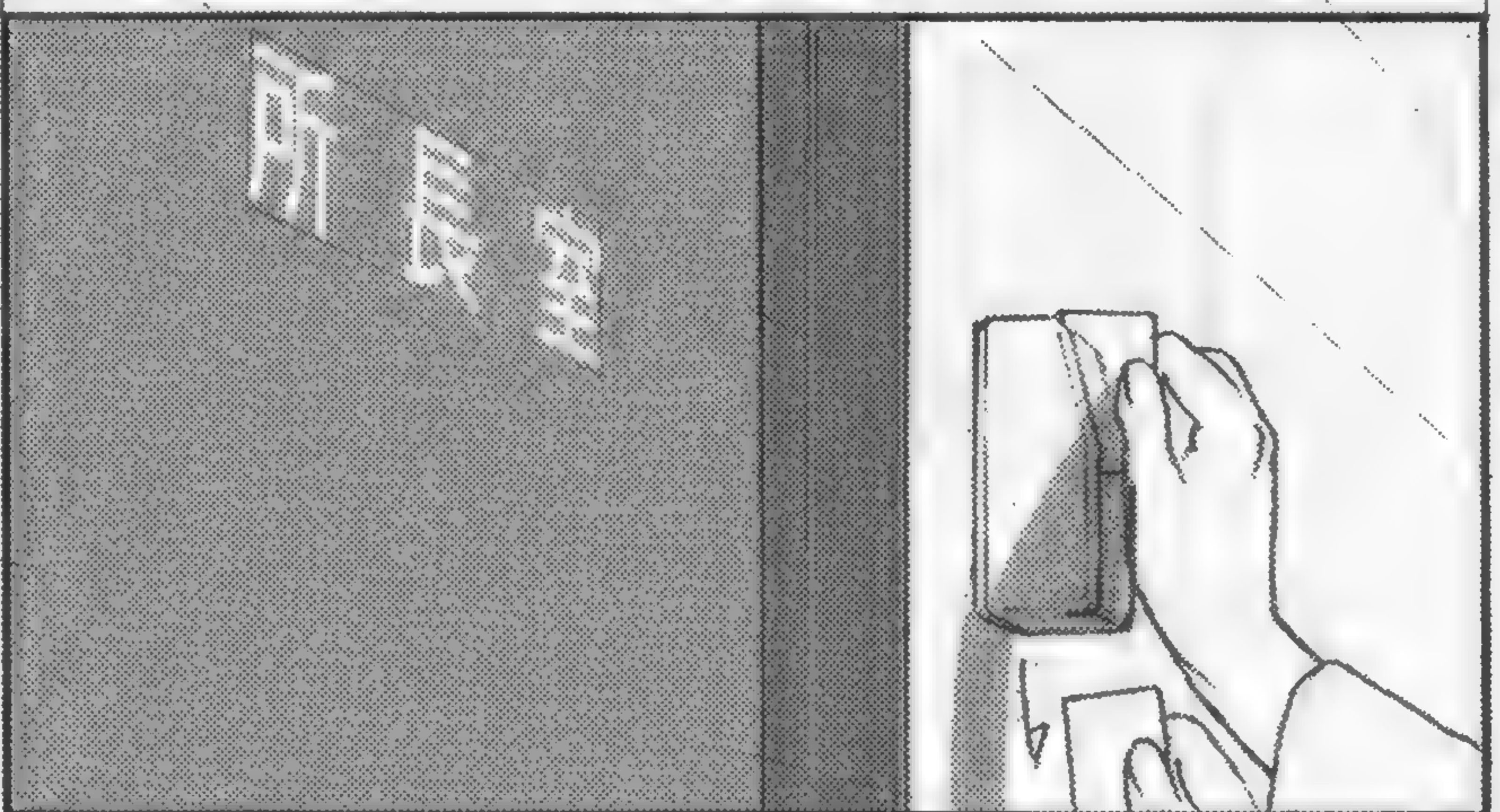
( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
127		歩く時田の寄り、 FOLLOW。 これも背景はパースを つけた引き。 時田、島を見つつ 曖昧な笑い。	時田 「実はDCミニには、 まだアクセス制御を 仕込んでなかったり して…」	
				4+18
128		歩く島の寄り、 FOLLOW。 これも背景は パースをつけた 引き。		
		敦子の方を振り 向いてセリフ。	(～2+0) 島 「…翻訳してくれる？」	3+18
129		歩く敦子の寄り、 FOLLOW。 これも背景はパースを つけた引き。 敦子は厳しい表情で 視線を前に向けたまま セリフ。	敦子 「盗んだ人間は、	

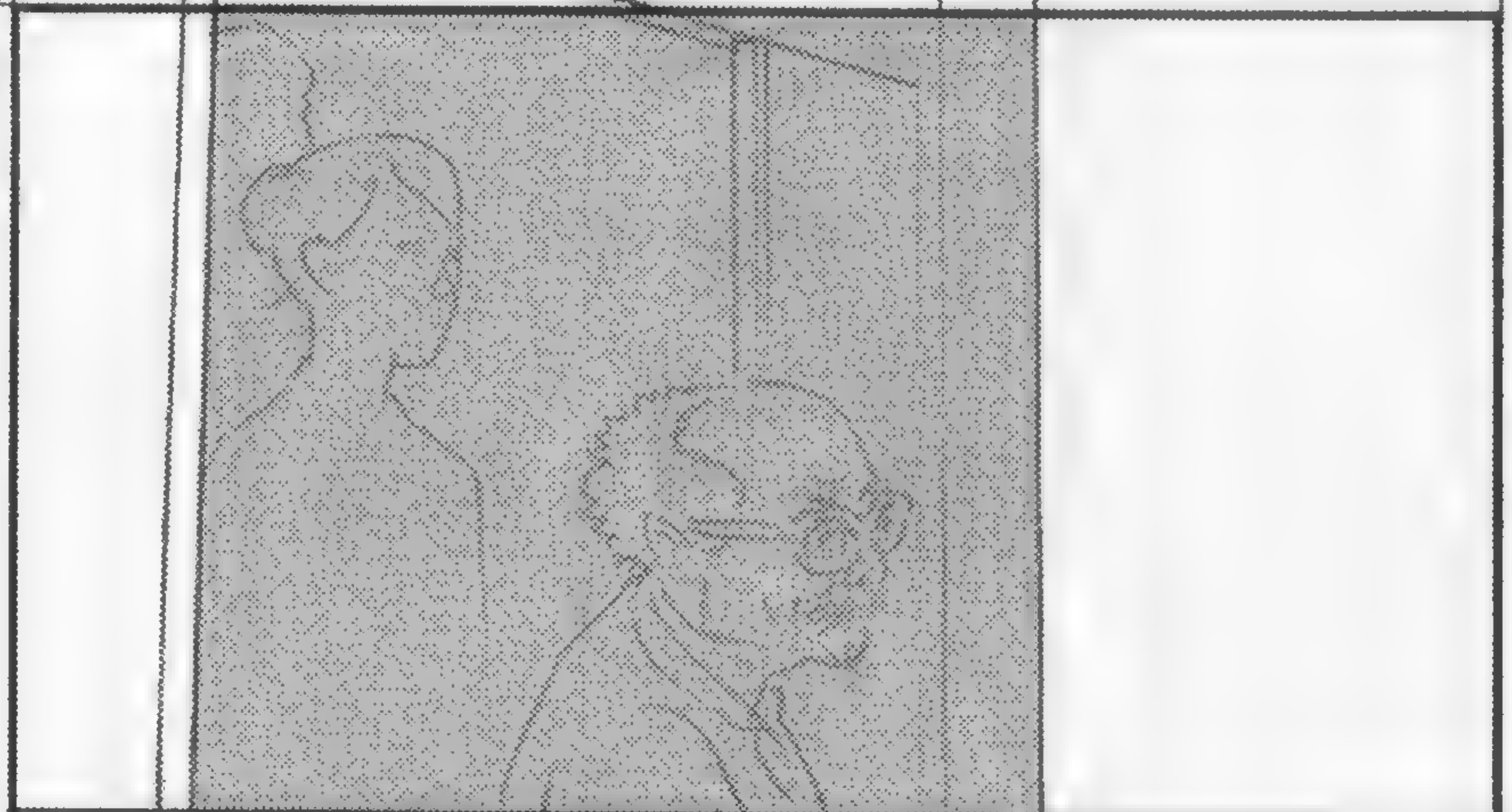
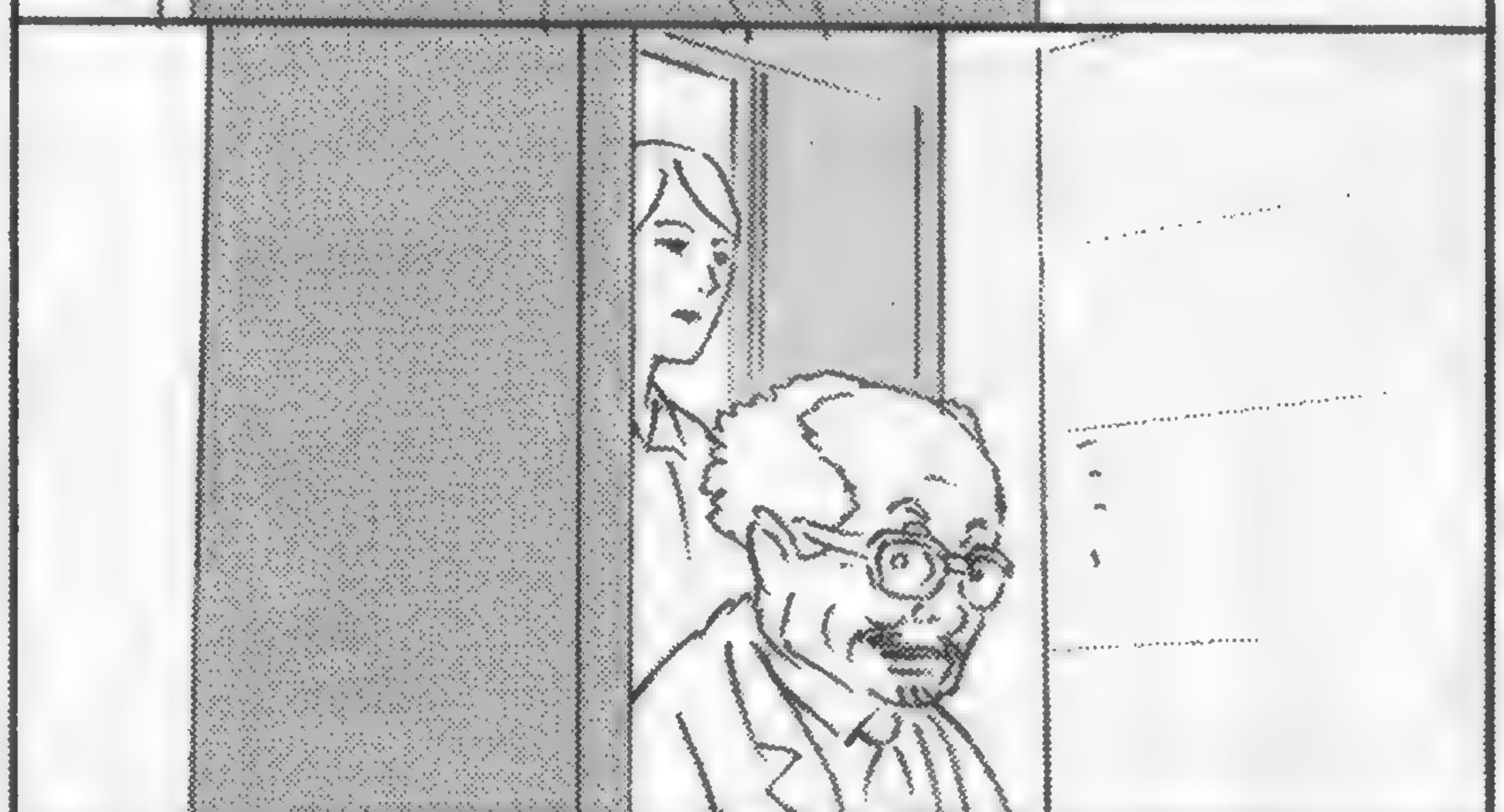
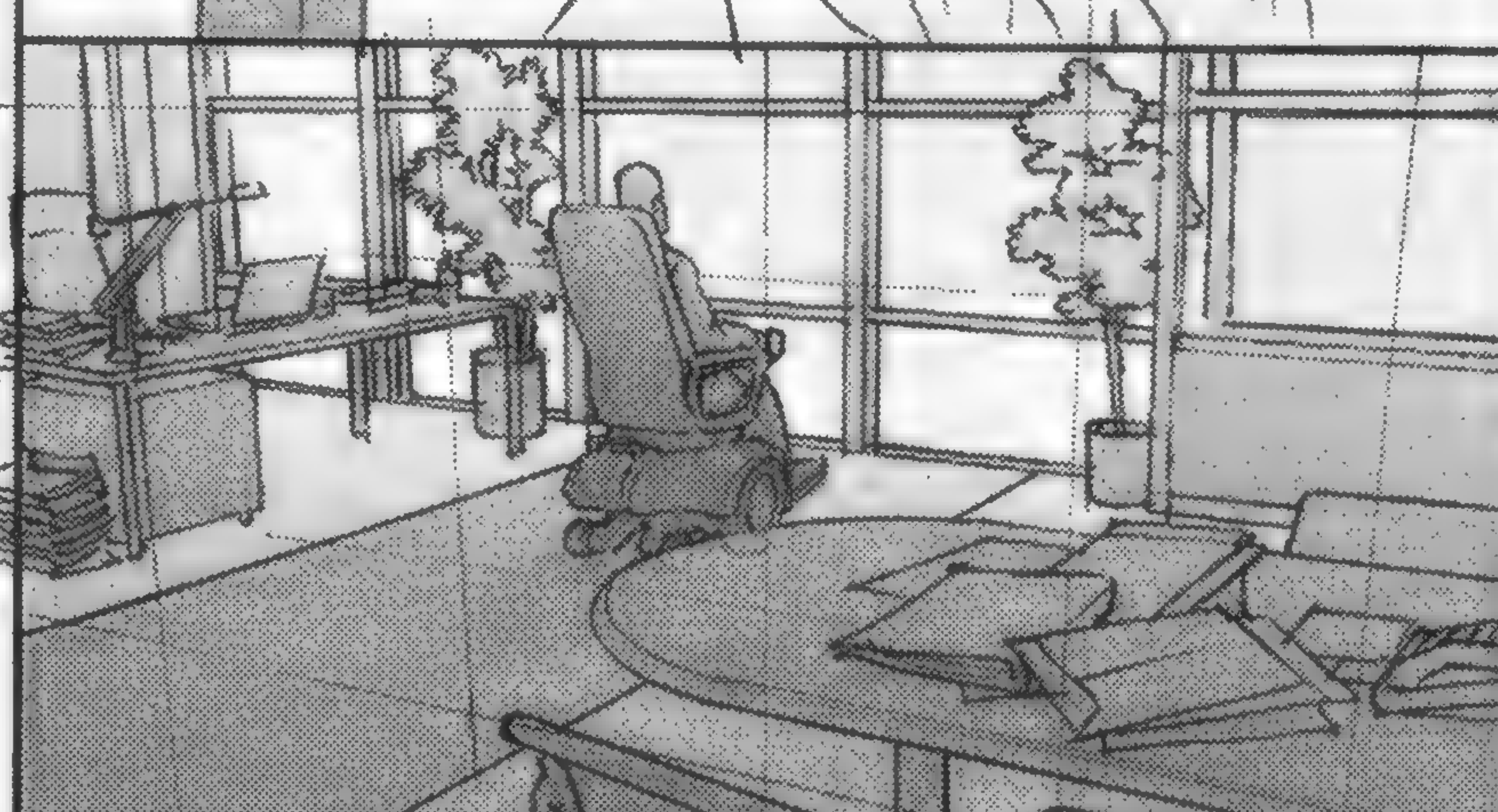
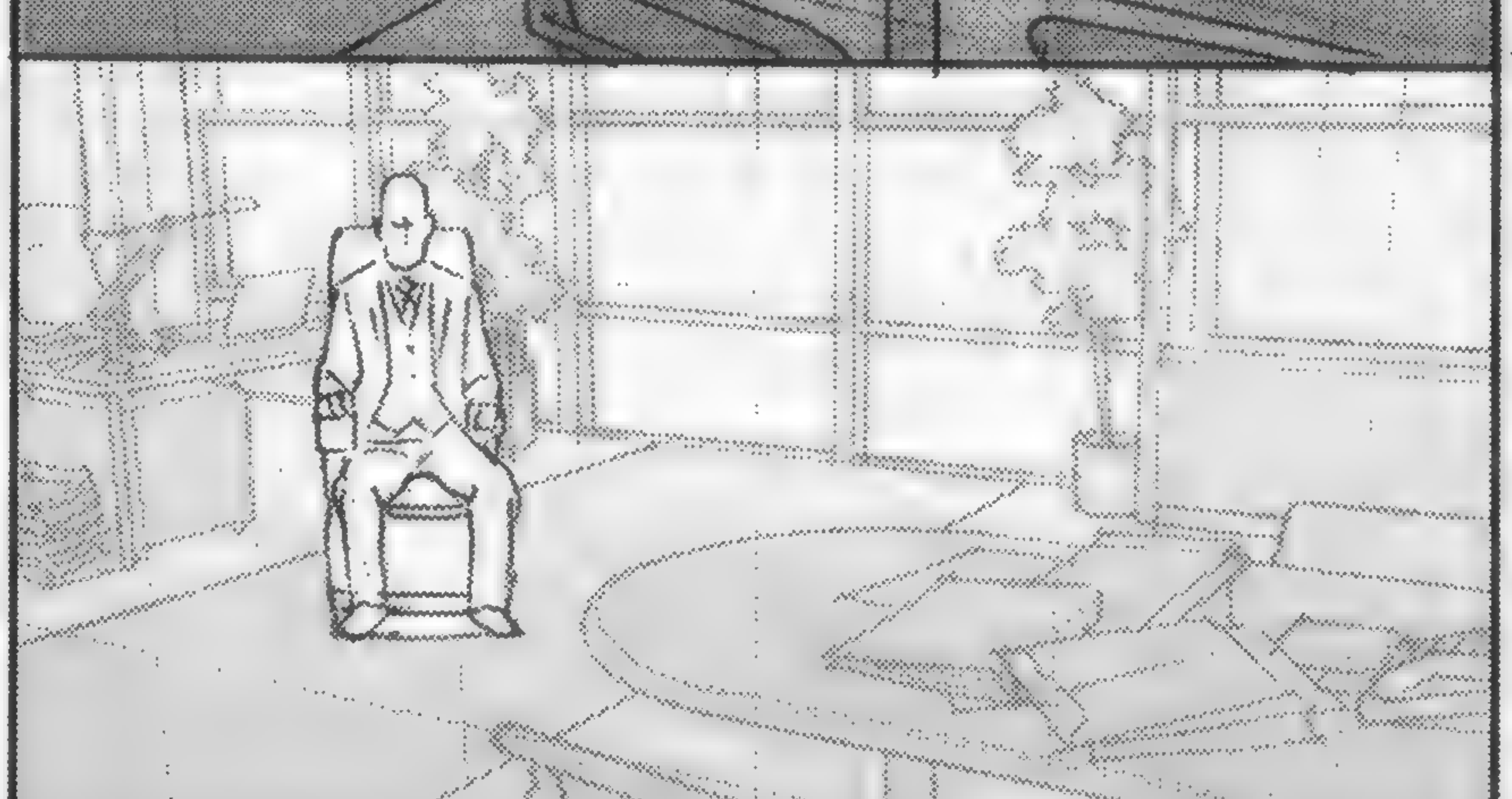
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
129		話しつつ角を曲がる。 手前に時田がINして	DCミニを通じて いつどこからでも	
		曲がって行く。 時田はアウト フォーカス気味。	他のサイコセラピー マシンに	
130		さらに角を曲がって 奥へ歩く一行に カメラが寄って行く。 カメラの主観移動での 寄り+ズームです。 3D空間です。	↓ それを使っている	7+0
			私たちの意識に 侵入することが	
		一行、ある扉の前で 立ち止まり、 ↓	出来る、 ↓	

( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
130		所長が、セキュリティシステムにIDカードをさしかけるところまで。T.U.は敦子のセリフ「〜ことが出来る」と言った後の間に合わせて収めます。 T.U.4+12 FIX.2+0	ということです」	6+12
		全体はこんな感じになります。 作画自体は大判のFIXで作画して、それを3Dの縦移動で追いかけることになります。 この場合、足元が滑る可能性があるんですが、床面のパースの変化が少なければ、あまりばれないと思われますので、シミュレーションして考えます。 主観移動は、カット頭は少しゆっくり目に始め、加速してラスト前に急激に減速する感じです。単純な軌道ではなく、緩やかな上下動を加えた感じです。 敦子のセリフにある「私たちの意識に侵入してくるかもしれない何者か」の視点ということです。 スタート時などカメラが大きく引いている際、もしトレス線が痩せるようなら「妄想」のオープニングと同じように線を太らせたものを使用しましょう。途中でO.L.させれば多分大丈夫だと思いますが、ともかくやってみないと分かりません。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
131		「所長室」と書かれた扉、その脇のセキュリティシステム。 そのスロットにIDカードを通す島の右手。		
		困惑顔の島、INしてセリフ。	島　(～2+0) 「やれやれ… 一刻を争うわけだ」	
		ドアに身を預けるように開けて中へ入る。		
				6+12

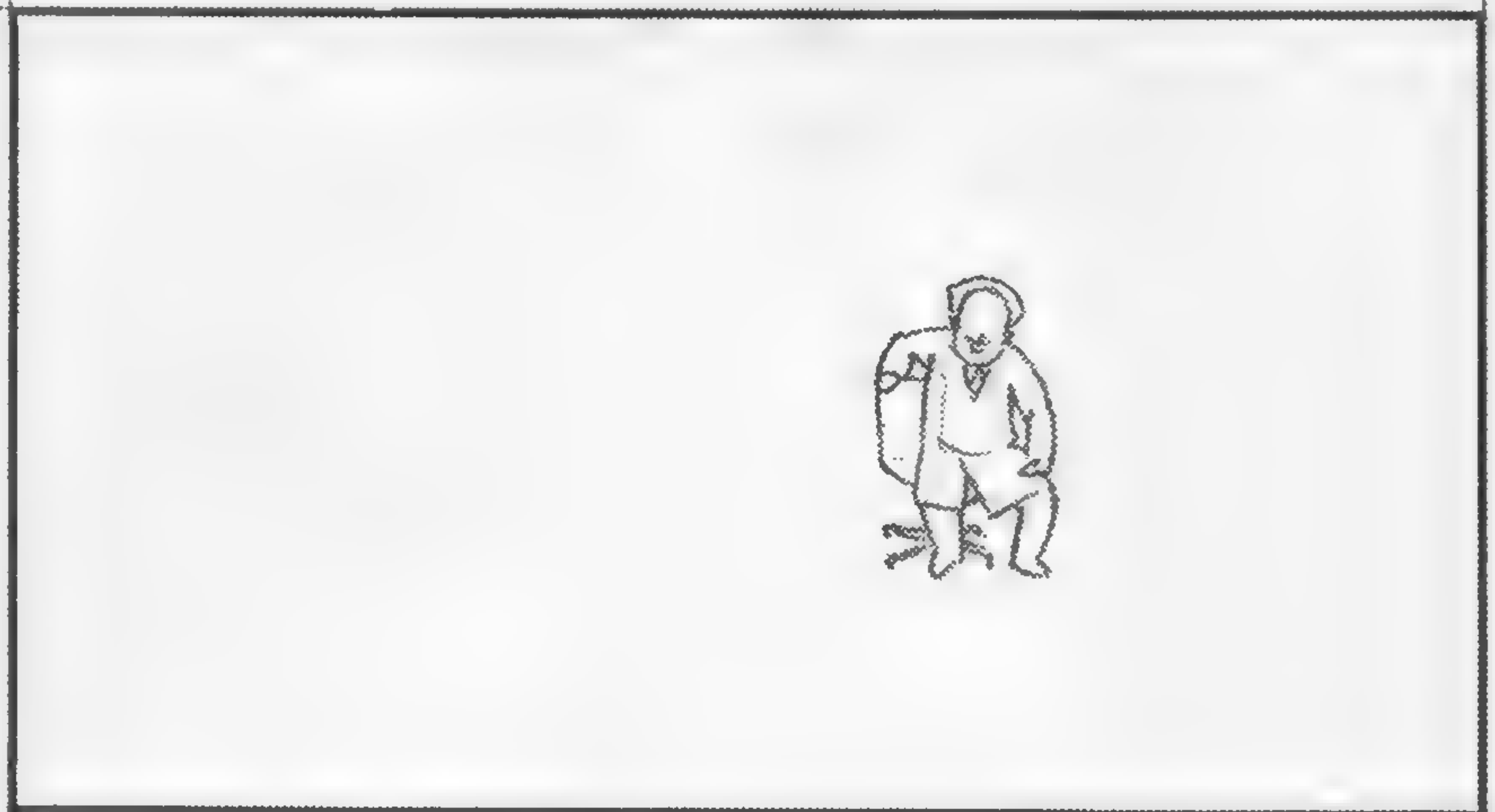
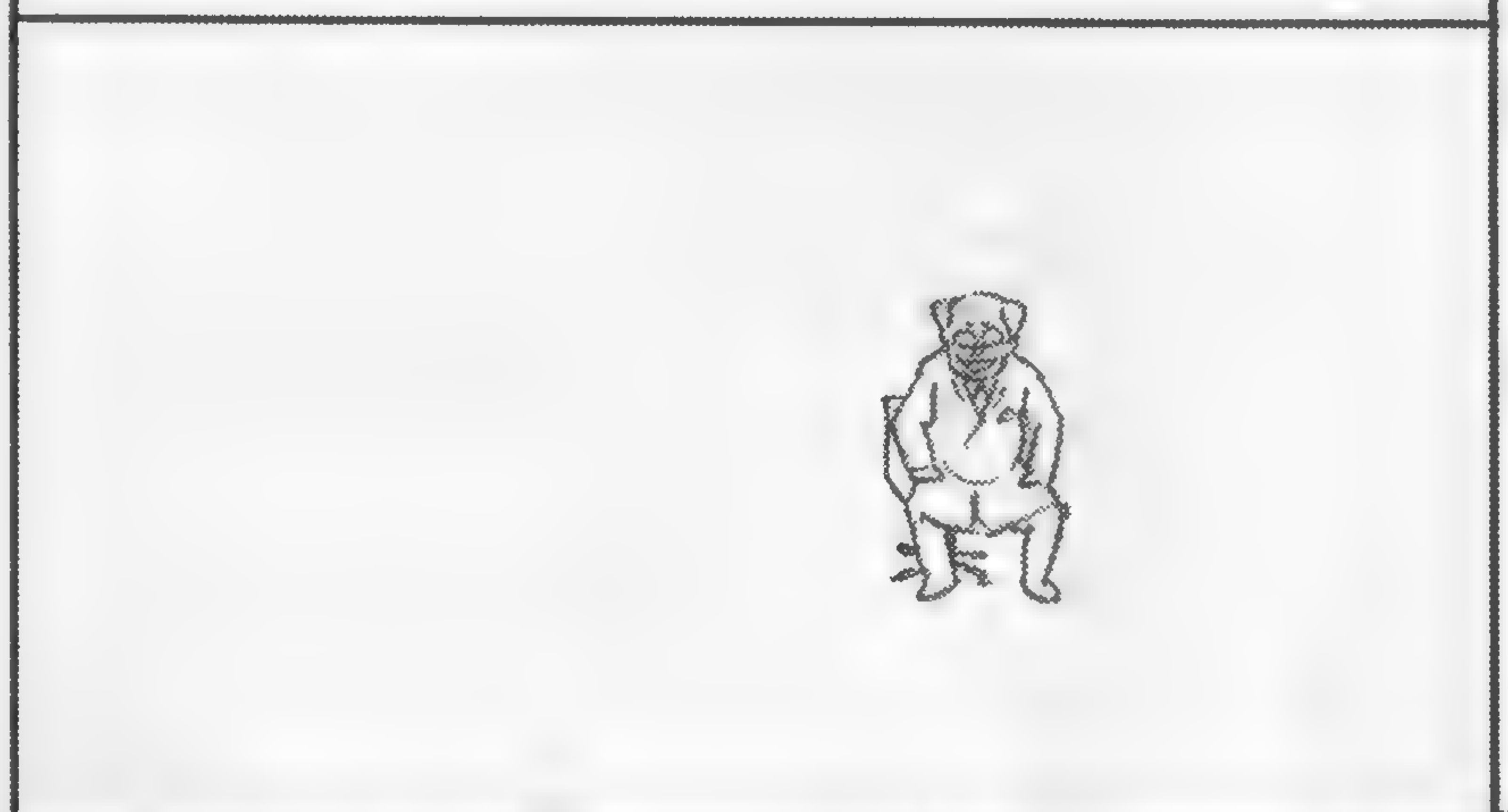
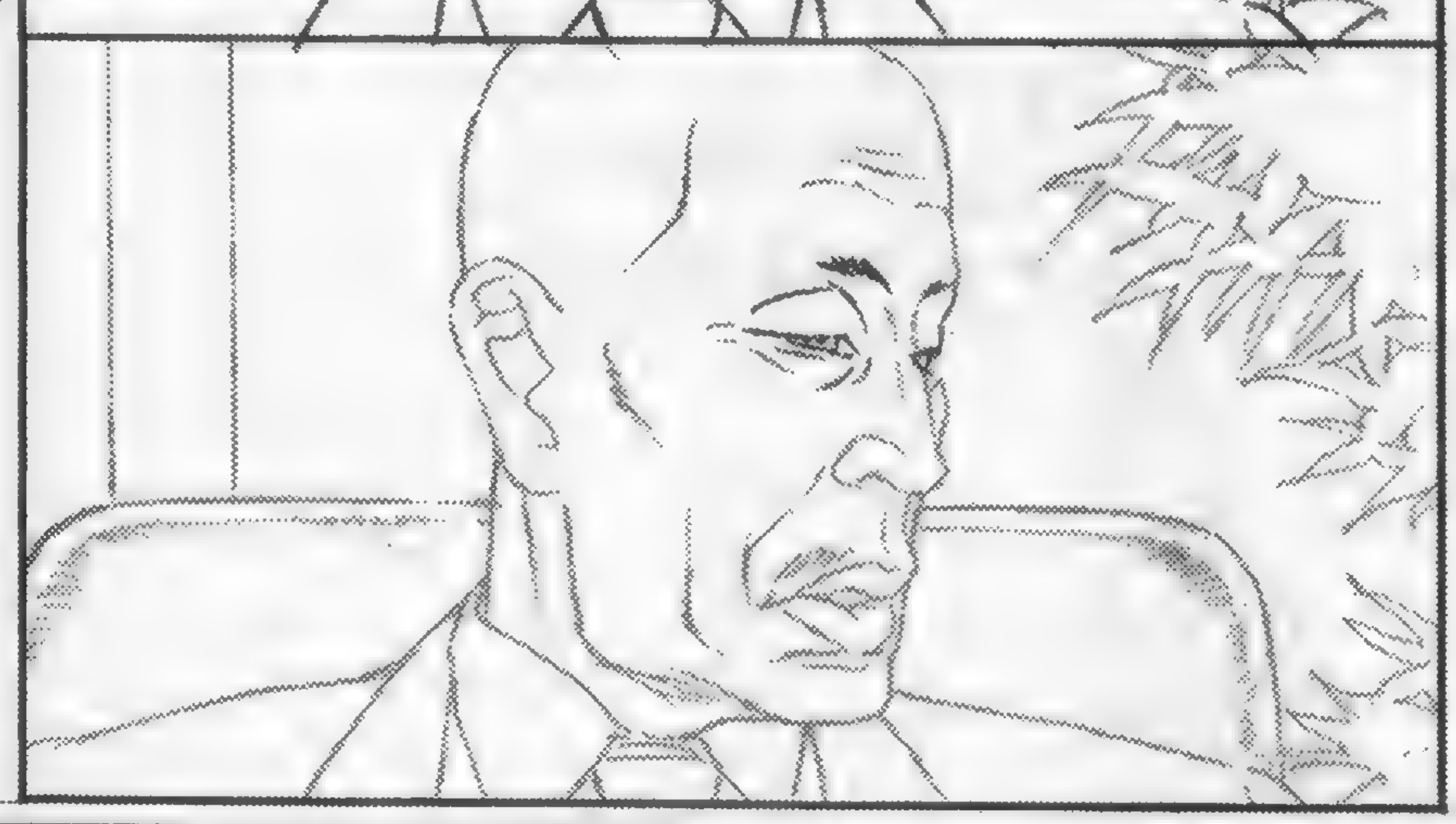
( )

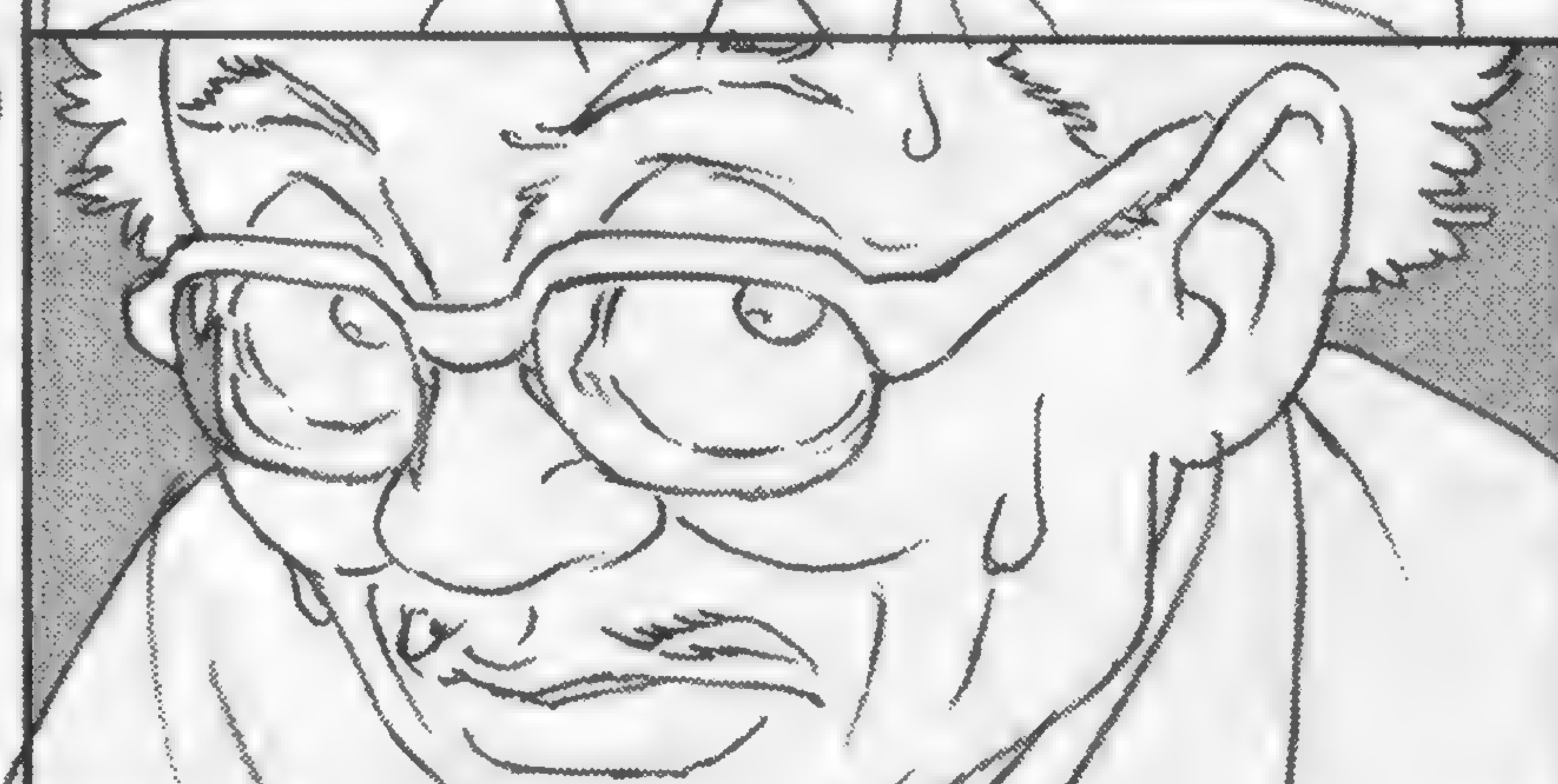
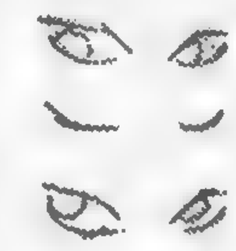
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
132		A.C.で。 (前シーンから担当原画マンが分かれますが、担当者間で打ち合わせれば問題ないと思います。隣の席ですしね。) 所長室、内。 島がドアを開けて、		
		敦子、時田が室内に入ってくる。		
		島、続いて敦子、時田が室内の様子に気が付いて立ち止まる。 ちょっとギョッとする感じです。島は特に。		4+0
133		室内に、電動車椅子に乗った男。窓外を見ている。(1+06くらい)		
		電動椅子を操作して、滑らかにこちらに向き直る。 乾精次郎である。 窓の外は強い光で白く飛び気味です。 乾は窓からの光を受けて影を付けてください。 ※窓からの光は島や敦子たちには干渉しません。 ↓	乾 (～4+18) 「科学技術を制御するのは人間だ」	

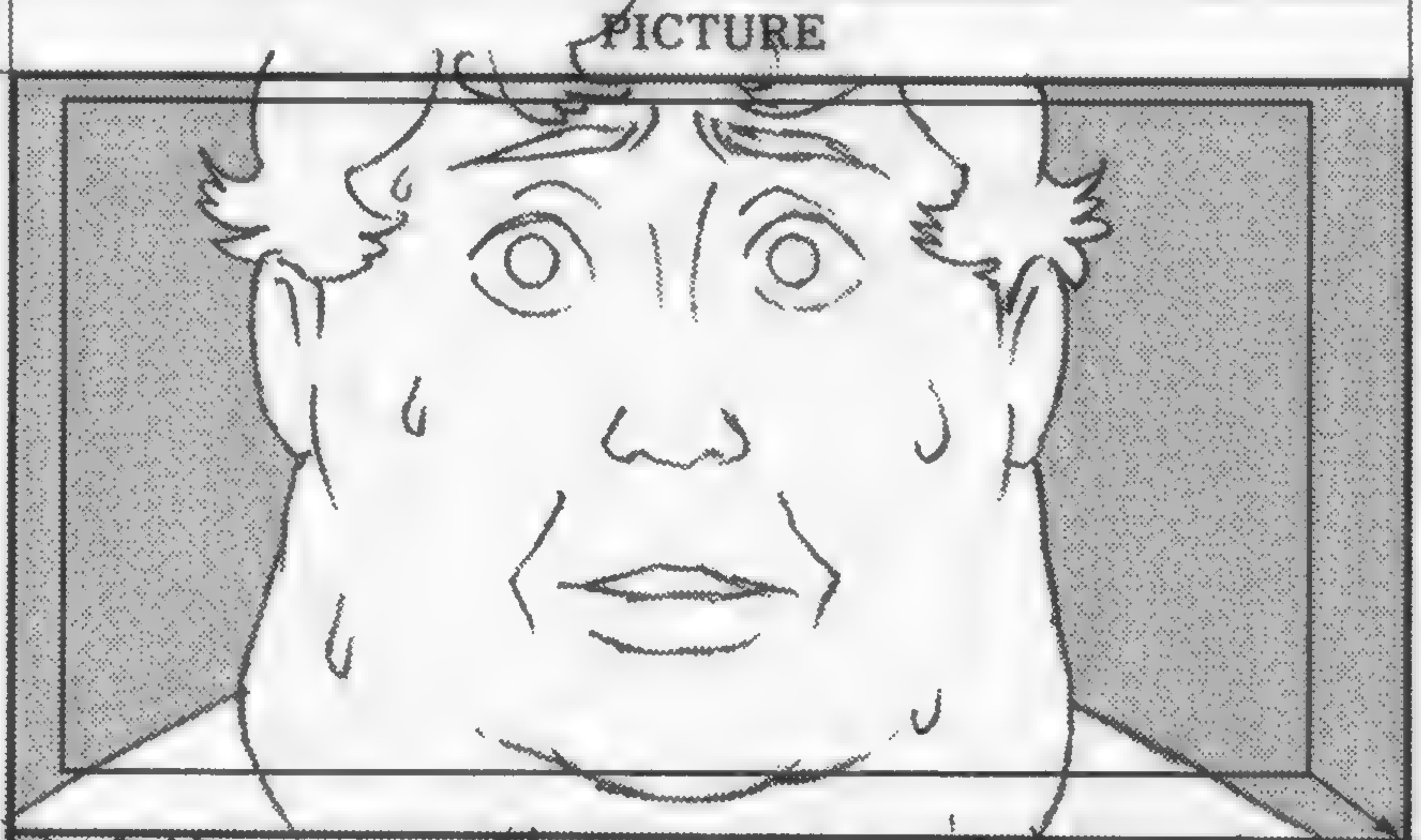
( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
133		画面右手前から島が IN。 心持ちとしては 『はて、理事長は一体 何のつもりだろう…？ DCミニ盗難のことが もしやすでにバレた か？あるいは…？』 という感じです。	島 (～9+06) 「理事長…」	11+0
134	 	乾、寄り。 島を見据えたまま話し 始める。 乾が顔を窓の方に 向けた際、光を受ける 面積が大きくなるよう にお願いします。	(～1+0) 乾 「他者の夢を 共有する… (～4+0) まさに夢の科学だ。 だがじかに夢に 触れる ことは暴力にさえ つながる…… (視線を窓外へと 転じ) (～12+0) あれは 作るべきでは なかった」	15+0
135	 	画面左手前に乾(乾の 手前に見えるのは島の 執務用の机になります)、 右奥に島、時田、敦子。 島、手近にあった 椅子を引き寄せ、 座りながら乾に答える。	島 (～0+18) 「またそのお話でした か。	

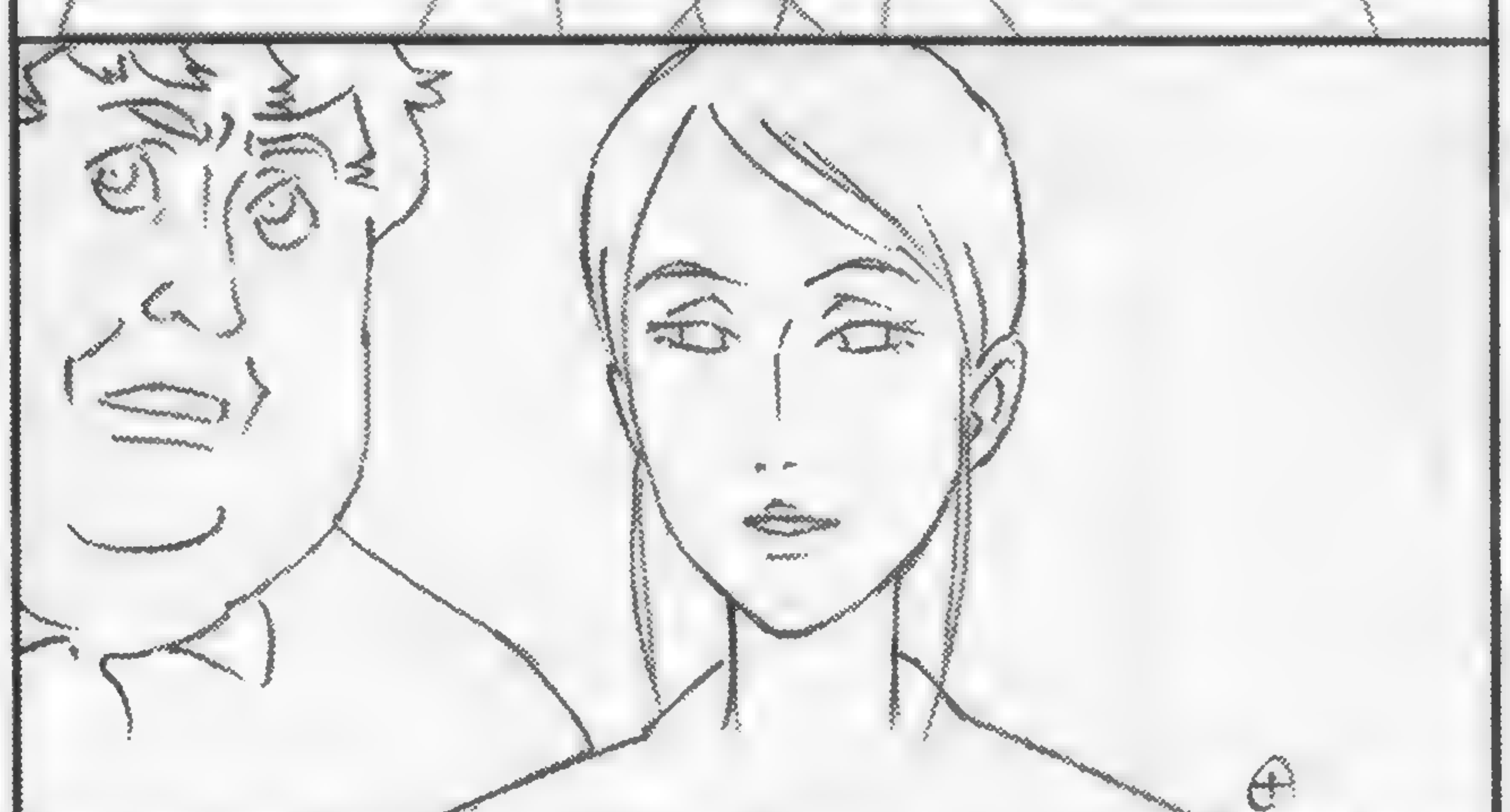
( )

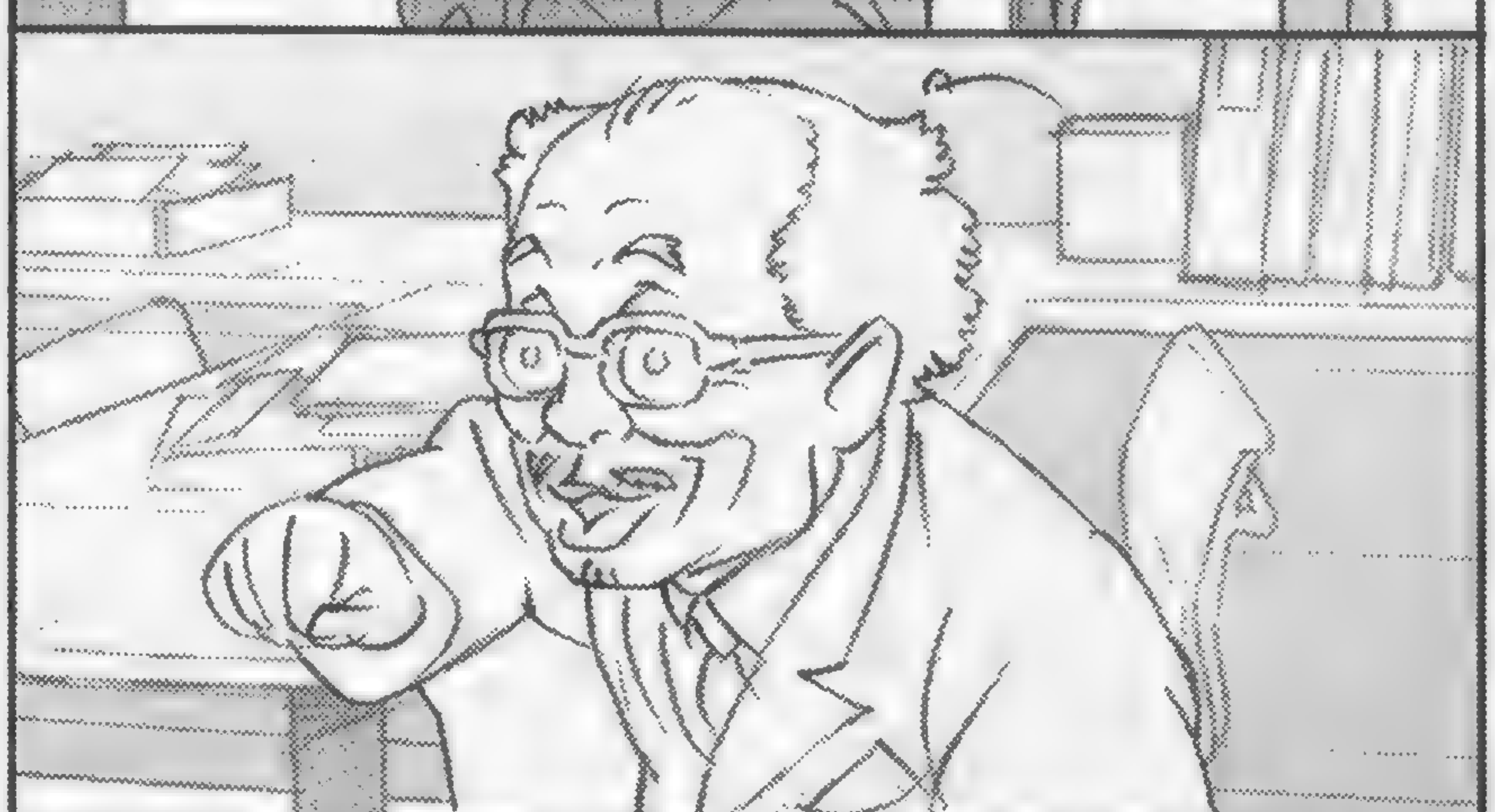
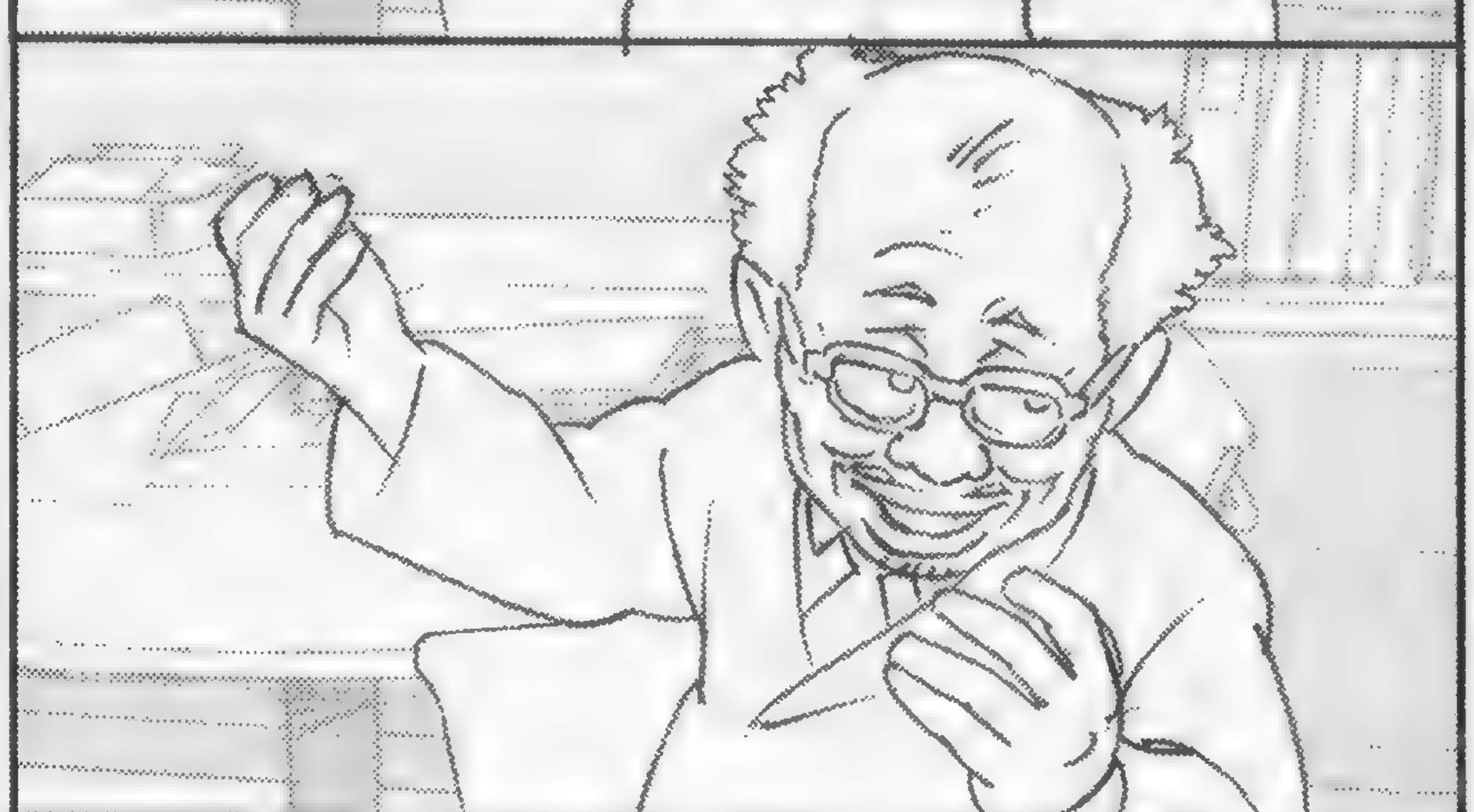
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
135	 		(～4+12) DCミニは 精神治療の 新地平を 照らす 太陽の王子様です」	10+0
136		前カットの島の言葉に不審を覚える敦子。 後ほど、同ポ兼用がありますが、こちらはインサートということで、敦子の寄りにします。		0+18
137	 	乾のアップ。 窓外を見つめたまま。	乾 「夢を 支配する…… (～0+18) (～3+0) (目を細め) 思い上がりは隙を 生むものだ」	6+0

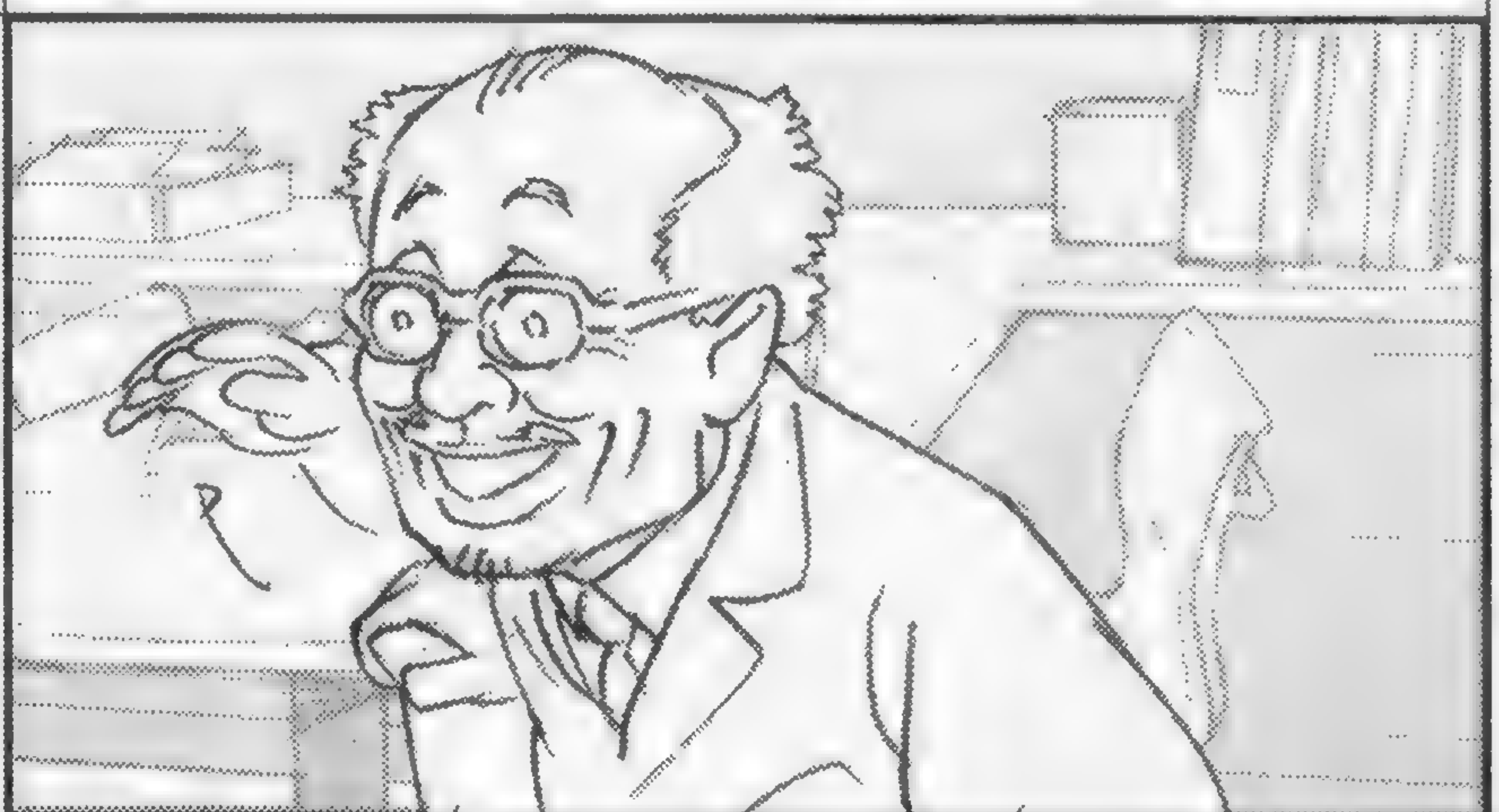
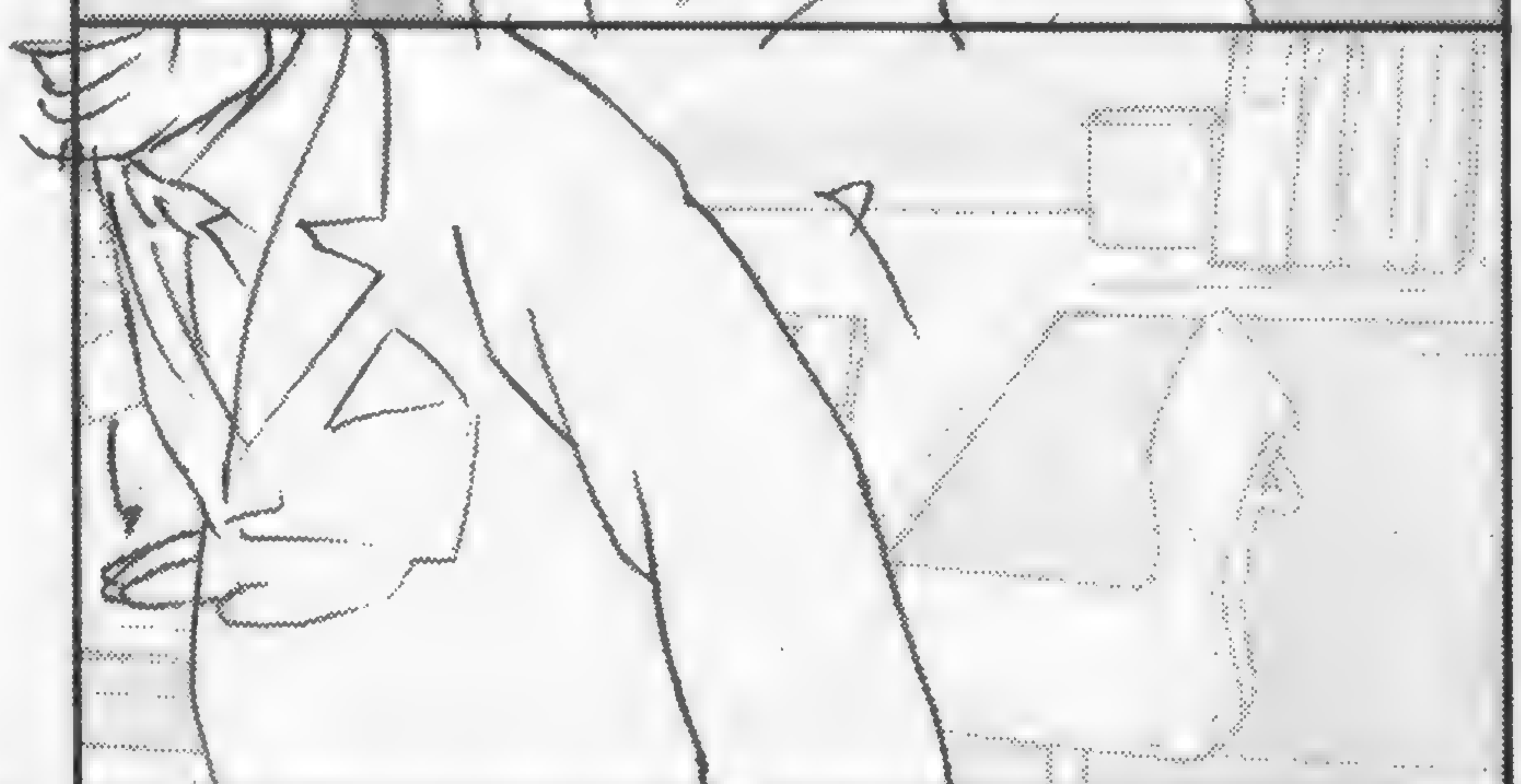
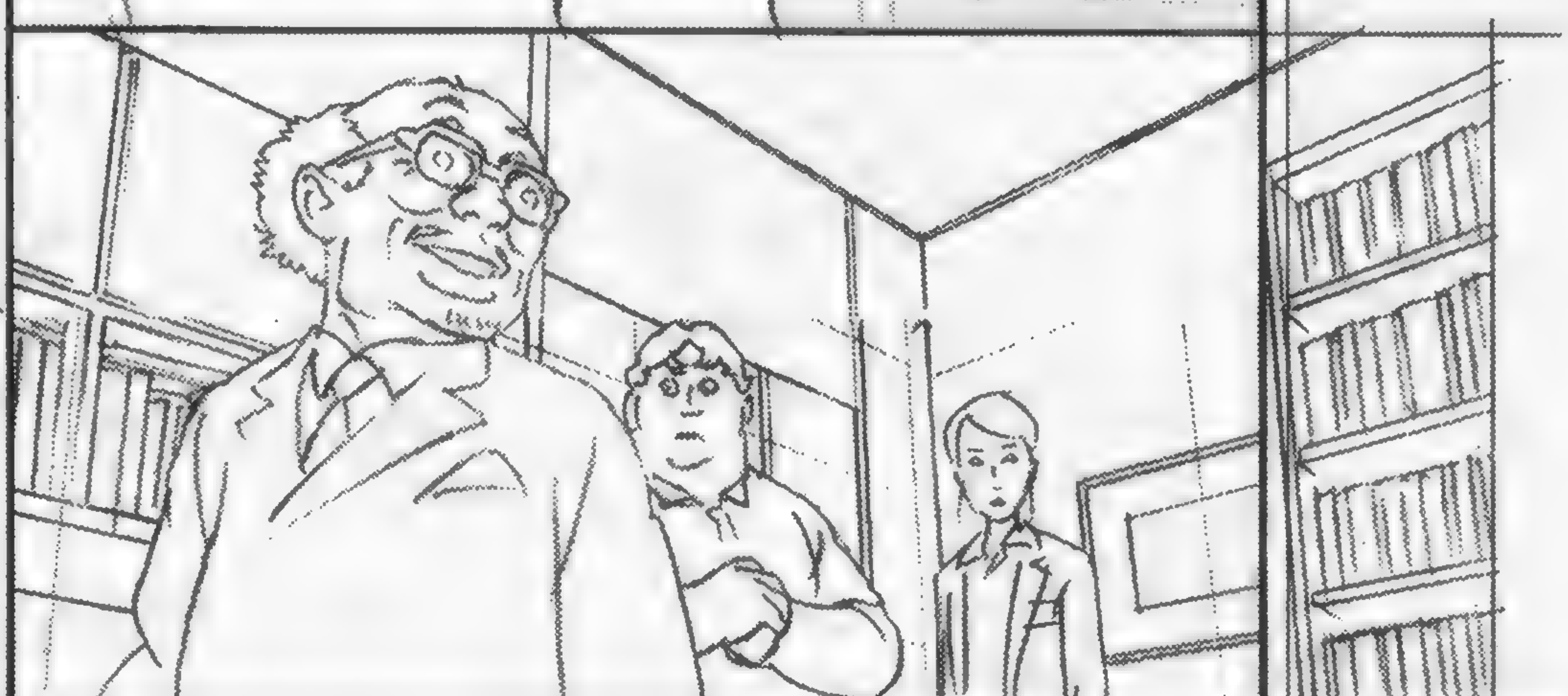
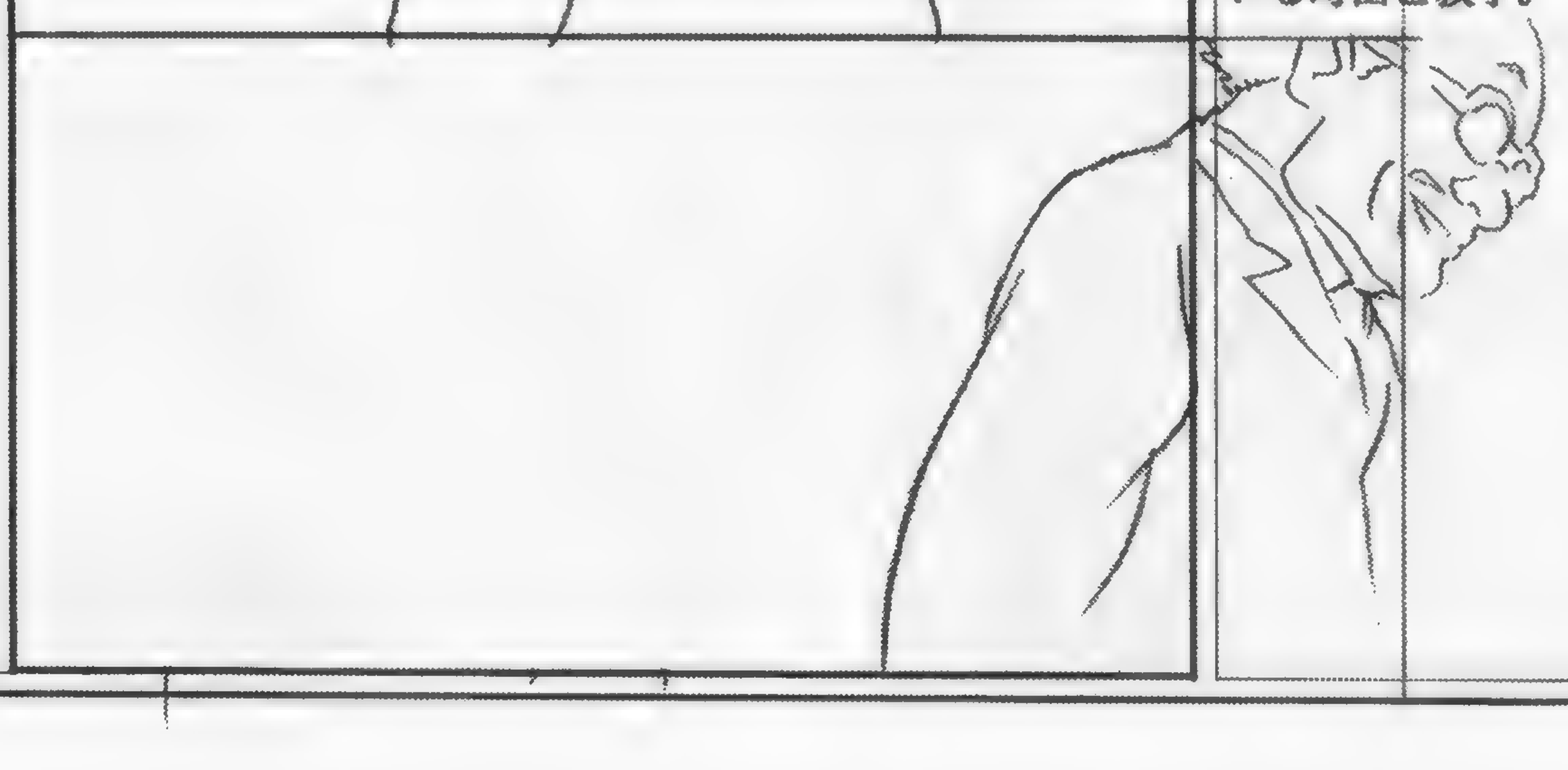
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
138		C.136同ポ。 敦子、一歩前に出つつセリフ。	敦子 「(きっぱりと) 支配では ありません、 我々は クライアントとの より深い共感を 目指している のです」	6+12
139		C.137同ポ(137よりは若干フレームが左に寄ると思います。 正面を見た絵に合わせてフレームを決めて下さい)。 乾、アップ。		(〜1+0)
		正面(敦子たちの方)を見据えて、セリフ。	乾 「盗み出した テロリストが そうは思うまい」	4+12
140		乾の言葉に動揺する島、アップ。 『しまった、もう理事長の耳にまで入っていたのか!?』ということです。 瞬きして視線を敦子の方へ。 		0+18
141		敦子のアップ。 敦子は特に動揺を表しません。 瞬きして視線を時田の方へ。 		0+18

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
142		しっかり動揺している時田のアップ。 カット頭、前カットの敦子の視線を受けた感じで、瞬きして視線を敦子から正面(乾の方)へ。 	時田 (〜1+12) 「……そんな…… (T.B.スタート) …まだ悪用されたわけじゃ……」	5+0
143		手前に島、奥に時田と敦子。		
		緊張に堪えられない感じで、島が視線を外し、独り言のように小声でつぶやく。	島 (〜0+18) 「うん…必ずしも泥棒が悪いとはお地蔵様も言わなかった」	
		島の意味不明の発言に「?」となる時田と敦子。		6+0
144		C.137、139同ポ。 乾、アップ。 前カットの島の言葉は乾に聞こえていません。 目線は外したまま。	乾 (〜1+0) 「……パプリカ」	2+12

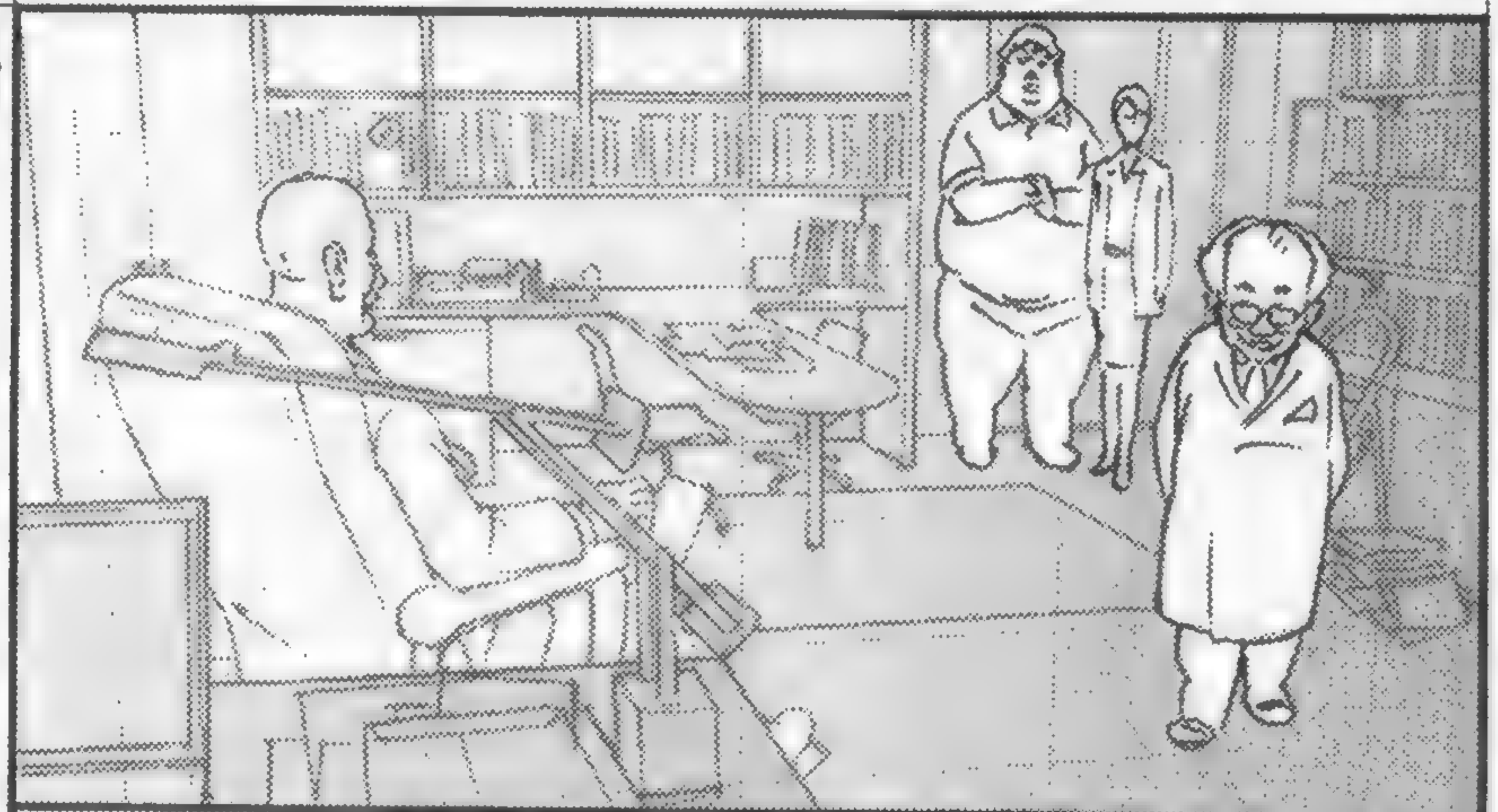
No. 099 マッドハウス

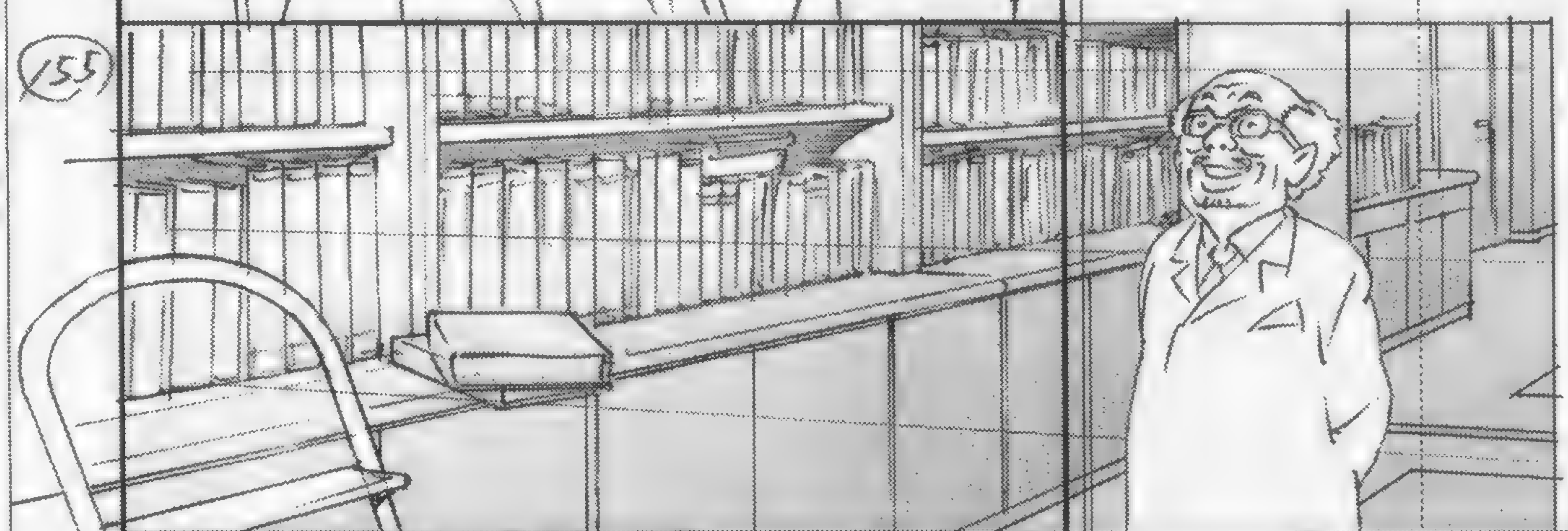
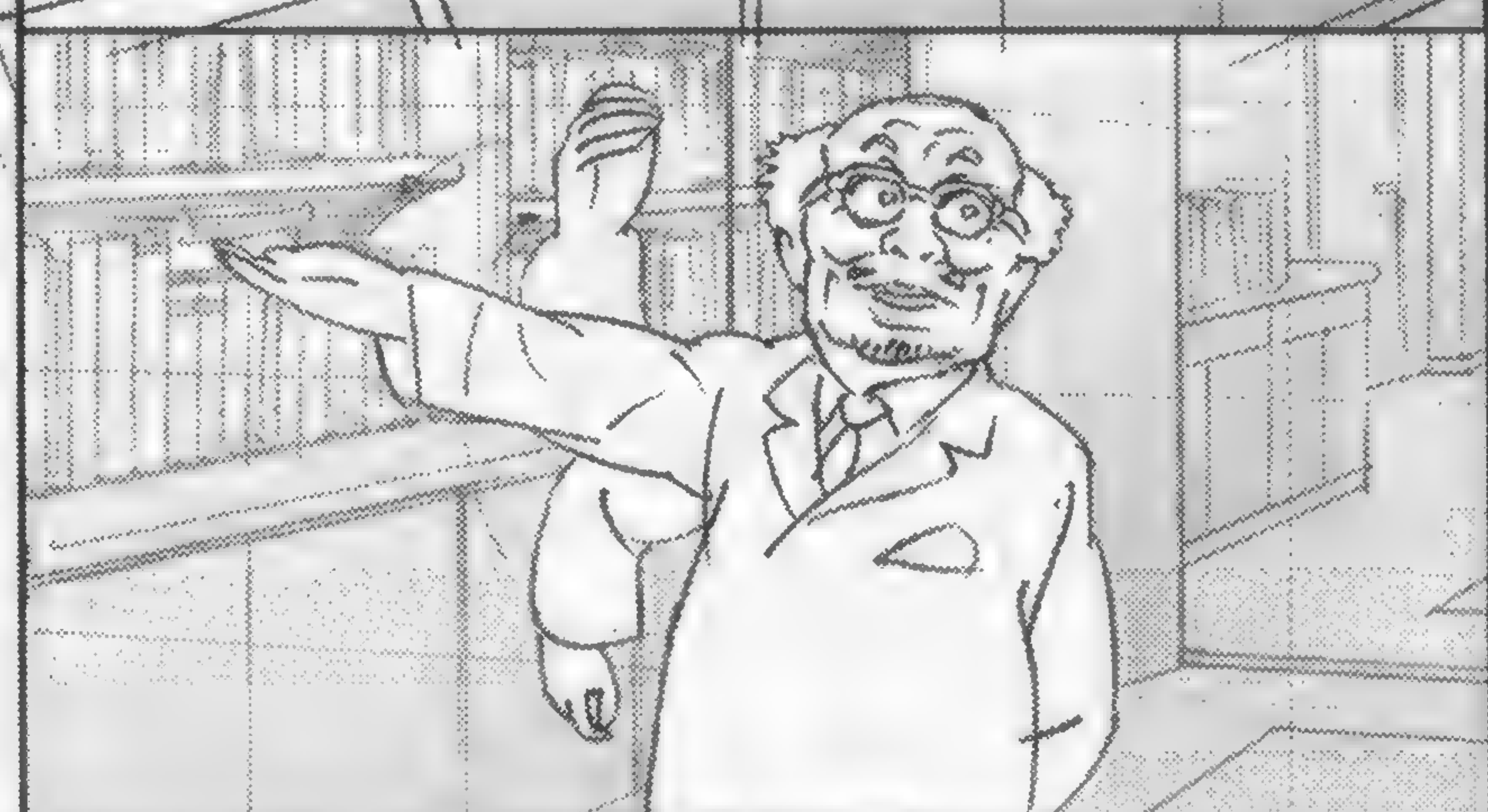
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
145		C.143同ポ。 乾の「パプリカ」という発言にハッとなる島、時田、敦子。		0+12
146		C.137、139、144同ポ。 乾、アップ。	乾 「開発された サイコセラピー マシンで 勝手な治療を行う 女がいる と聞いた」	
		セリフ尻、詰問する感じで視線を正面へ。		6+12
147		C.136、138同ポ。 敦子、乾の言葉を意に介さず冷静に答える。	敦子 「理事長とも あろう方が 根も葉もない 噂話を信じるの ですか？」	5+06
148		島、寄り。 いよいよ意味不明の言葉を口走る島。 極度の緊張によって正気が保てなくなってきた、と考えてください。 カット頭、ちょっと顎を引く感じで。	島 (〜0+12) 「パプリカの ビキニより DCミニの 回収に漕ぎ出す ことが幸せの 秩序です」	6+0

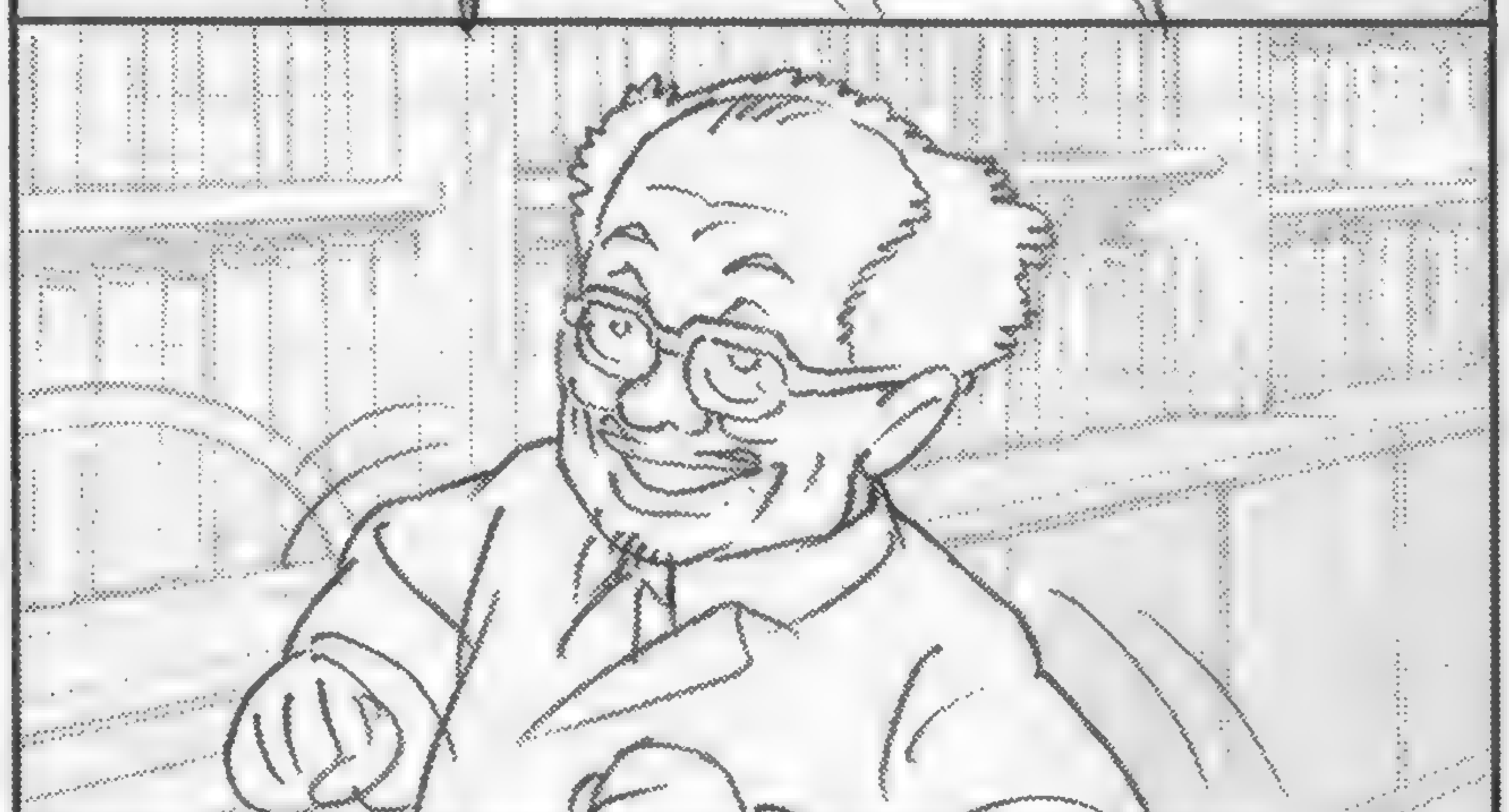
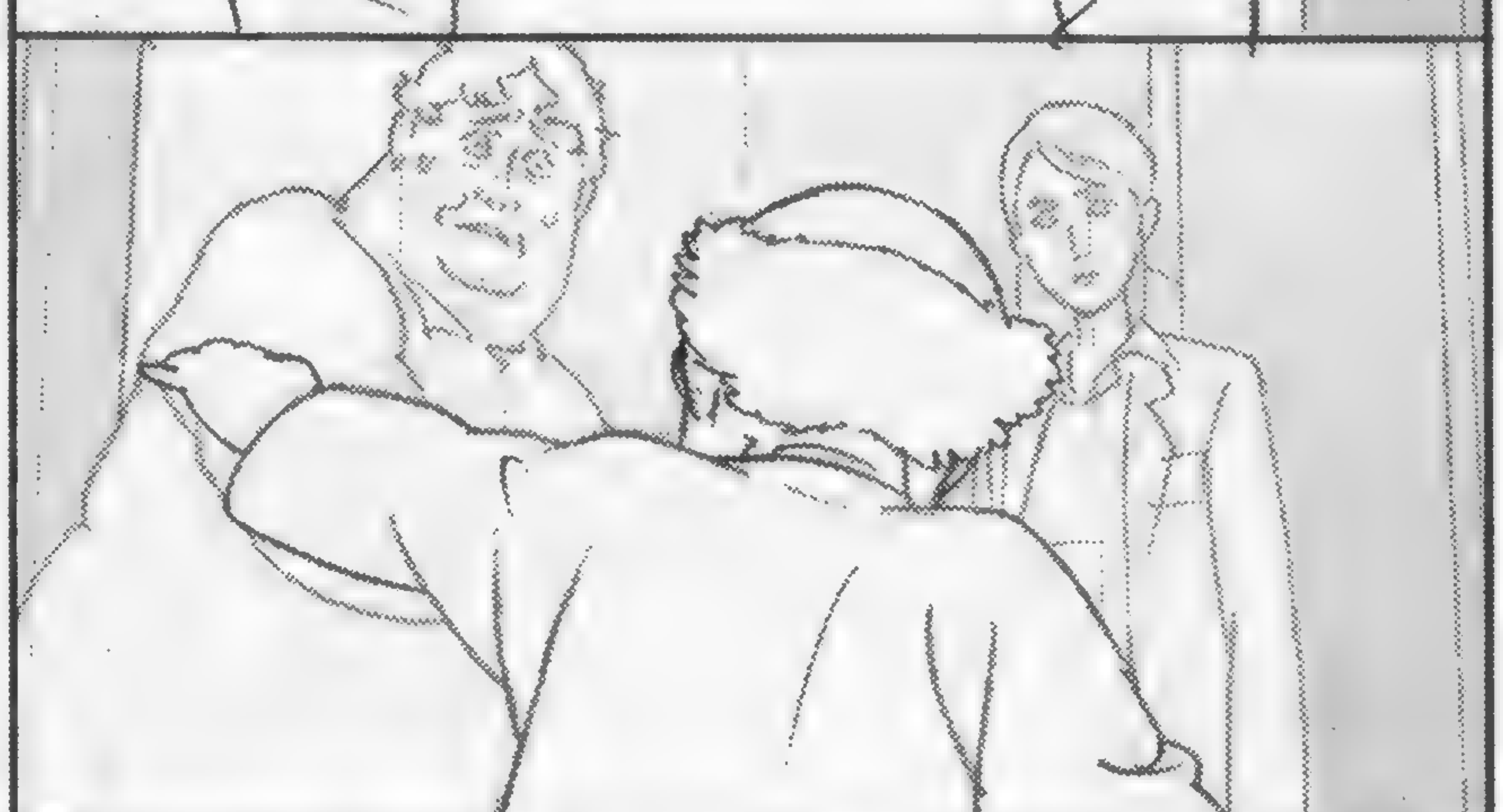
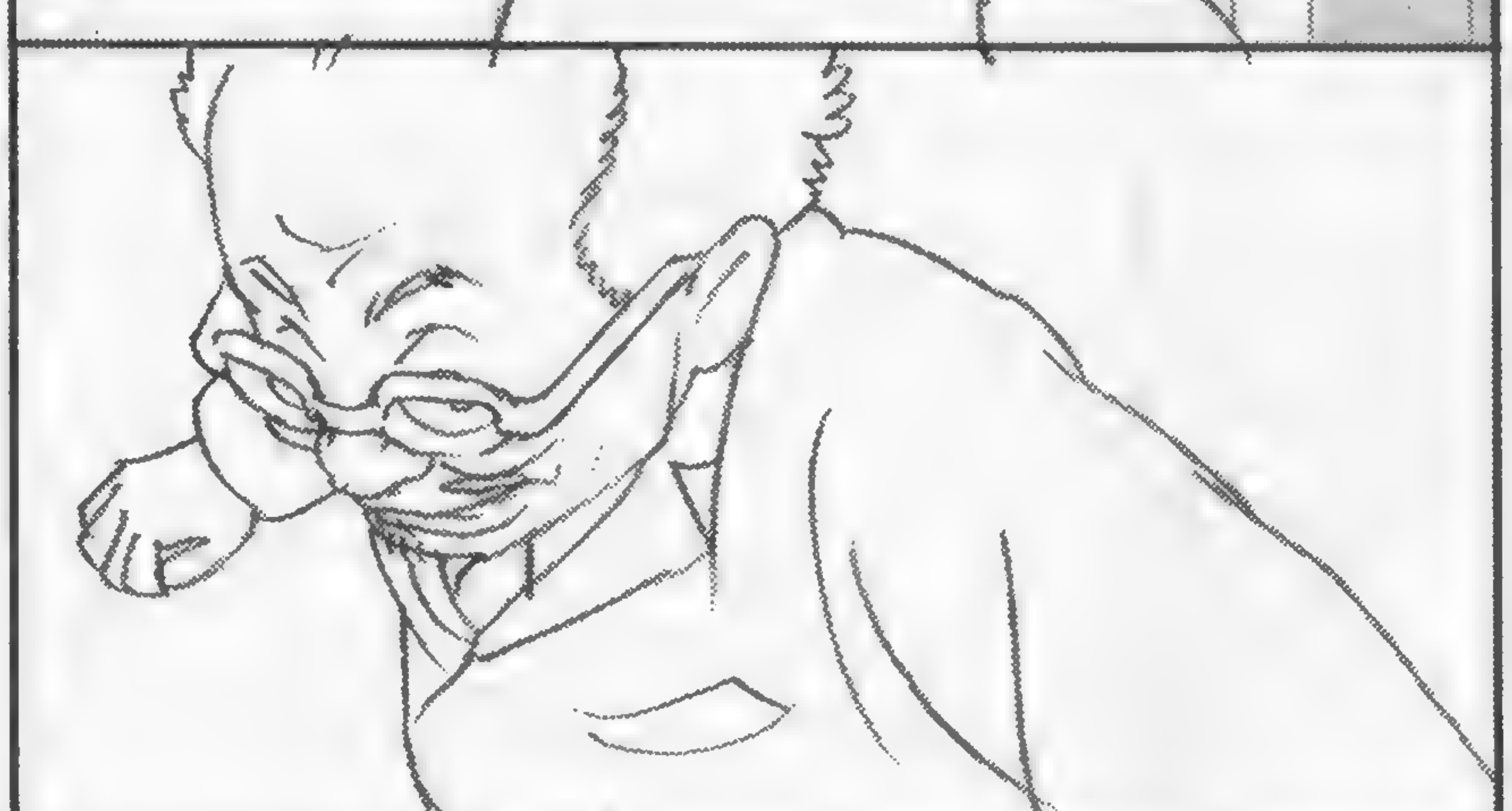
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
149		C.136、138、147 同ポ。 島の言葉にはっきりと異変を感じる時田と敦子。		0+18
150		C.134同ポ。 島の言葉を解しかねる乾。	乾 (〜1+0) 「……秩序？」	2+0
151		C.148同ポ、島の寄り。 身を乗り出しつつ、意味不明の言葉を熱心に喋り始める。 身振り手振りなどなるべく豊かに。	島 「五人官女だってです。 (〜2+12) 蛙たちの笛や太鼓に	
			合わせて、回収中の 不燃ゴミが 吹き出して くるさまは圧巻で、	
↓		↓	↓	

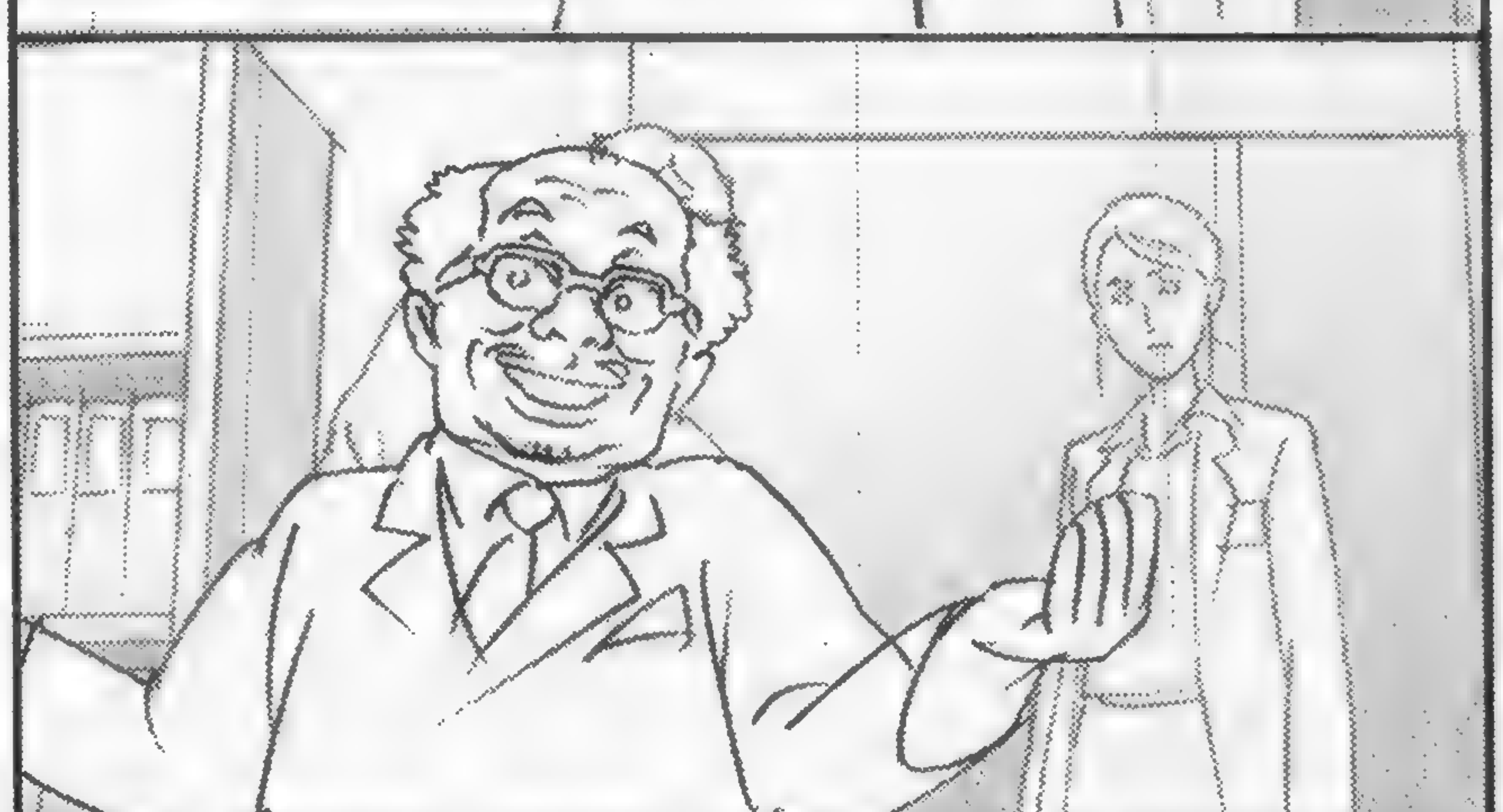
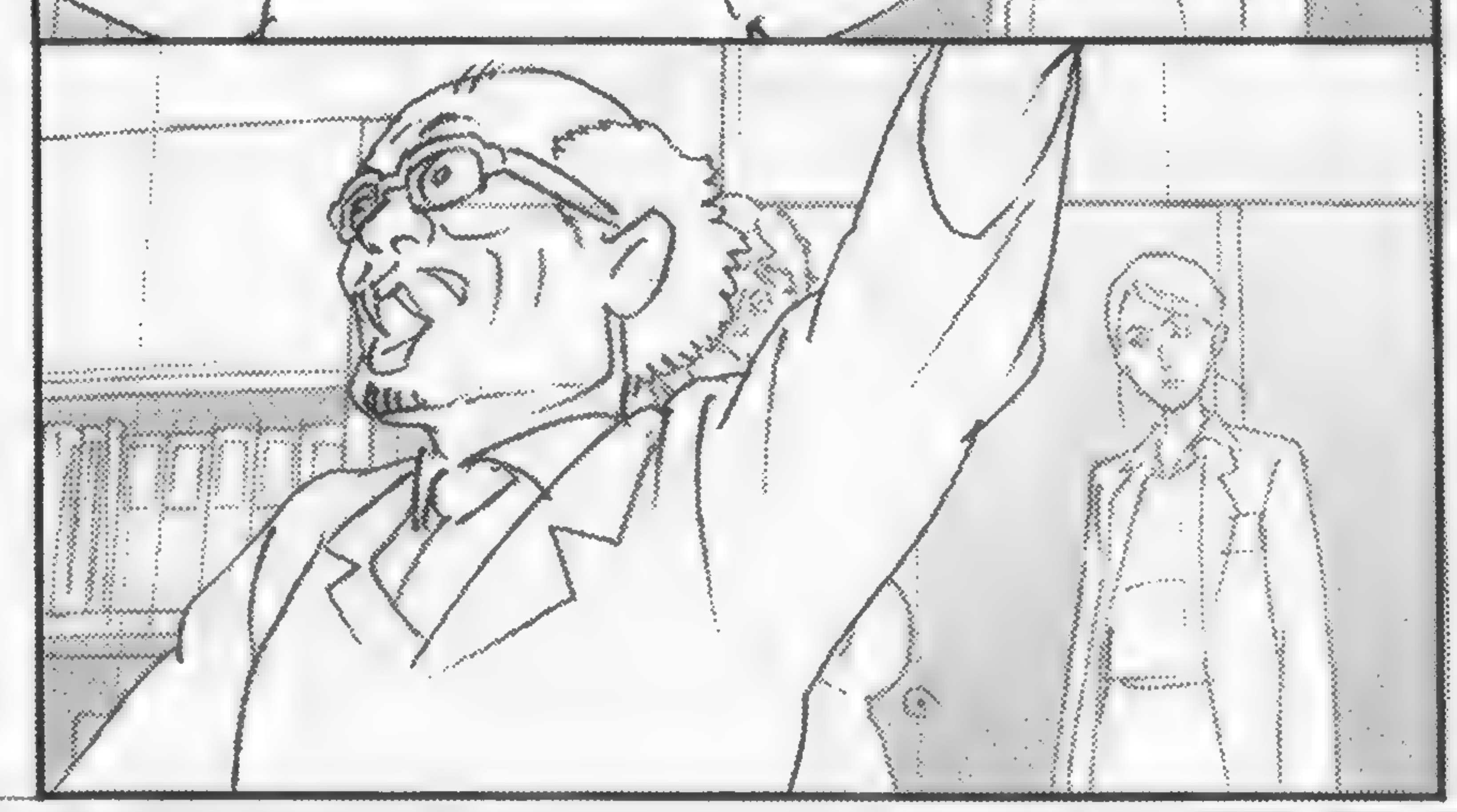
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
151	 	セリフ尻「それが！」でバンッと机を叩いて勢いよく立ち上がる。	(～9+0) まるで コンピュータ グラフィクス なんだ、 それが！」	12+0
152 (143)	  	A.C.で。 C.143兼用。 立ち上がった島、目がキラキラしている。 歩き出しつつ、意味不明の言葉を続ける。 島に付ける感じで少しPAN。完全に付けるわけではなく、島がPANを追い抜く感じで。 島の奥、呆然と見ている時田と敦子。	島 (～1+0) 「総天然色の 青春グラフィティや 一億総プチブルを 私が許さないこと くらい、	7+0

(　　)

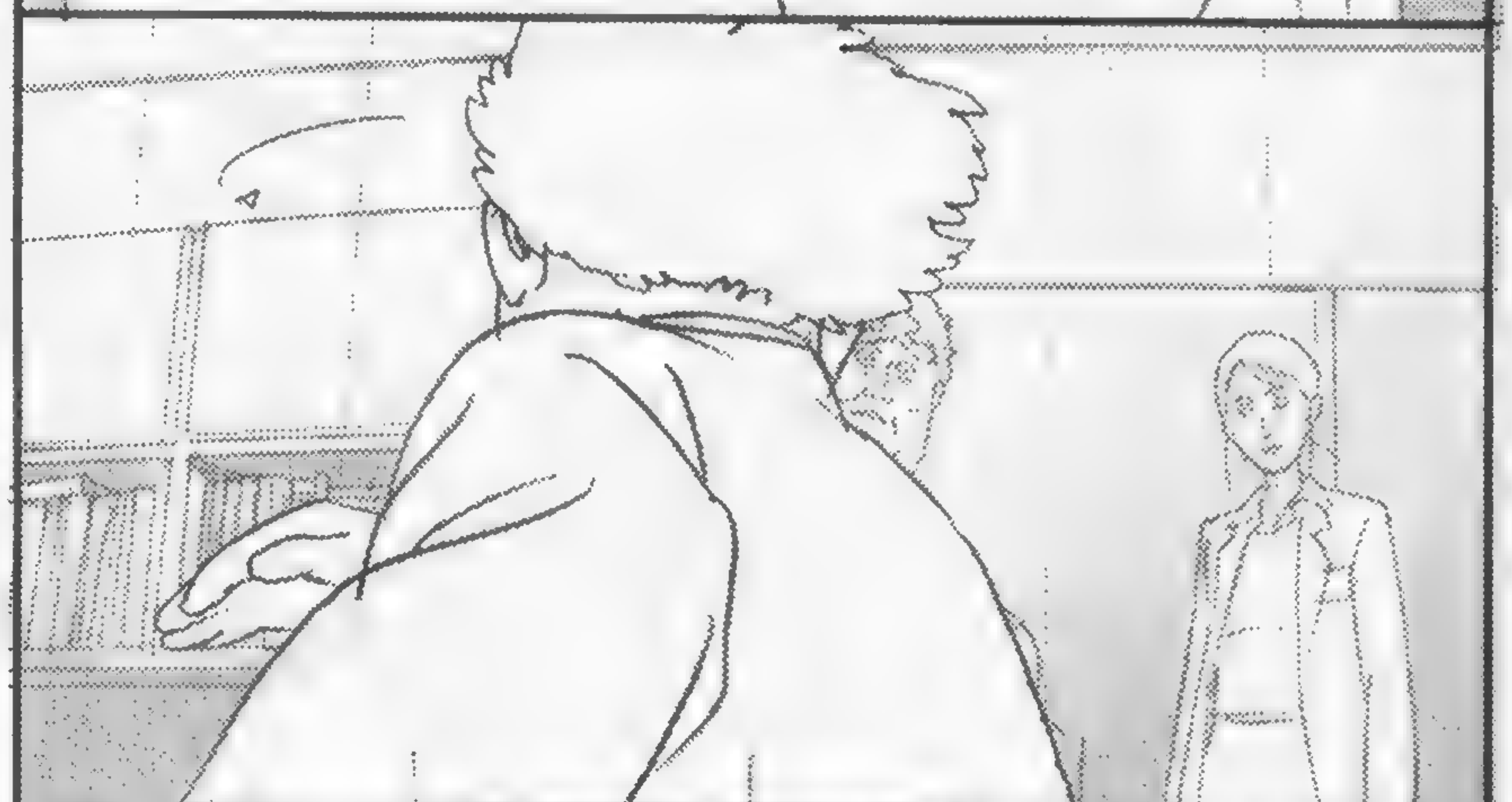
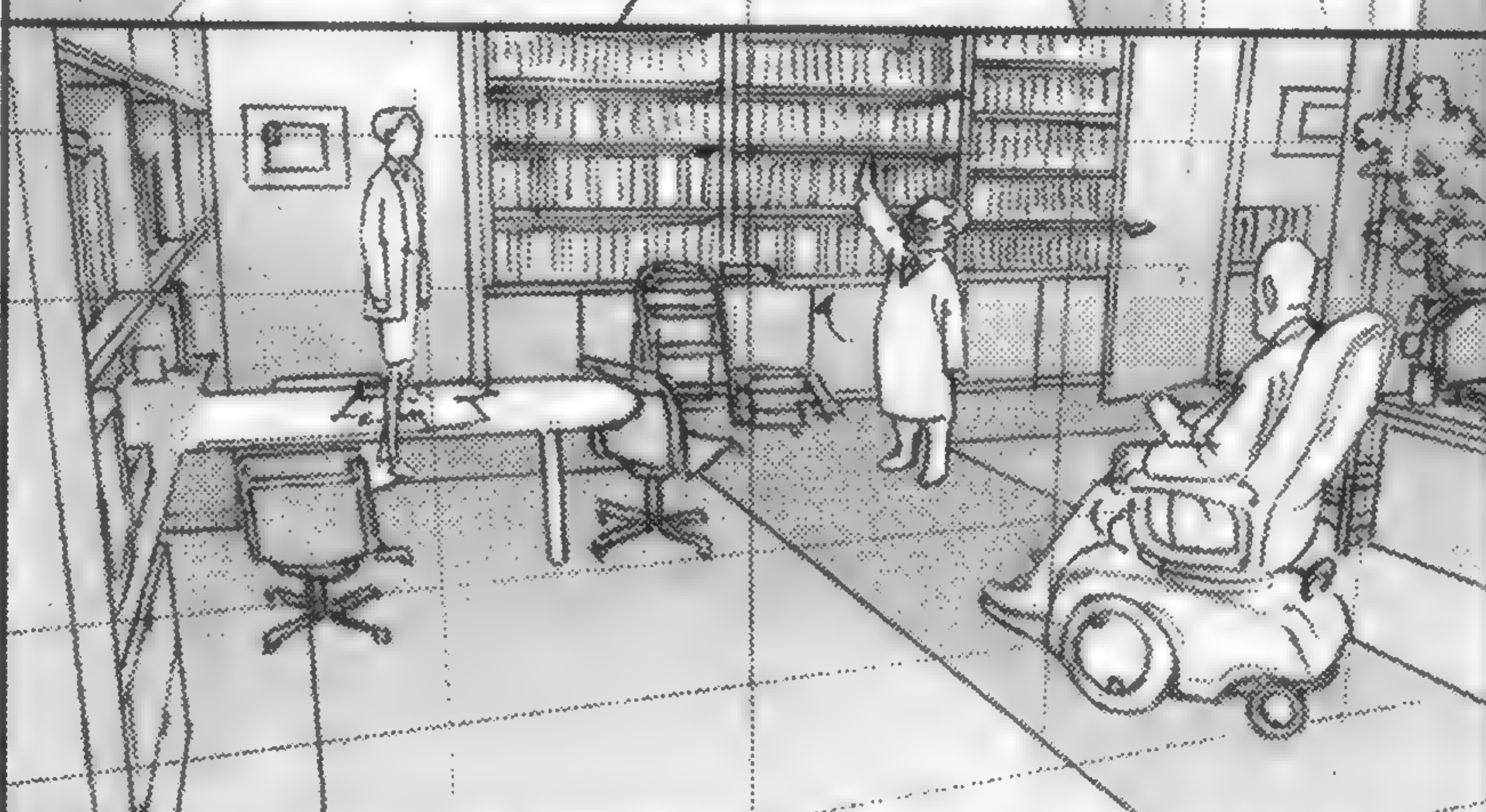
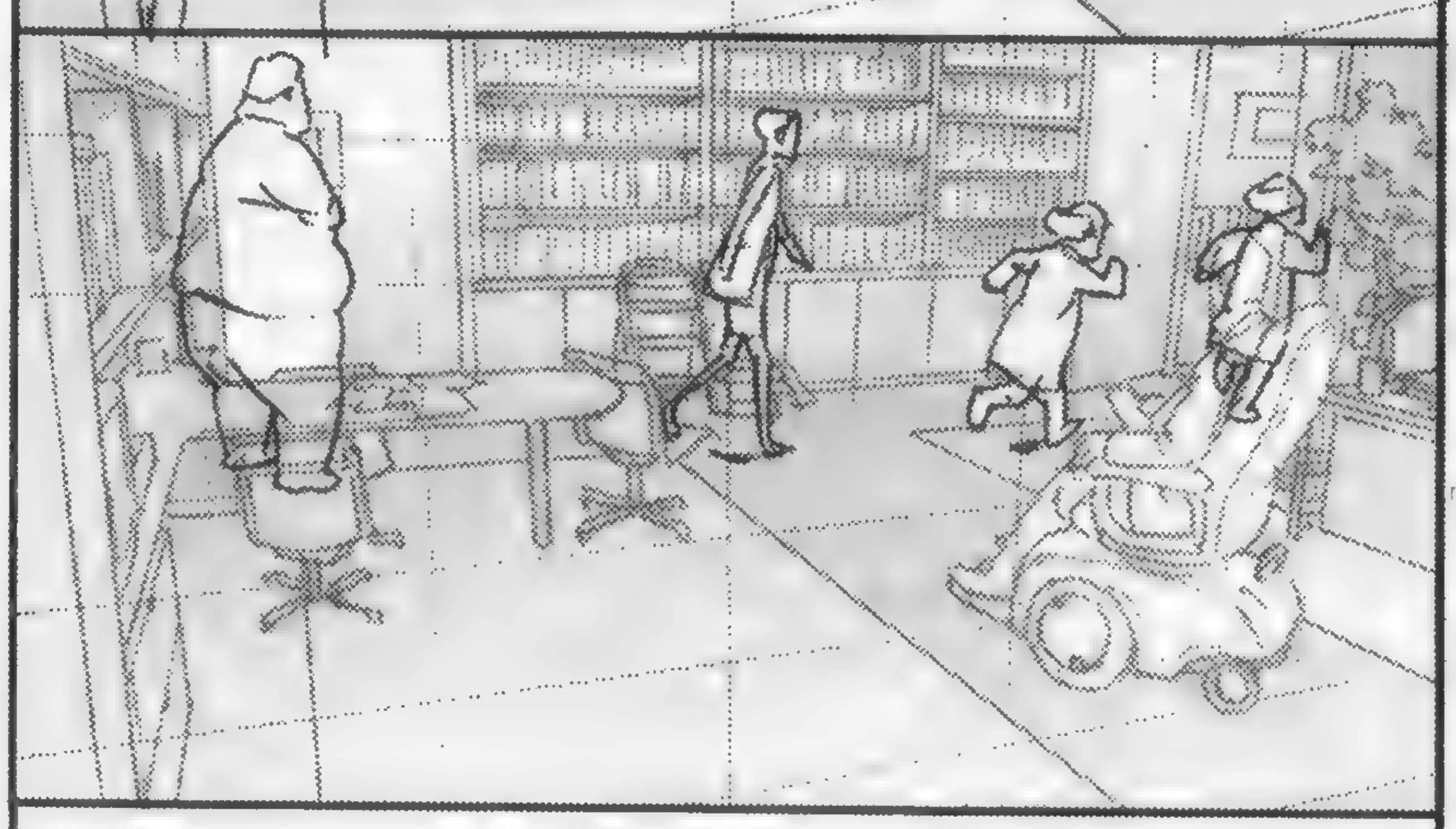
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
153		C.135同ポ。 左に乾、右に島、 奥に時田と敦子。 手前に歩いてきて、 島、	↓ オセアニア	
			じゃあ 常識なん だよ！」	
		クルッと回りつつ 立ち止まり、乾の方を 見る。 乾、島を目で追います。		3+0
154		島をなめて乾。 乾は終始無表情のまま。 島は若干ボケ加味。		
↓		言いつつ歩き出す。 ↓	(~1+12) 島 「今こそ青空に 向かって ↓	

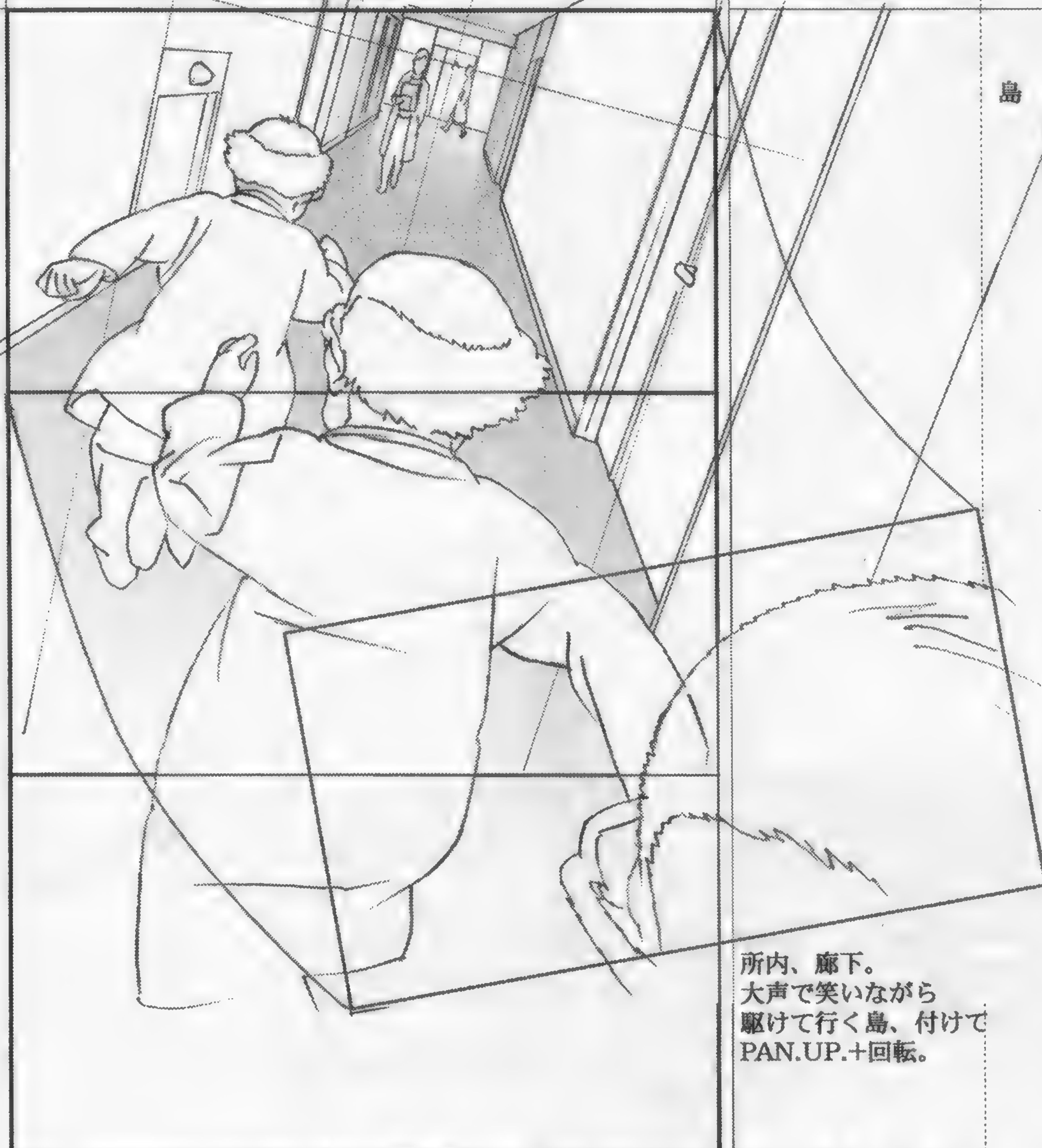
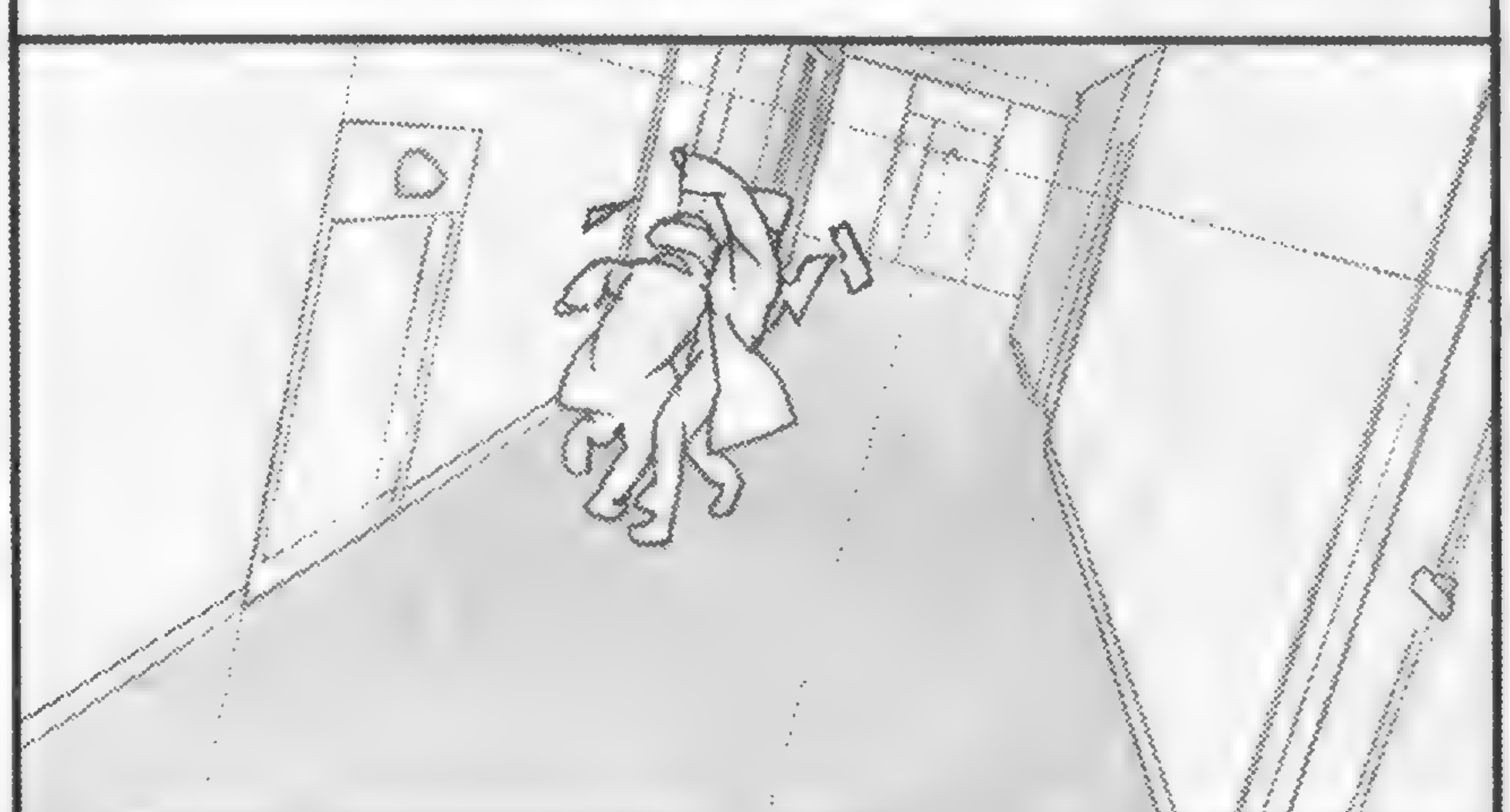
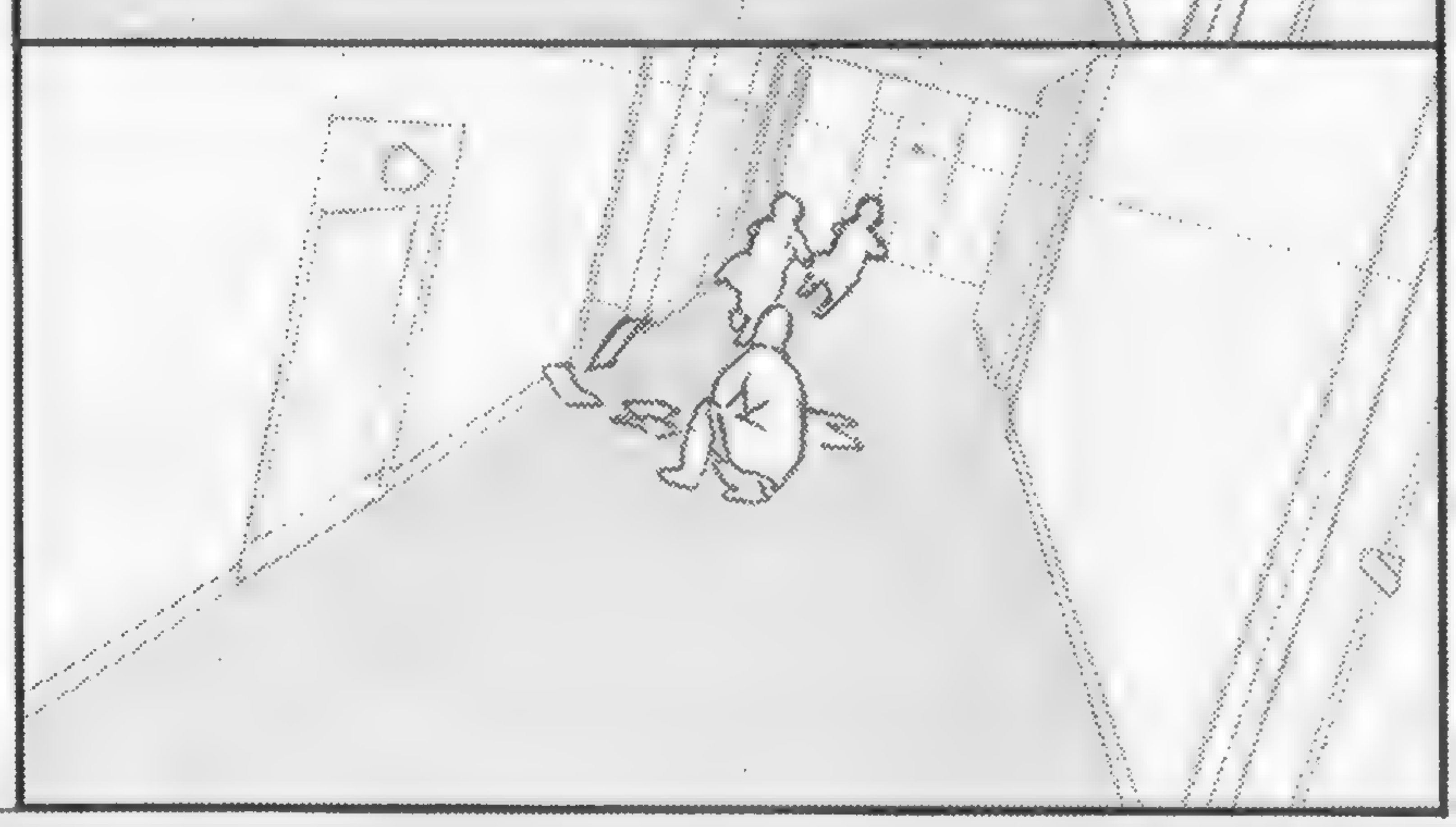
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
154			凱旋だ！」	4+0
155				
		高揚しつつ手振り身振りも交え、意味不明の言葉を明快に喋る島。 付けてPAN。 一応コンテで芝居のイメージは描いておきましたが、これにこだわることなく不気味で可愛い芝居を考えてください。 当てぶりにならずに芝居を考えるのは少々厄介な内容かもしれませんが。	島 (～1+0) 「絢爛たる 紙吹雪は 鳥居をくぐり 周波数を 同じくする ポストと 冷蔵庫は 先鋒を司れ！	
				
				

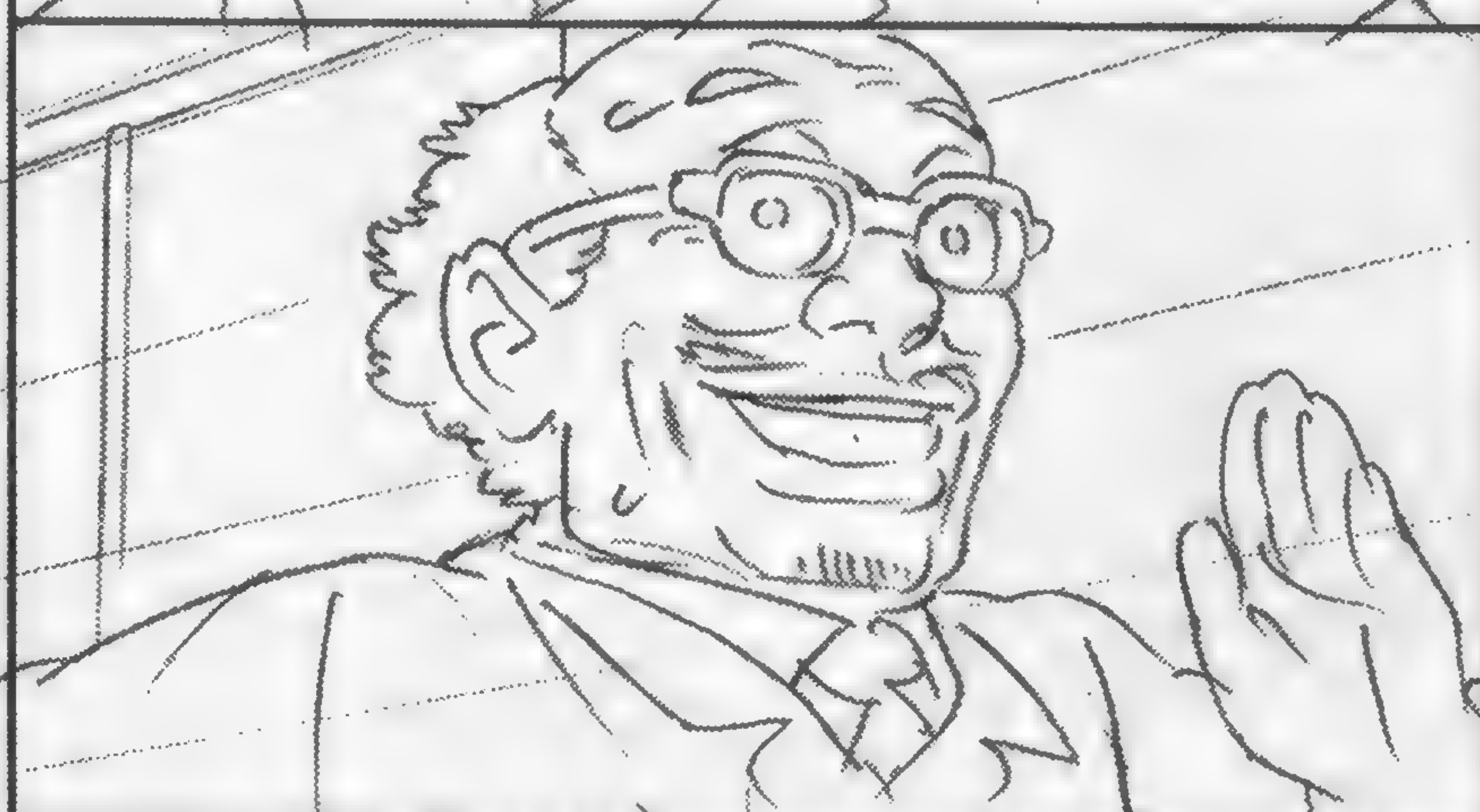
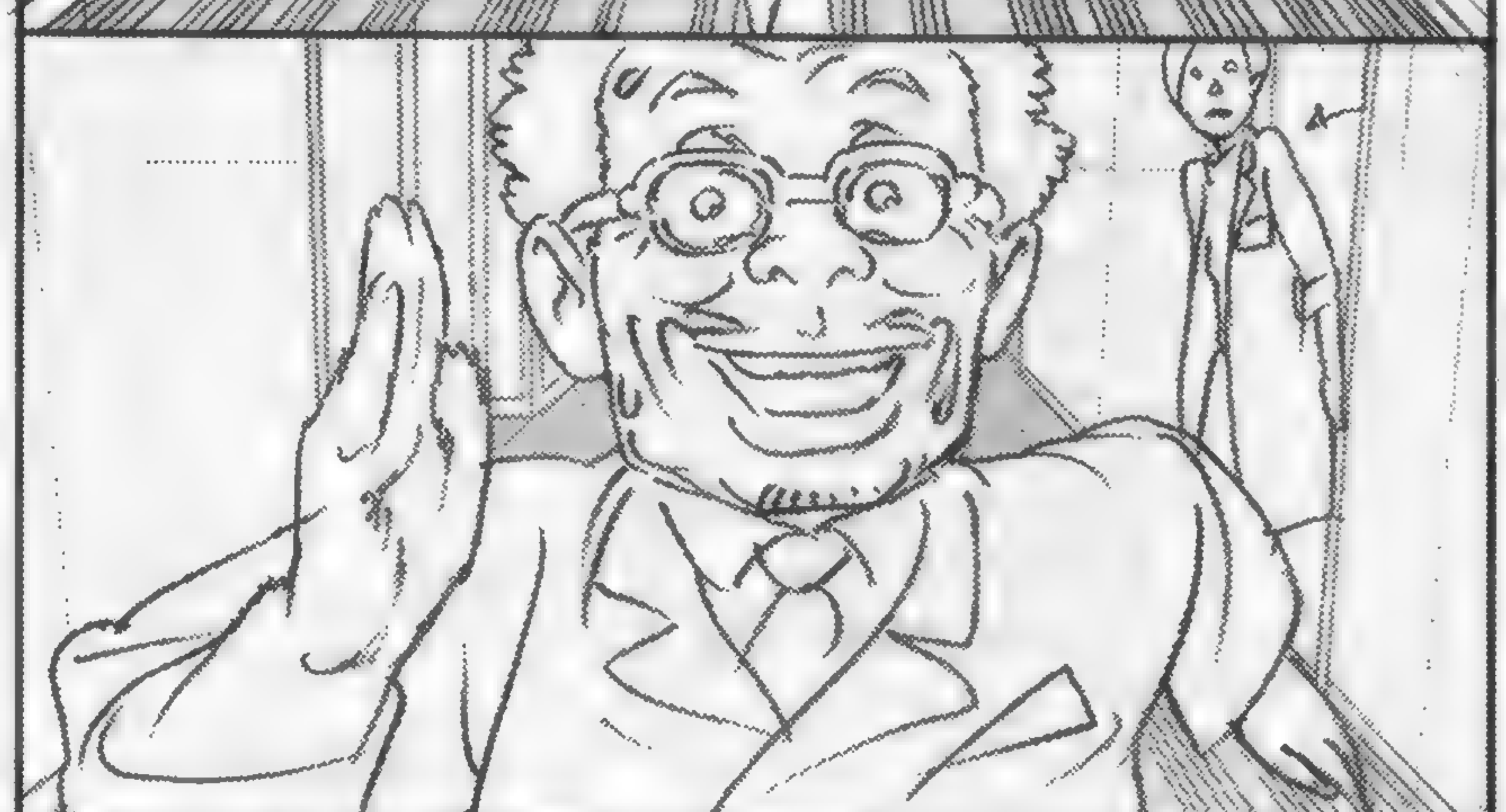
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 155			(～9+12) 賞味期限を 気にする 無頼の輩は 花電車の 進む道に	
			↓	14+0
156		呆然としたままの時田と敦子に近づいて行く島(後ろ姿)。	さながら シミとなって はばかる ことはない！」	
				3+0
157 ↓		敦子たちの視点風に、島を俯瞰。 ↓	島 「思い 知るが ↓	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
157			いい！ 三角定規 たちの 肝臓を！」	
		言って、クルッと 回りかけて次カットへ。		4+12
158		A.C.で、振り向く島。 C.156の同ポから。	島 「さぁ！ この祭典 こそ	
		手前に歩いてきながら 意味不明の言葉を喋る 島。 付ける感じでT.B.	内なる 小学3年生が 決めた 遙かなる 望遠カメラ！	
			(〜6+12) 進め！	

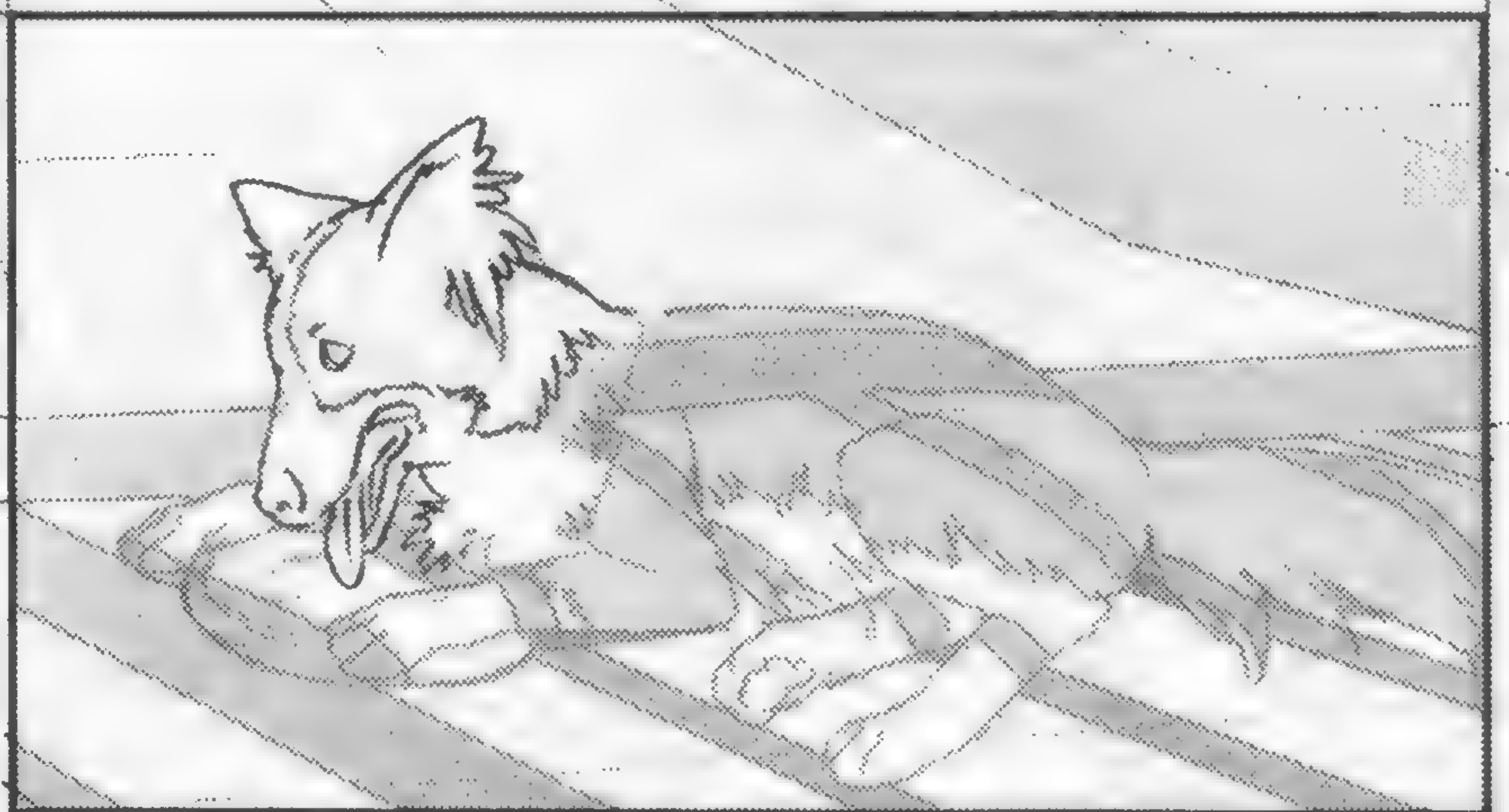
( )

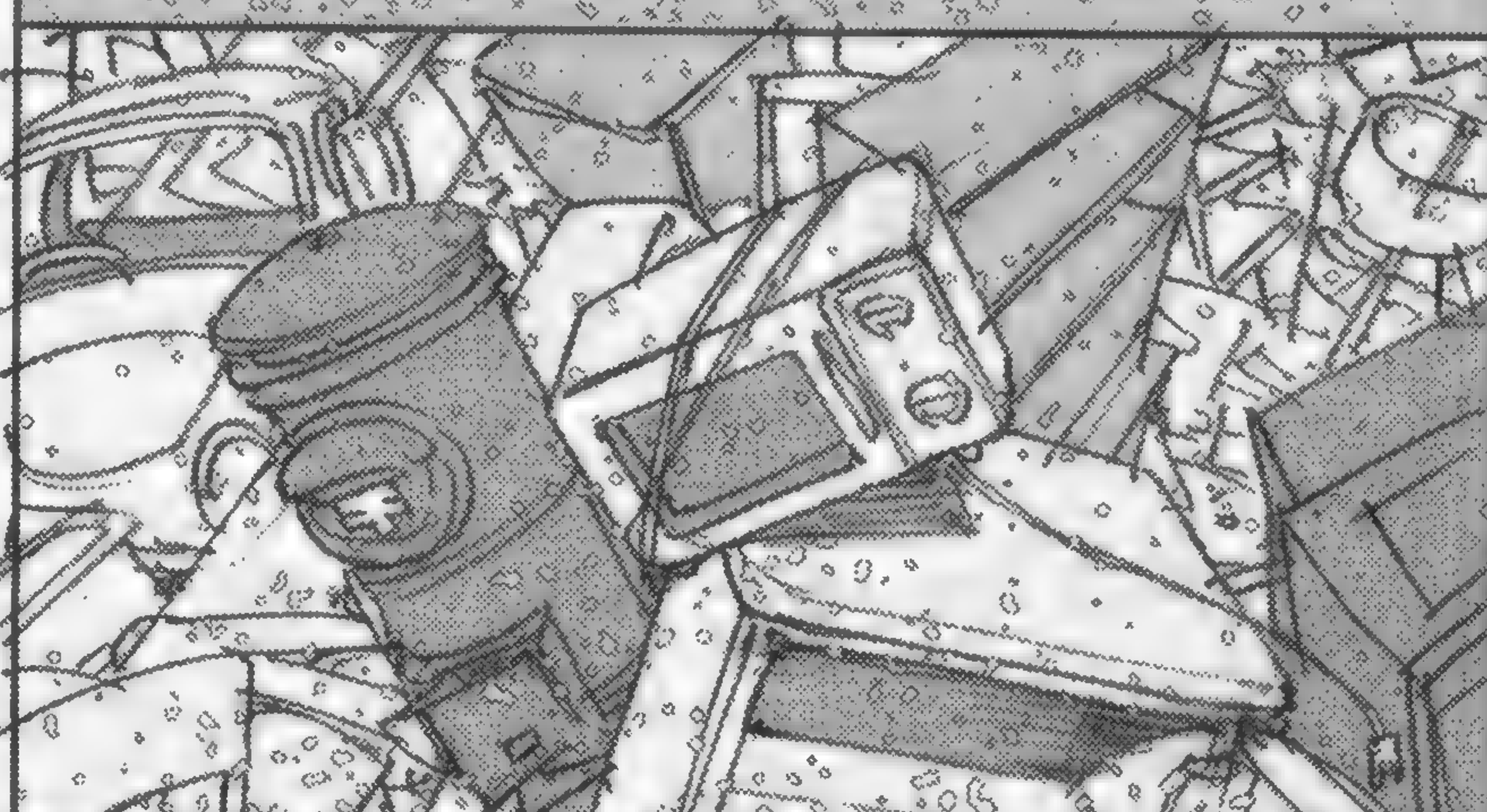
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
158		どんどんと高揚してきて、	(~7+12) 集まれ！	
		カット尻、振り返りかけて次カットへ。	私こそが	9+18
159		室内、引き。 左奥に時田と敦子、中央に島、右手前に乾。 前カットからアクションを繋いで、島がシュタッと手を挙げつつ振り向いてセリフ。 呆気にとられている一同。	お代官さま！」	
		島、おもむろに笑い出し、振り向いて走り去る。 右手にある、開けっ放しの戸口へOUT。 敦子、追って2~3歩駆け出しつつセリフ。	島 「ワハハハハハハ！」 敦子 「所長！」	4+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
160	  	所内、廊下。 大声で笑いながら 駆けて行く島、付けて PAN.UP.+回転。 途中で所員にぶつかりながらも勢いは変わらない。 所員は転び、持っていた書類が散らばる(ありきたりですけど)。 島は全速力です。 外見に不似合いなほど立派な走りと速度をイメージしてください。 	島 「ワハハハハハハ！」 所員A「ワッ！」	3+12

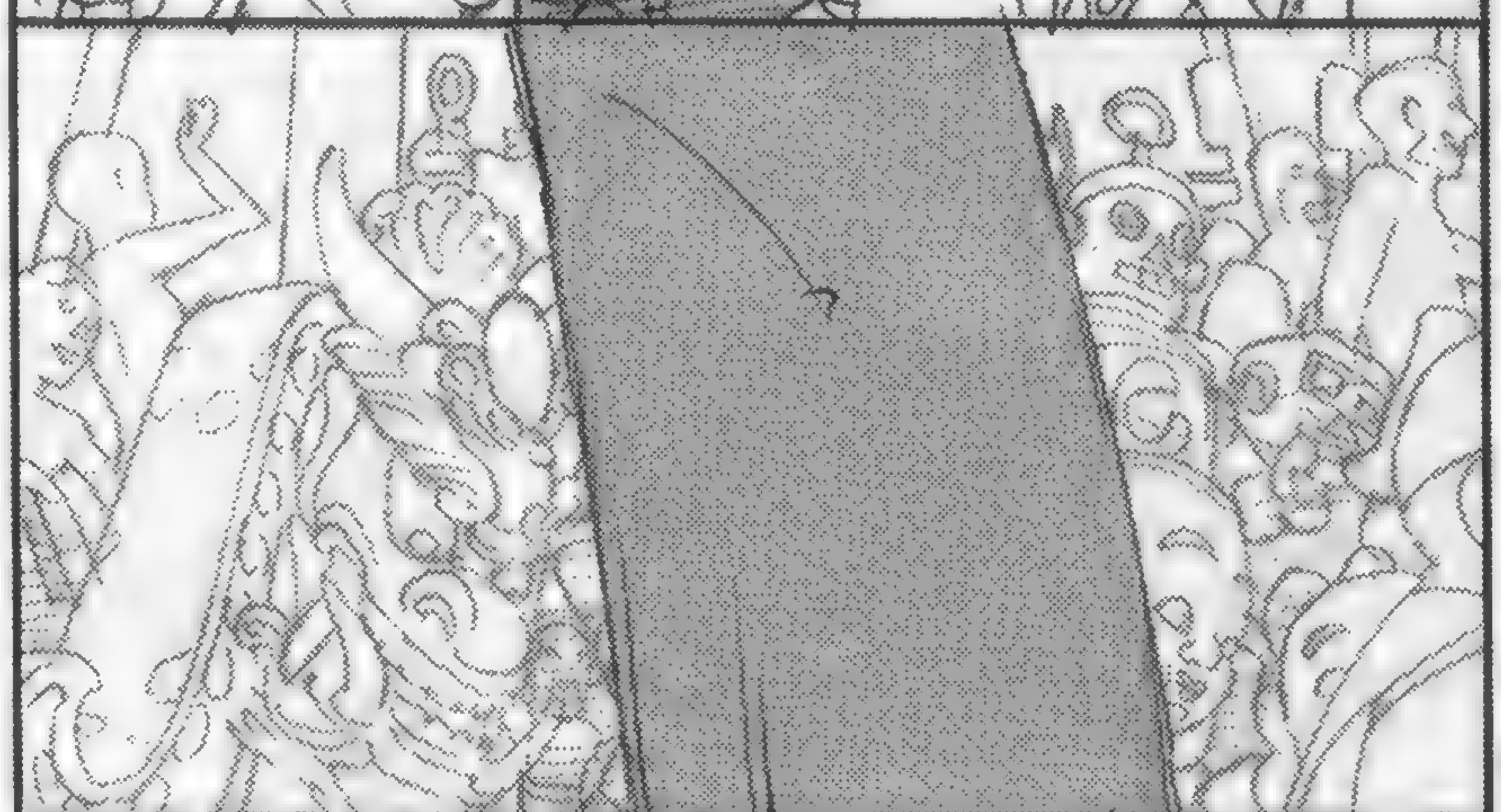
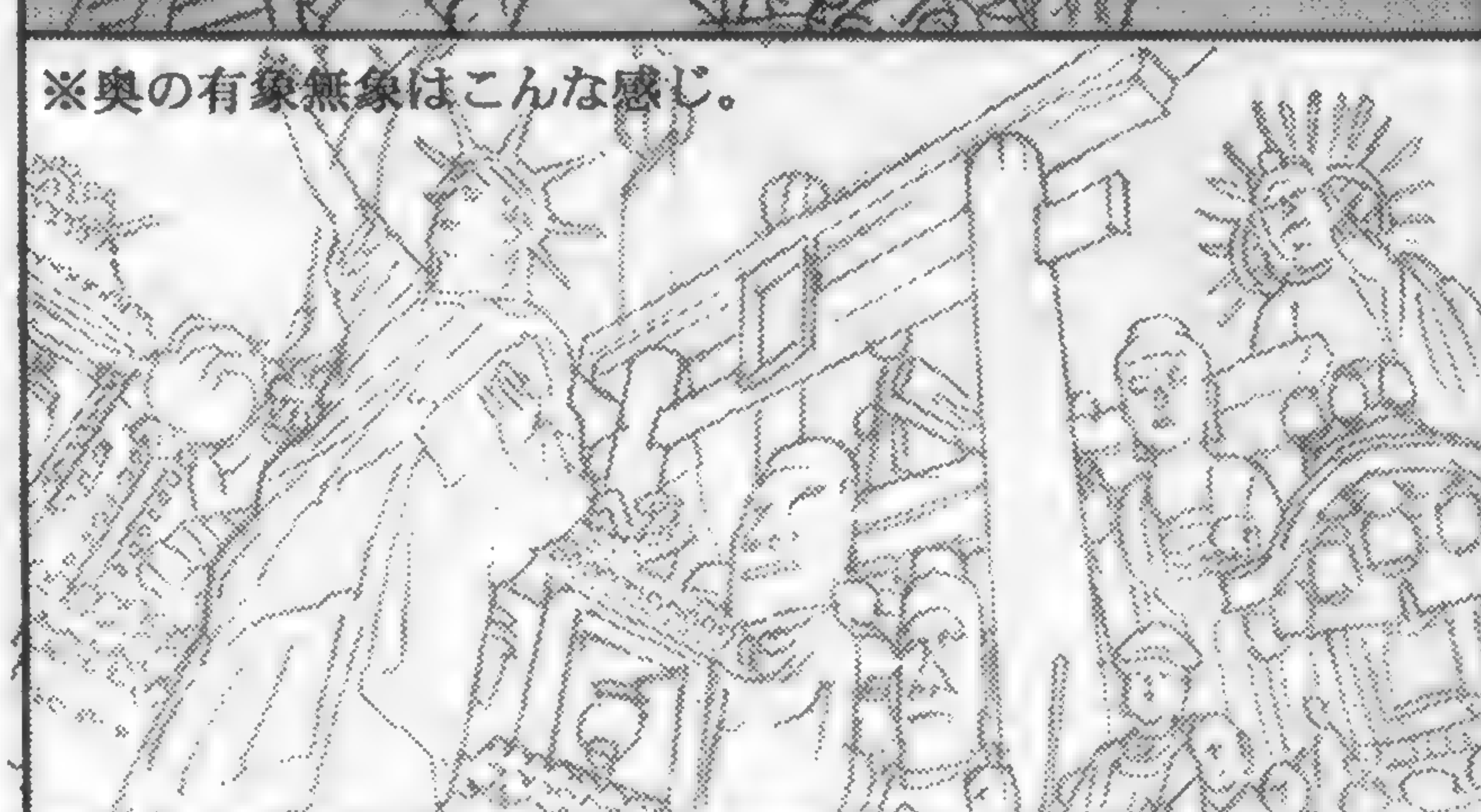
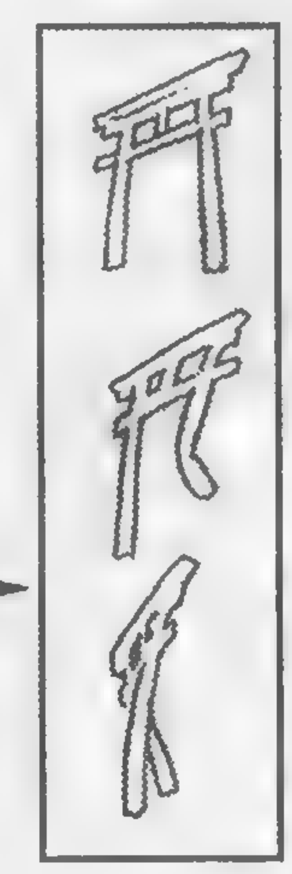
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
161		満面の笑みを浮かべて走る島、FOLLOW←。FOLLOWはパースを付けて。	島「すぐだ！」	1+06
162		満面の笑みを浮かべて走る島、FOLLOW→。	島「すぐにもだ！」	1+06
163		走っている島を正面からFOLLOW。FOLLOWは3Dで。	島「私を迎え入れるのだあぁぁ！」	
		FOLLOWしつつも島はカメラに迫ってくる。所員、2〜3人、FOLLOWに合わせて送り。		
				4+0

(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
164		研究所屋上。 先のシーンで島と 遊んでいた犬が、		
		フッと顔を上げる。		1+0
165		研究所、外。 建物アオリ。 晴れた青空。 島がガラスを ぶち破って飛び出す。 飛び出した後、 スロー気味に溜まる。	S.E. **ガシャァ ァァアンッ！** 島 「ワハハ ハハハ ハ！」	
		BL.にF.O. 次シーンの音楽が 先行して入ってくる、 予定。 F.O.3+0 BL.画面2+12		8+0

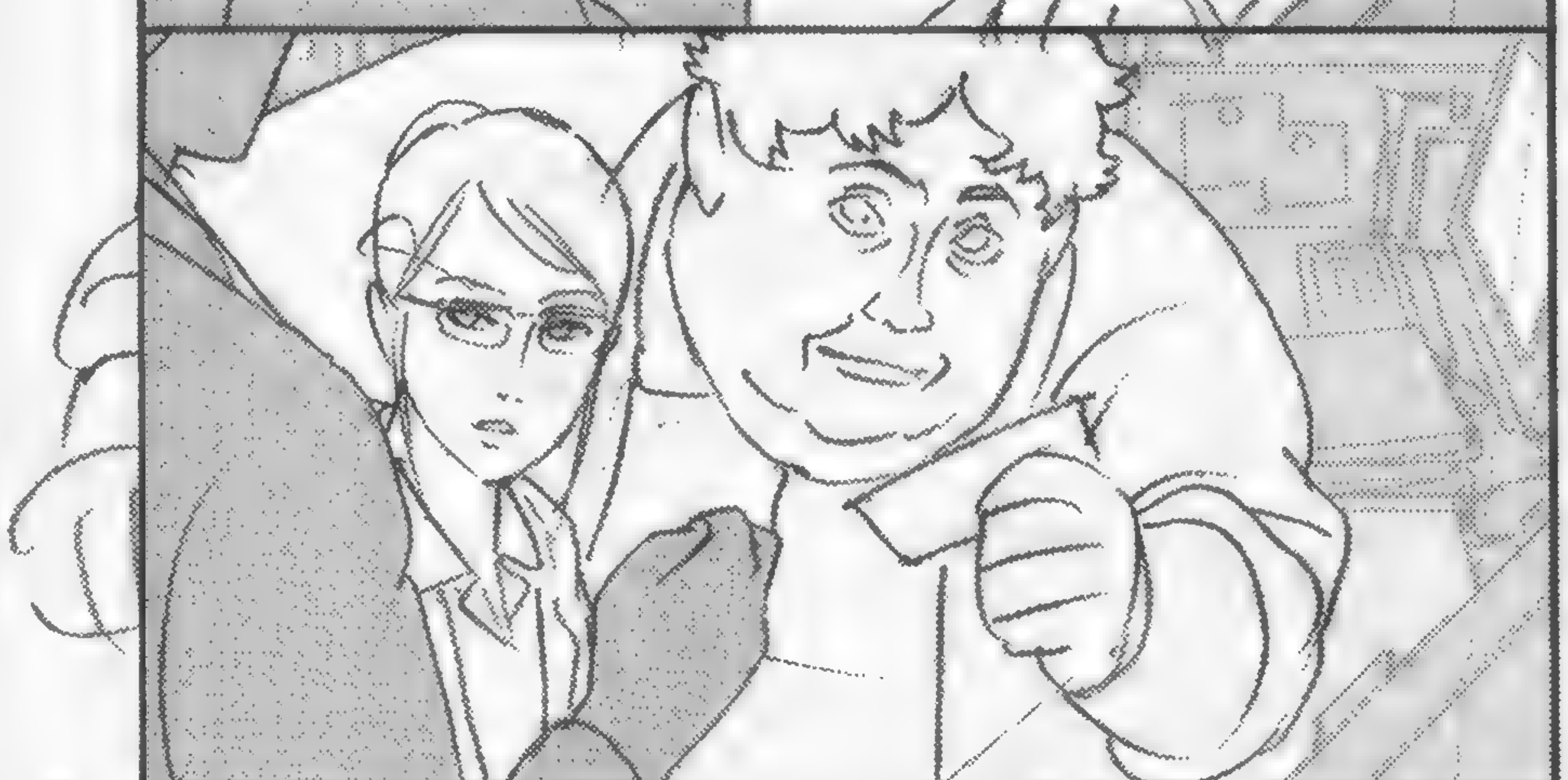
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
166		快晴の砂漠。 紙吹雪(CGで作成)が舞う中、冷蔵庫と郵便ポストなどを先鋒にして家電製品などが歩いてくる。 あまりに無差別に物を構成するのも難儀でしょうから、この一団は家電や家具などを中心に、日常生活に近い物たちと考えてください。	パレードの音楽。	
		物たちの「歩き」、よろしくお願いします。 正確に原形をとどめたままだと面白味に欠けるので、多少形を歪ませたり、伸び縮みなど適宜お願いします。 椅子などは四つ足で歩くくらいです。		
		このカットで4歩くらいです。		4+0
167		カエルたちの楽団が浮かれたように行進してくる。 ラッパを吹き鳴らし、太鼓を打ち鳴らし進むカエルたちの後ろからは、		
		招き猫や狸の置物などなどが続く。 ここも無差別に物を考えるのは厄介と思われるので、動物やそれに準ずる作り物を中心に考えてください。 紙吹雪、あります。		3+12

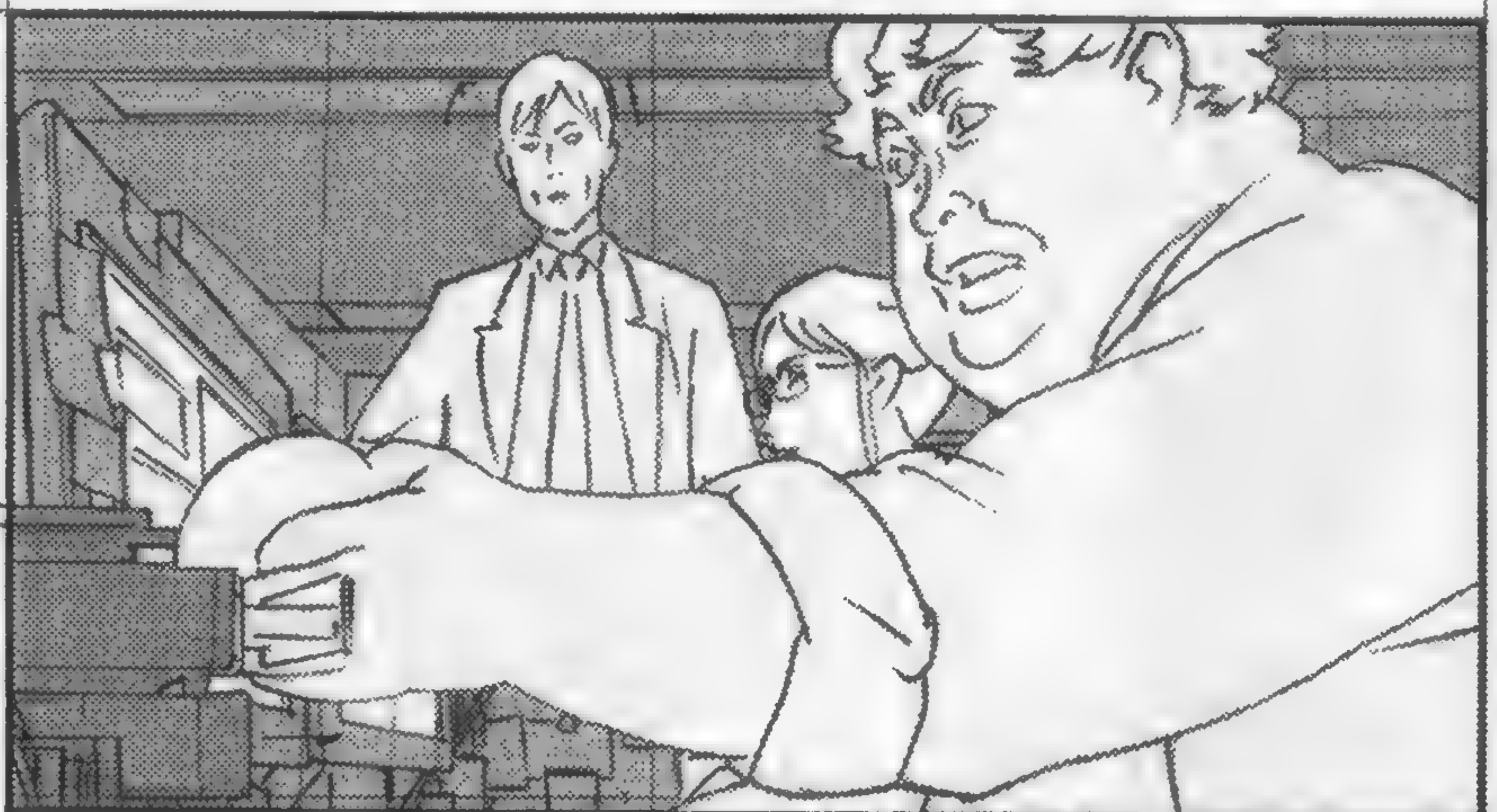
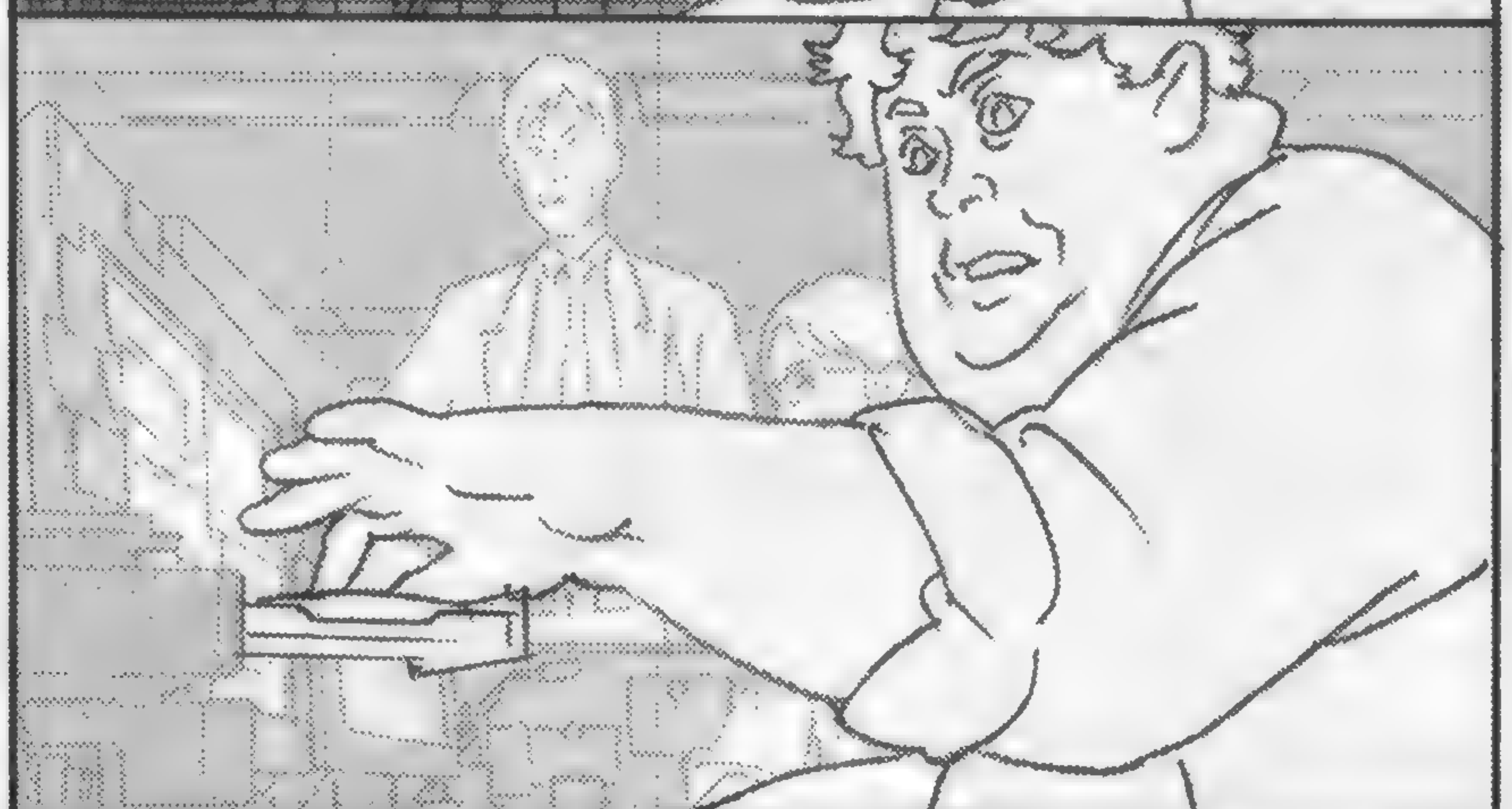
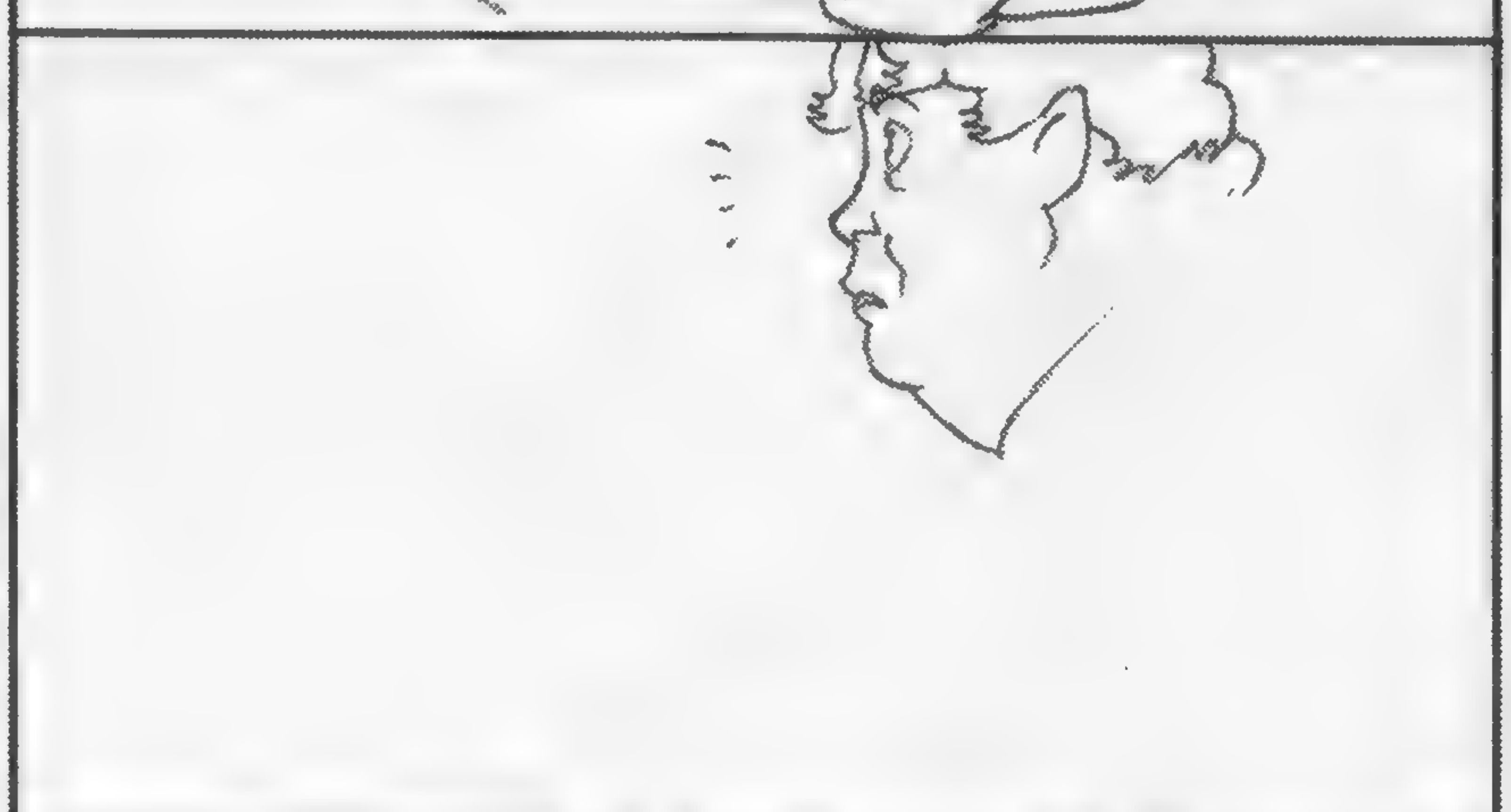
(　　　)

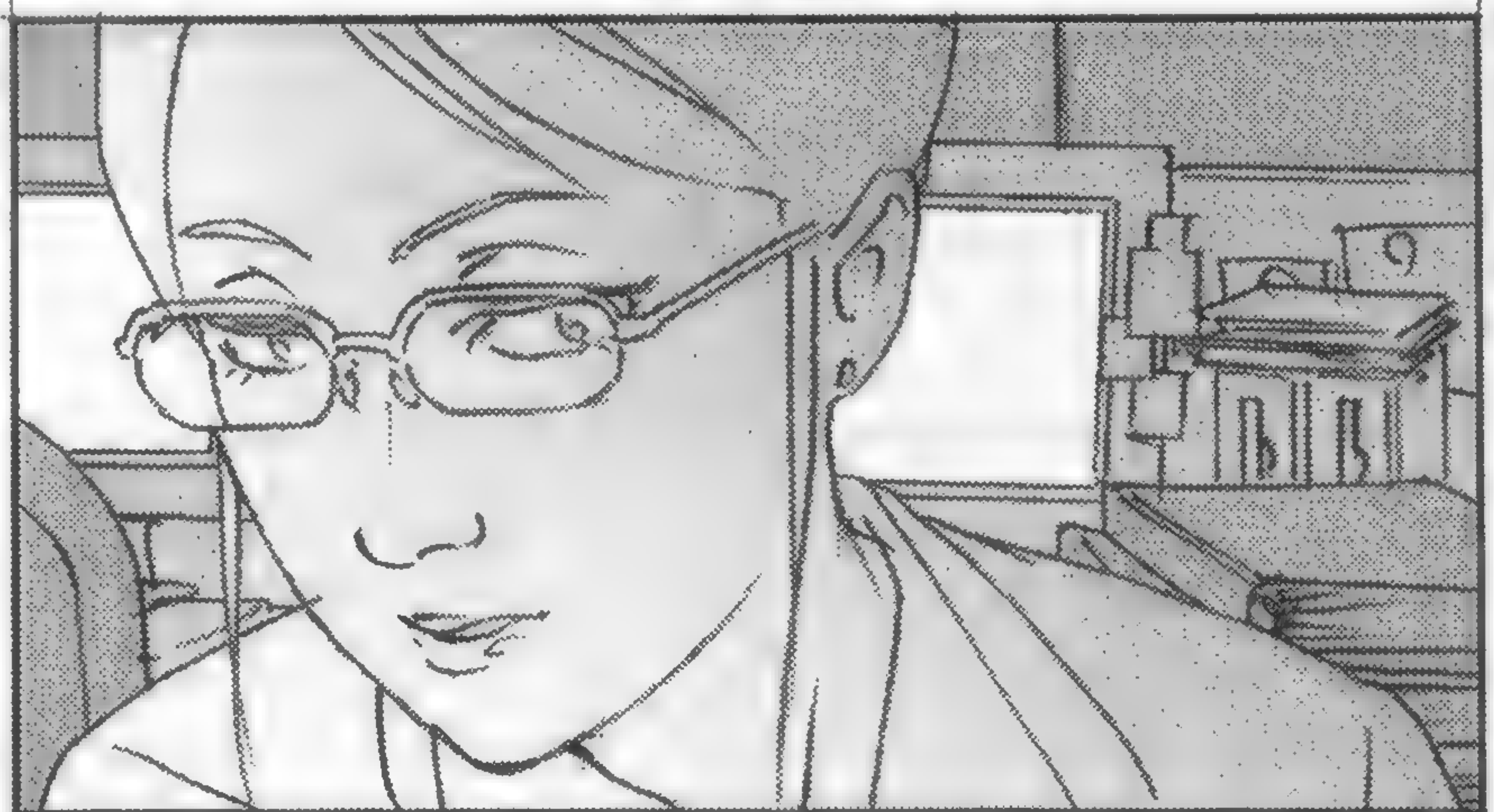
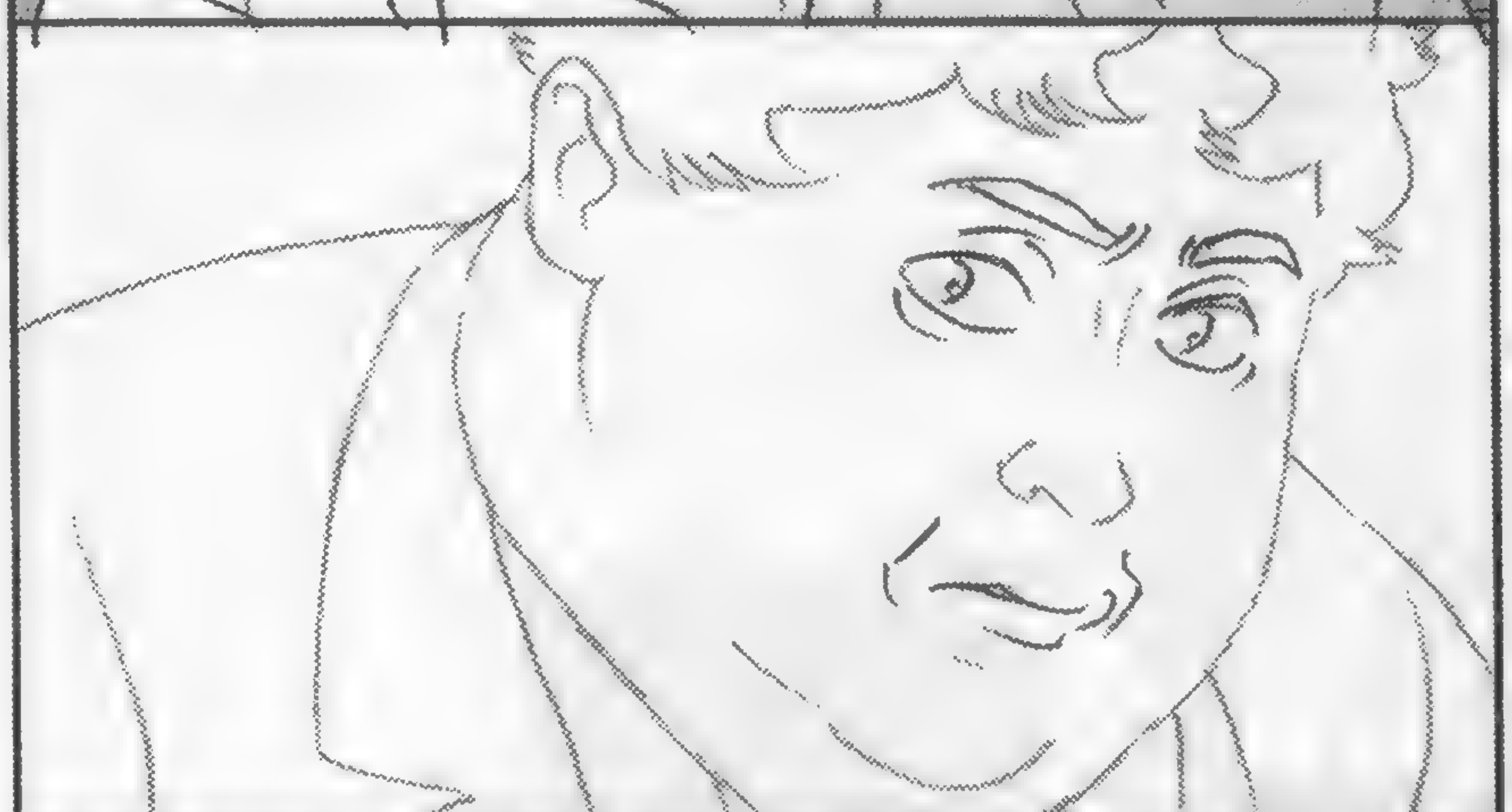
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
168	 	有象無象たちの行進、FOLLOW。 解剖人体模型やマネキン、鬼やロボットなどなど人間に近い作り物たちを中心とした一団。 手前を鬼瓦や福助や人形たちが進んで行く。 一つ一つ違うものを選ぶのはたいへんなので、同じ種類で多少デザインが違う複数のものを組にして配置するようにしてください。 奥の列はその場歩きのリピートで、進行方向に向かって若干スライド。 手前の列は、奥より少し歩みを速くして、作画で送り。 カット尻、画面手前に真っ赤な鳥居の足が大きくIN。 紙吹雪、あります。		3+0
169	   	奇怪なパレードが晴れやかに行く。FOLLOW。 歩かせられそうなものは歩かせてください。 中央の鳥居は前カットのラストを受けた感じで歩かせてください。 鳥居なんかはこんな感じで思い切り歩かせてしまってください。→ 花電車などは止めのままで良いです。 基本的には「何でもあり」なんですが、ここは「宗教的祭礼的なもの」「戦争にまつわるもの」などを中心に構成してください。 紙吹雪、あります。 ちなみに紙吹雪がどこから降ってくるのかは謎です。気にしちゃいけません。 ダルマたちが間を縫って走って行く。		4+0

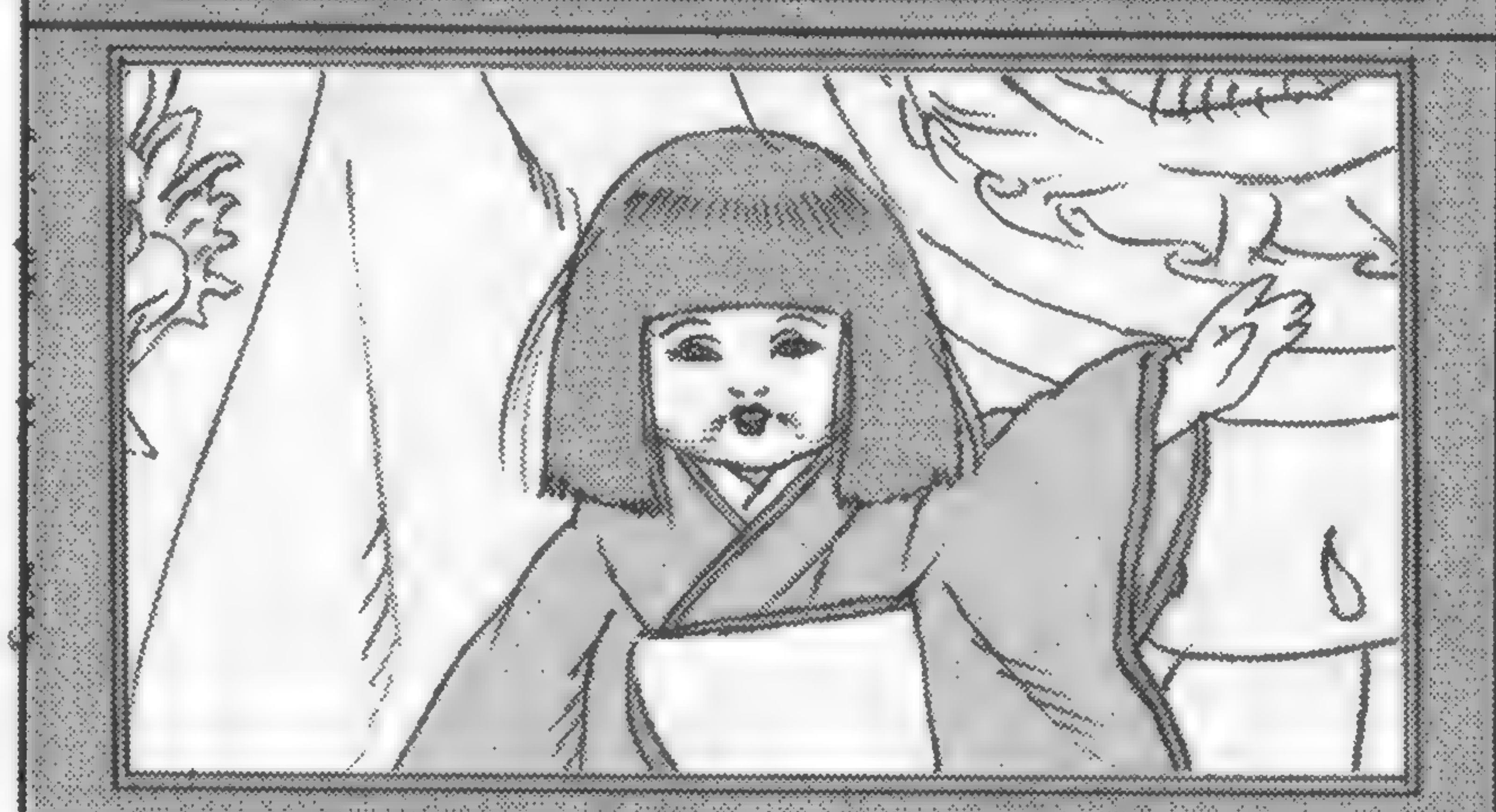
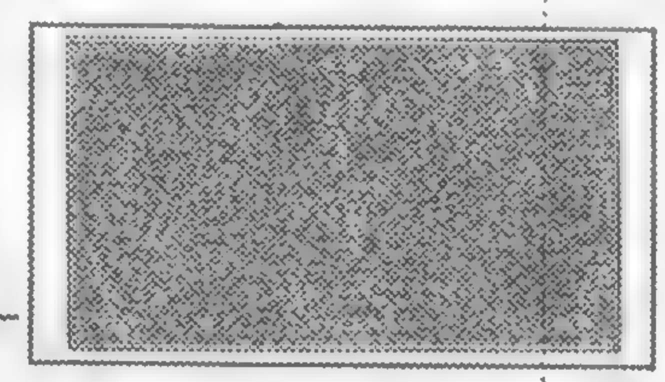
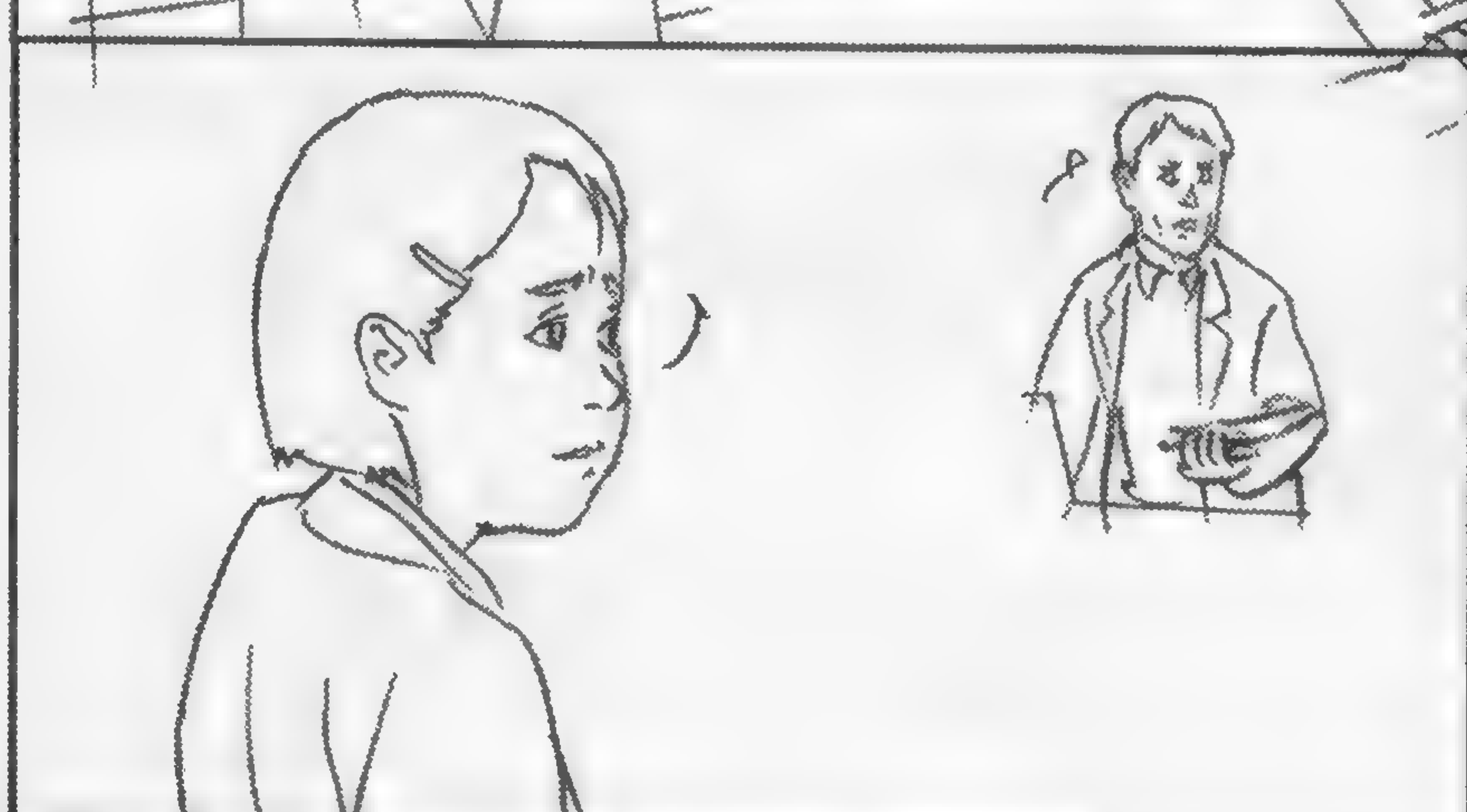
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
170		紙吹雪舞う砂漠を進んでくるパレード、PAN.UP。 遙か彼方からパレードは続いてくる。 有象無象は何段かに分けて（レイアウト時一考）、作画でリピートさせつつ、スライド幅を変えて引き。 遙か奥の方はBG描きで。 砂丘の向こうから鳥居に囲まれた山車が上がってくる。 O.L.(1+12)		6+0
171		山車の寄り。 前カットを受けてほんの少しPAN.UP。 鳥居や着ぐるみたち、鯉のぼりなどに囲まれた山車の上には、人形たちに囲まれ、玉座に座る人物(島です。次カット参照)が手を振っている。 画面手前の街灯たち、奥に見える後続たちはボケ加味。 紙吹雪、あります。 O.L.(1+0)		3+12
172		玉座に座って手を振る島。島の膝には日本人形が一体。 周囲を人形たちが取り巻き、島を真似て手を挙げている。 人形は止めです。 山車全体に多少上下動。 PAN.UP。 島の格好は西洋の王様や東洋の皇帝のイメージをゴッチャに混ぜ合わせたものです。 玉座は中国風。 人形たちも西洋東洋あれこれ入り交じっていた方がよいです(コンテ時、西洋の人形の資料しかなかったので西洋のものが多くなっていますが)。 ただ、日本人形はお話上、特殊な位置にありますので、取り巻きに加えるときは控えめに配置をお願いします。	敦子（OFF） 「患者の夢を植え付けられてる…」	6+0

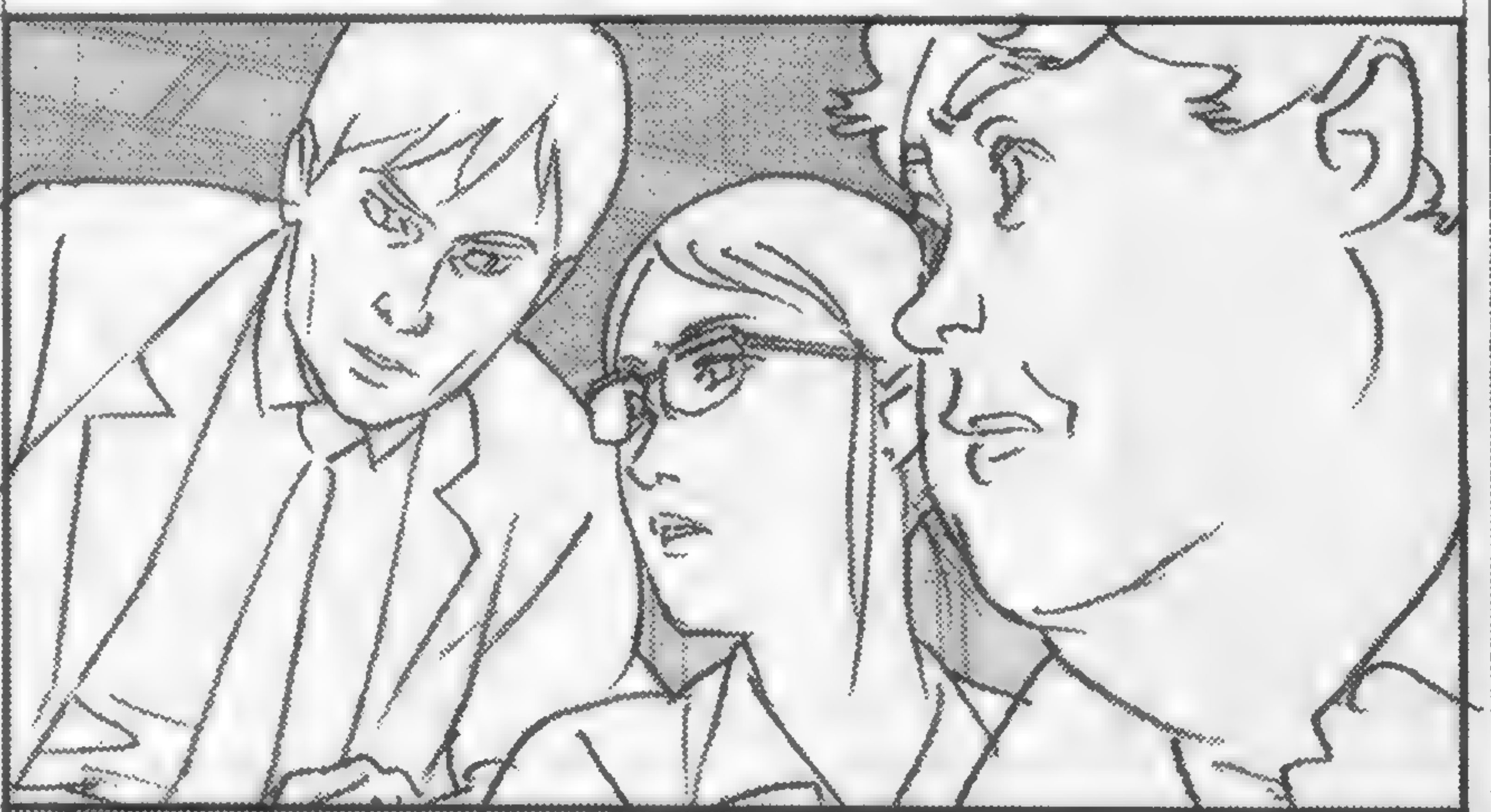
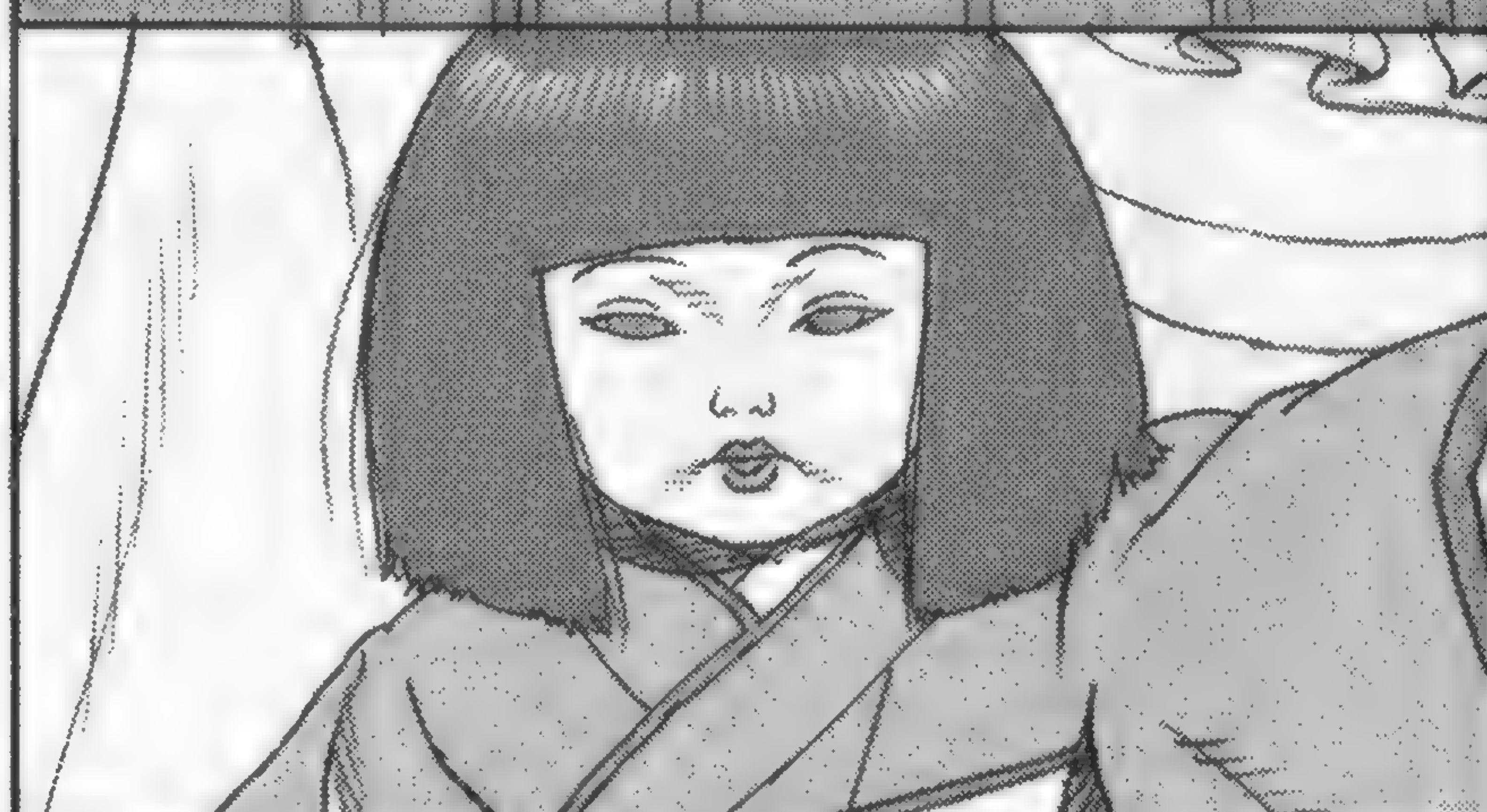
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
123		研究所内、開発室。 モニターに見入っている敦子と時田。 カットいっぱいT.B.。 モニター内には前カットのラストフレームをはめ込み。		
		敦子、顔を上げ、マイクのスイッチに手をかけてセリフ。	敦子　(〜2+12) 「所長の容態は？」	4+0
124		ガラスに仕切られたブース内。 医療機器から顔を上げて、柿本信枝が答える。 信枝の奥、包帯を巻かれ計器類をつけられた島がベッドに横たわって眠っている。 さらにガラス越しの奥に津村。	信枝　(〜0+15) 「呼吸、脈拍共に安定してます」	3+12
125		横たわる島の寄り。 頭部に装着されているのは旧型のサイコセラピー機器(DCミニの一世代前の型)だと考えてください。	S.E. 医療機器の 「ピッ……ピッ……」 といった音など。	2+0
126		インサート。 研究所、外。 島が飛び降りたあたり。 樹木に引っかかっていた島の白衣が風に舞って落ちる。 木には「島が引っかかったであろう」痕跡。 カットいっぱい、わずかにPAN.DOWN.(コンテの絵がラストフレームくらいで)。	敦子（OFF） 「……不幸中の幸いね」 近づく足音あって。	3+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
177		モニターを覗き込んでいる敦子と時田。	小山内 「千葉先生、 所長の診療記録 です」	
		手前から小山内守雄がINして、ディスク(CD-Rだと思って下さい)を差し出す。 小山内はデスク脇のパーティション越しに身を乗り出しています。 小山内の方に顔を上げる敦子。		
		“千葉先生宛に”差し出されたディスクを、時田が無造作に取る。 小山内、上半身を起こしたあたりで次カットへ。	敦子 「ありがとう」	5+0
178		A.C.で。		
		小山内、上半身を起こしつつ、島の方を見やる。	(〜0+18) 小山内 「きっと所長は、 セラピーマシンで 患者を治療中に…」 時田（OFF） 「(割り込む感じで) DCミニで侵入 された。 ↓	6+12

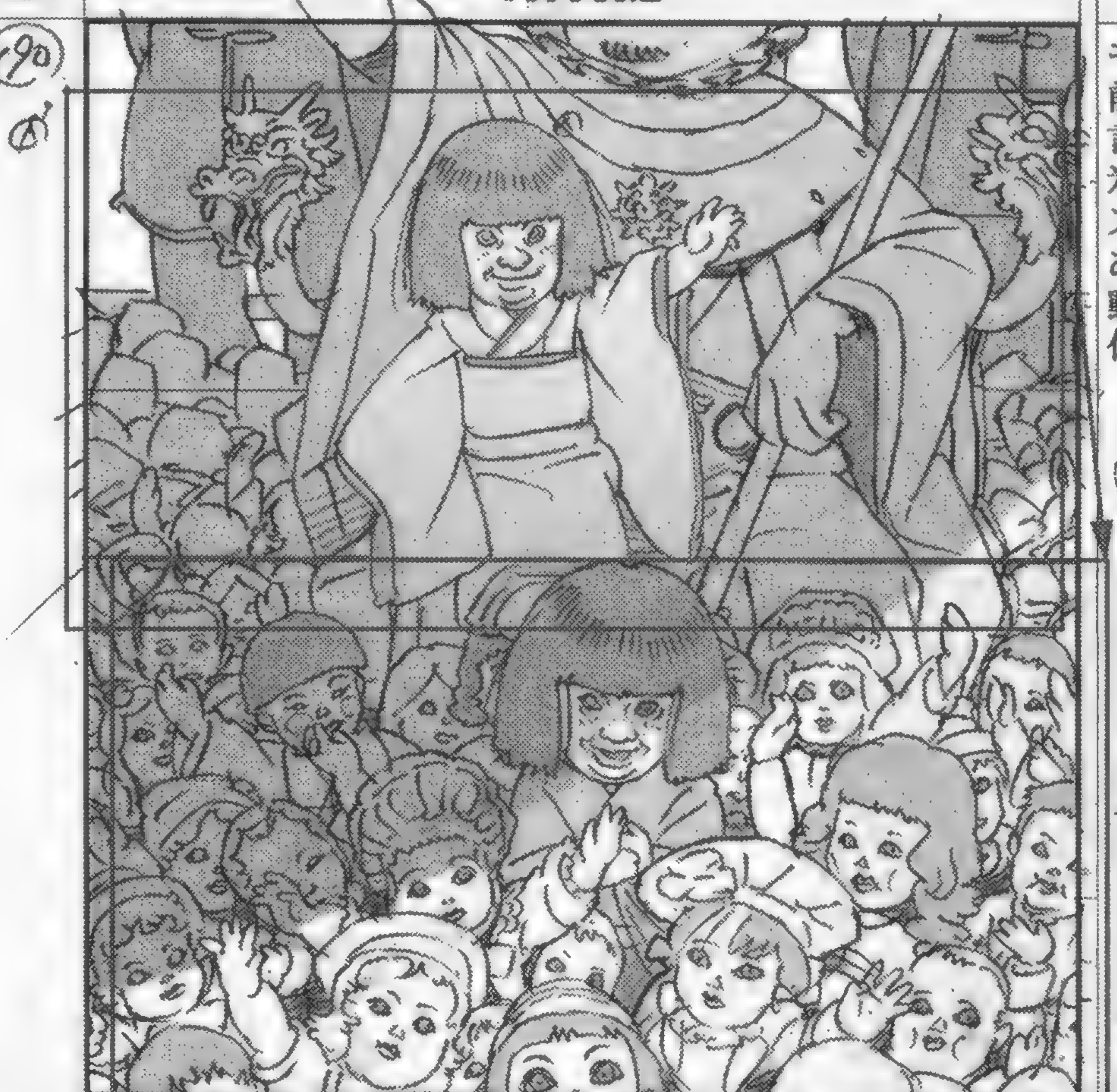
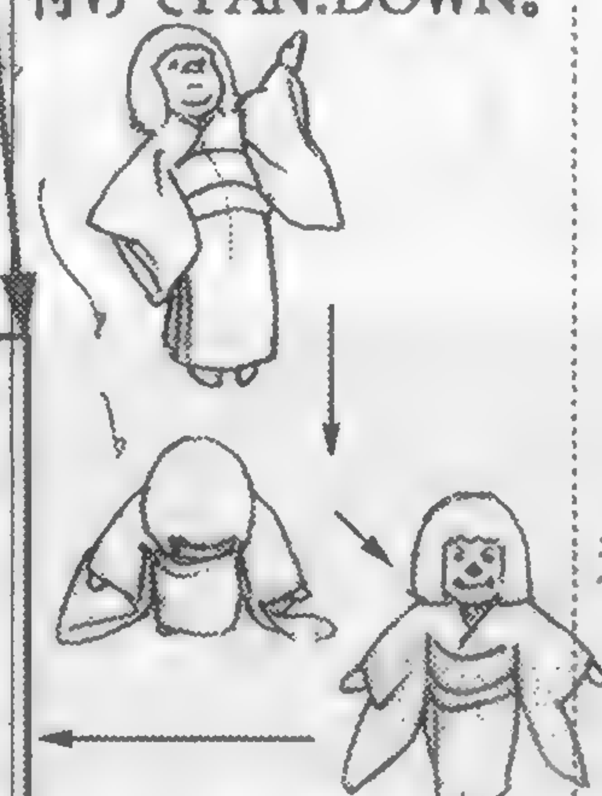
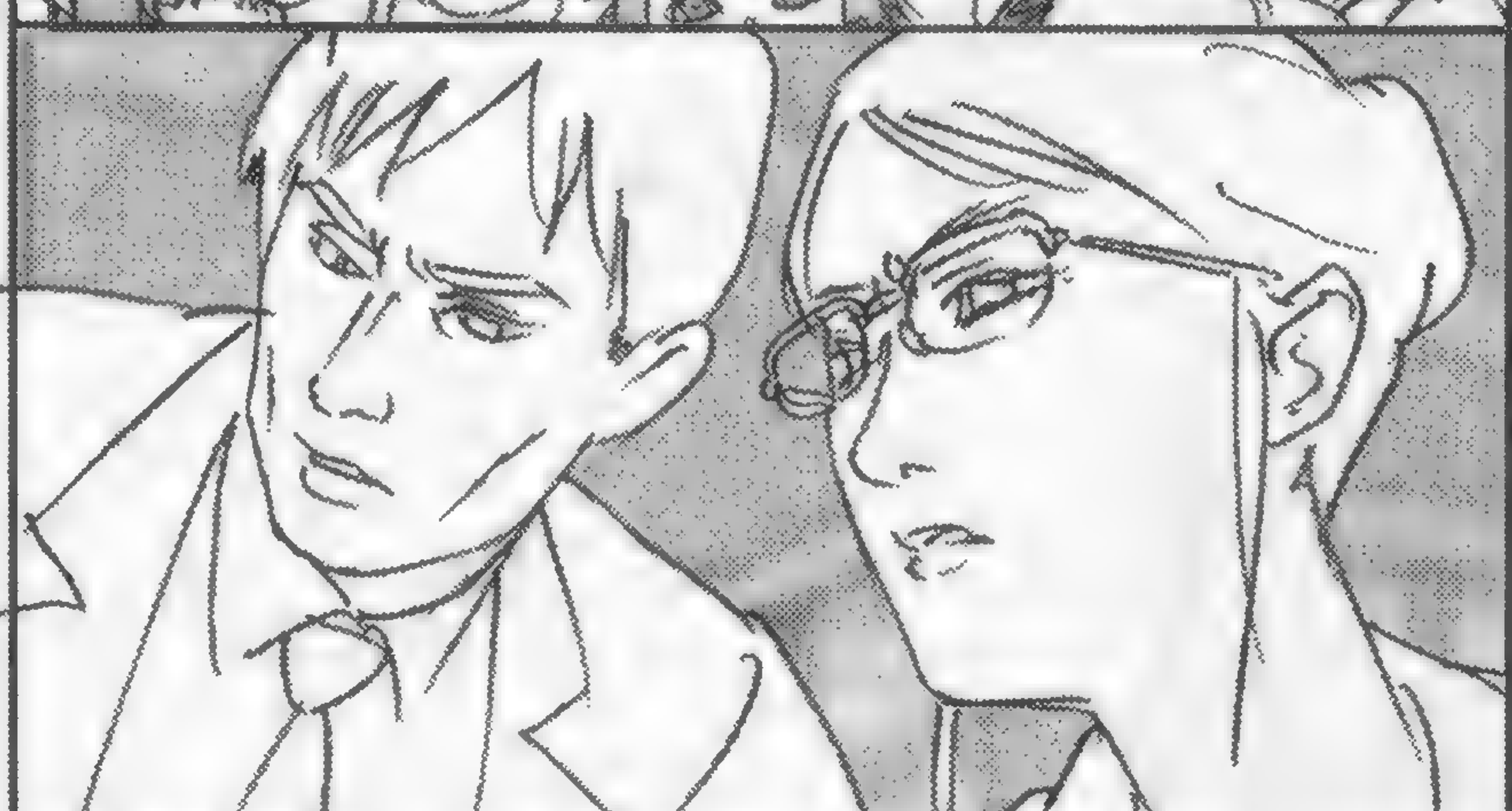
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
179 追加 173		C.173兼用。 CD-Rをセットしつつ喋る時田。 トレイを開け、	↓	
		CD-Rをセットして、	(～0+18) そして きづかぬうちに この夢を	
		トレイを締める。	識閾下(しきいきか)に 投射された……」	
		セリフ尻でハッと気がづく。		6+0
180		敦子の方を見る時田のアップ。	時田 「でも… そのためには …」	2+0

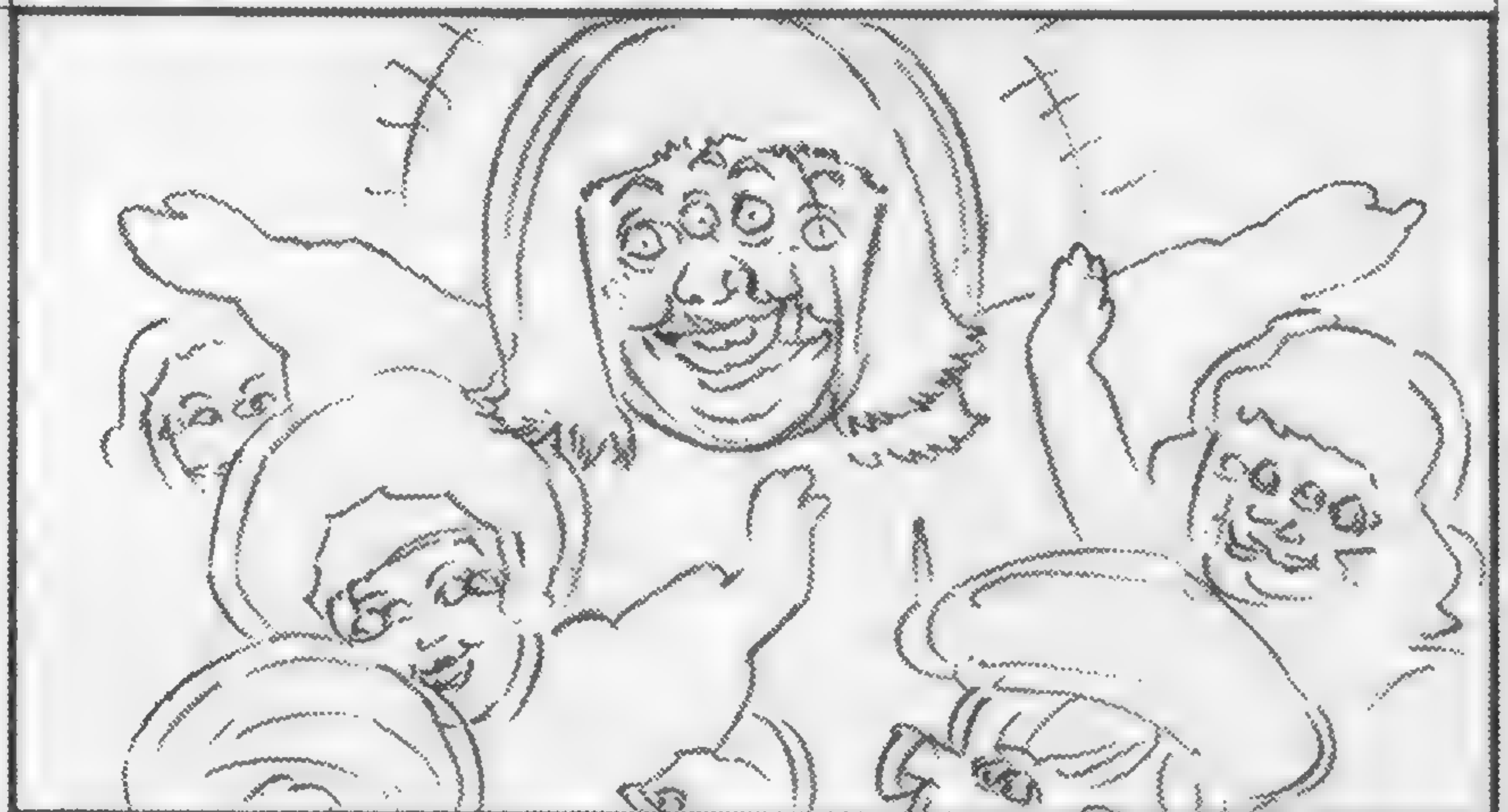
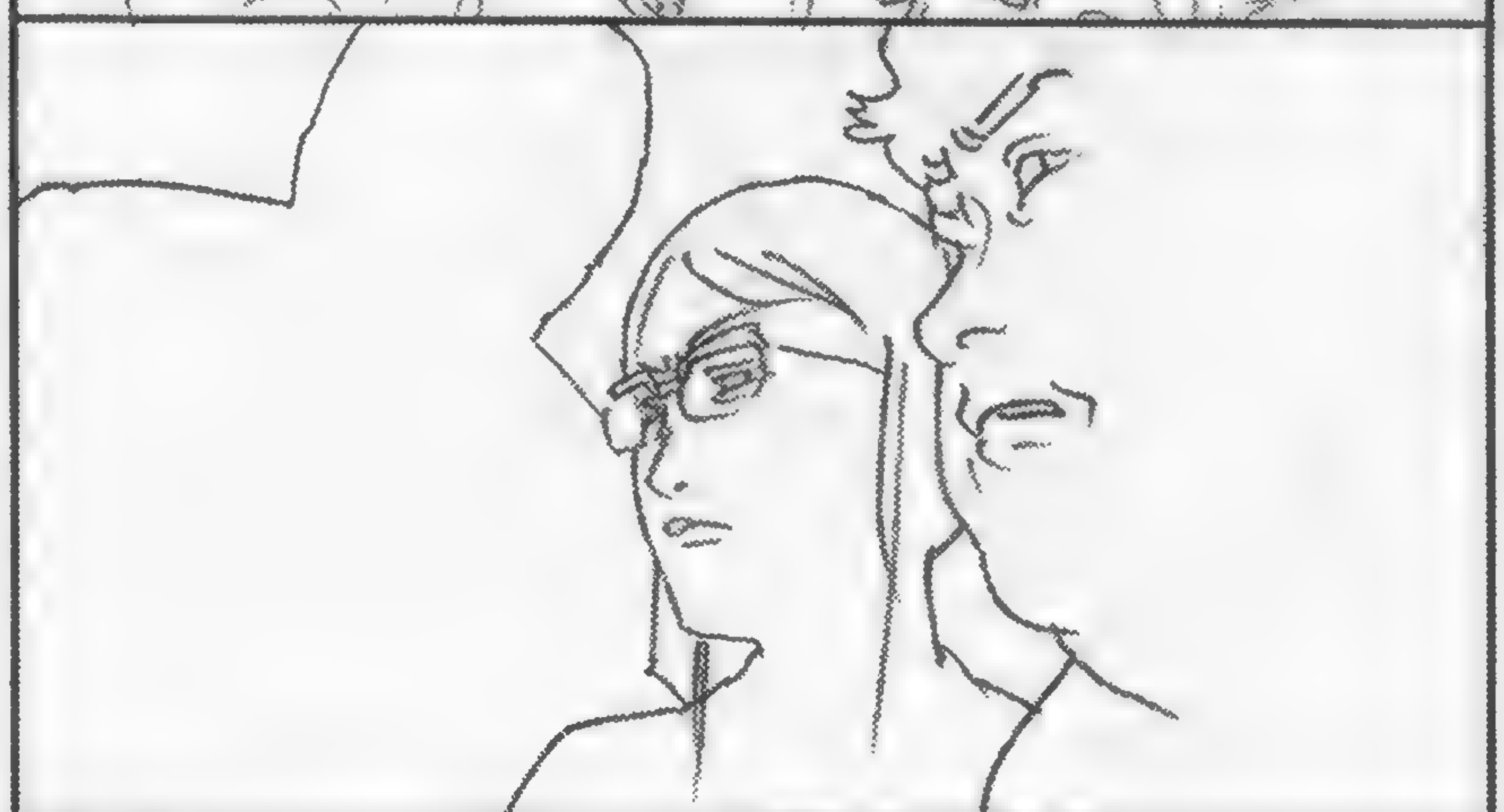
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
181		時田を見つめ返している敦子。 カット頭に目パチ。 前カットの時田の言葉を受けてセリフ。	敦子　(～0+12) 「犯人も、 この悪夢を 見続けることになる」	4+0
182		C.180同ポ。 時田のアップ。 視線を外して。		
			(～0+15) 時田 「捨て身な テロだなぁ」	3+0
183		C.178同ポ。 時田の方を見ている小山内。 ※すいません、表情をもう少し厳しめにして下さい。	小山内 「テロは捨て身ですよ」	
		島の夢を映していたモニター(画面外)からノイズが大きく聞こえてくる。 モニターを見やる小山内。	S.E. ノイズ、高まって。 日本人形（OFF） 「真昼の空の ↓	4+0

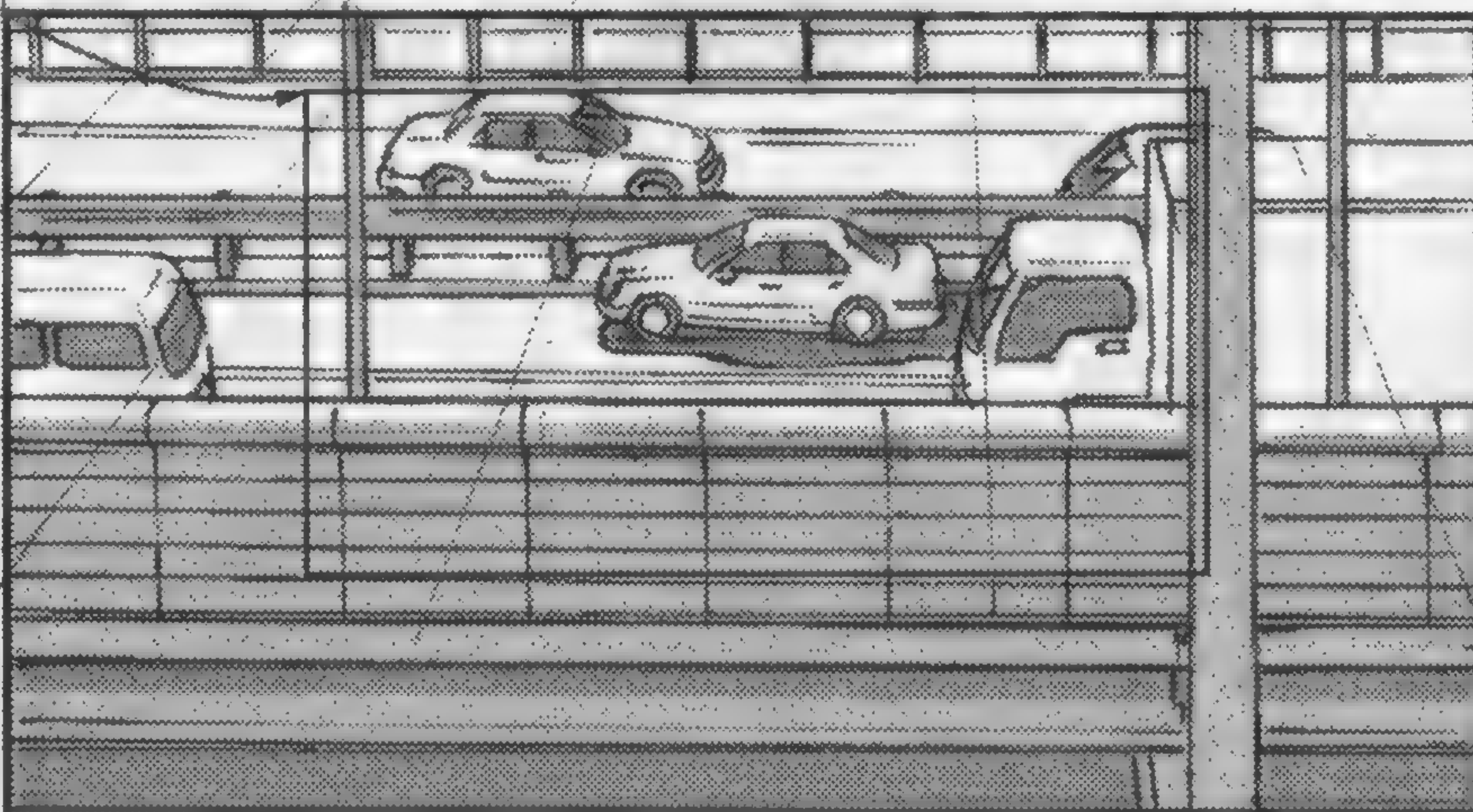
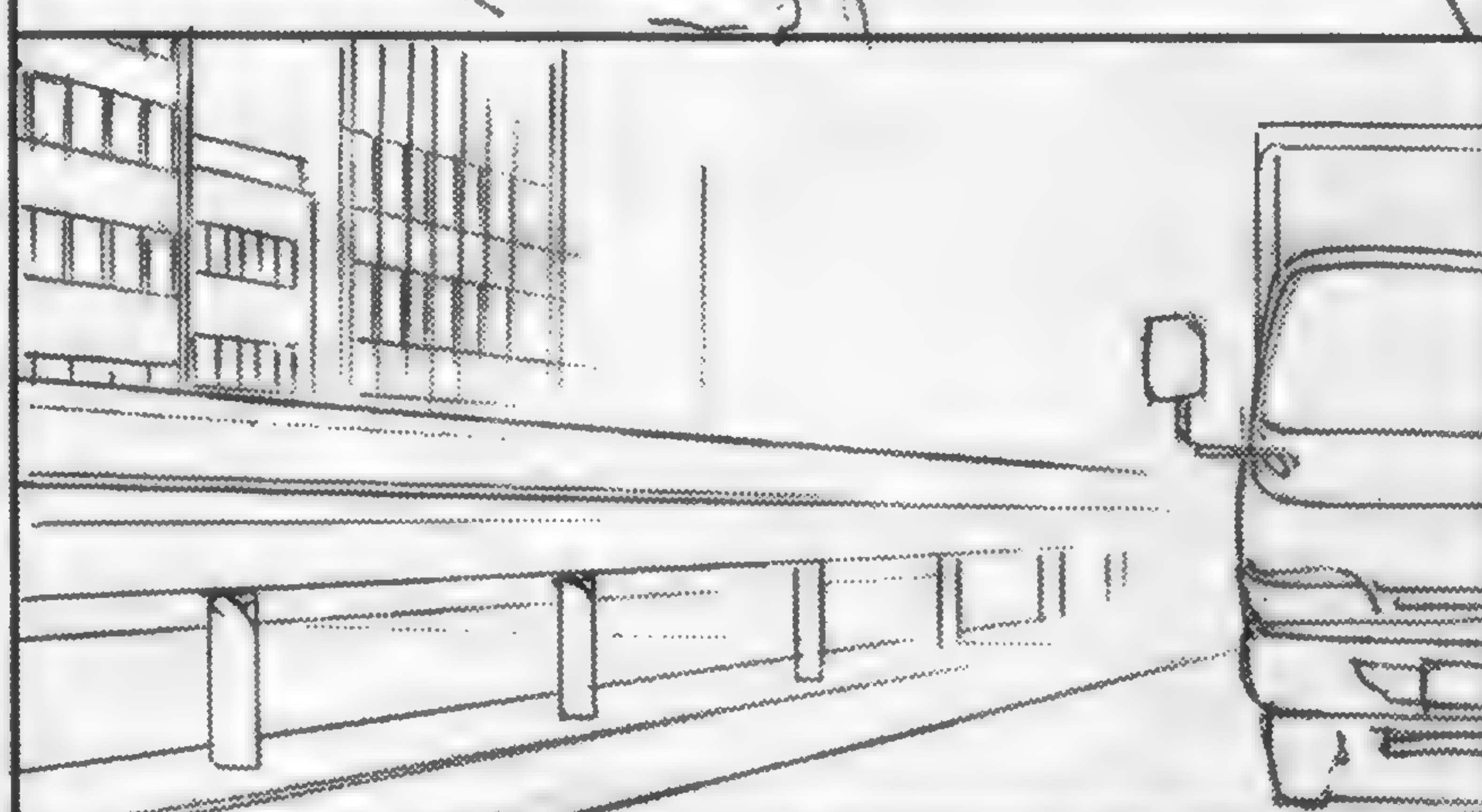
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
184		C.179同ポ (C.173兼用)。 モニターに見入る 小山内、敦子、時田。 T.U. モニター内はC.172の 絵をはめ込んだまま です。	↓ お日様が、 夜毎の闇を 照らします」 ※日本人形の声、セリフの 調子は「普通じゃない」 感じの効果が欲しいです。 たとえば逆さまに喋って 逆回転させるような。	4+0
185	 	モニター、寄り。 モニターに映っている 島の夢。モニターの エフェクト有りです。 C.172の絵から モニター内のT.U.し つつ、大きくノイズを 挟んで、  寄りサイズに変わる。 小さな口で喋っている (パクあり)日本人形。	日本人形 「夜が夢みる 昼なのに、 ↓ 光が夢みる 闇なのに」	6+0
186	 	ガラス越し、ブース内 の信枝、津村、眠って いる島。 信枝、次に津村が 不安げに顔を上げて 敦子の方を見る。 カットいっぱいPAN→。 C.174から寄った画面 (約180パーセント拡大) ですが、絵の収まりの 都合上、信枝を少し 大きめにしています。	日本人形(OFF) 「何も知らない お日様は、 ↓	3+0

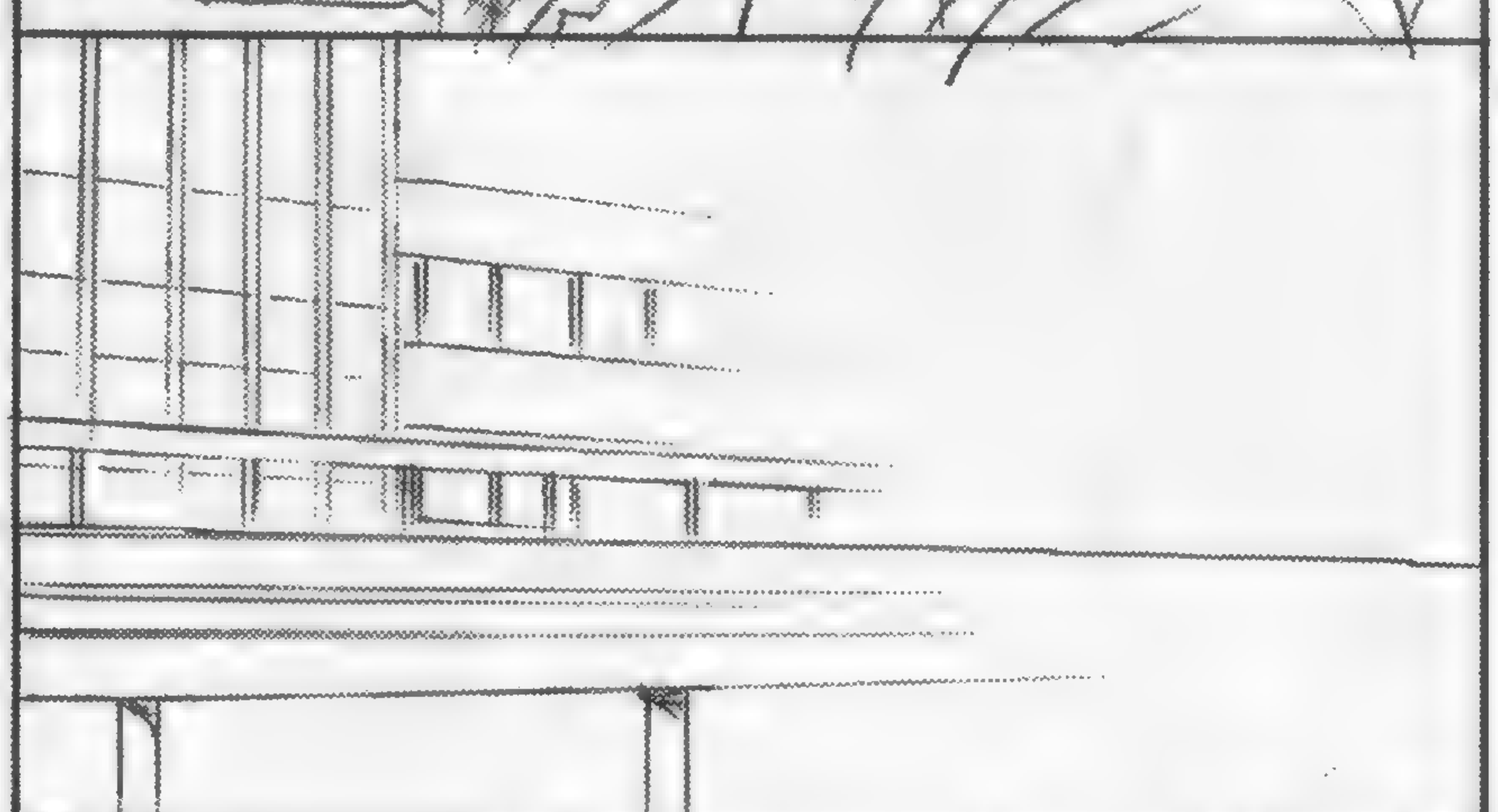
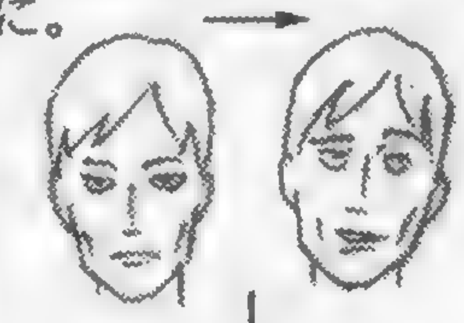
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
187		モニターに見入る 小山内、敦子、 時田の寄り。	(OFF) 闇を葬り影を焼き、	
		背景、こんな感じです。		2+18
188		モニター内、 日本人形のアップ。 喋りつつ、人形の顔が	(ON) いずれは自ら	
		あばた面の男ー氷室啓 に変わる。 モニターのエフェクト 有り。 顔の変化はO.L.では なく、作画で。 無理矢理変化する 感じが欲しいので、 作画でモーフィング。	焼き尽くす」 ※このセリフ内で 日本人形の声と 氷室の声がO.L. することになり ます。	3+12
189		身を乗り出す時田、 アップ。	S.E. **ガタッ!** (時田の椅子が何かに ぶつかった音、という 解釈で) 時田 「あ! …氷室!?」	1+12

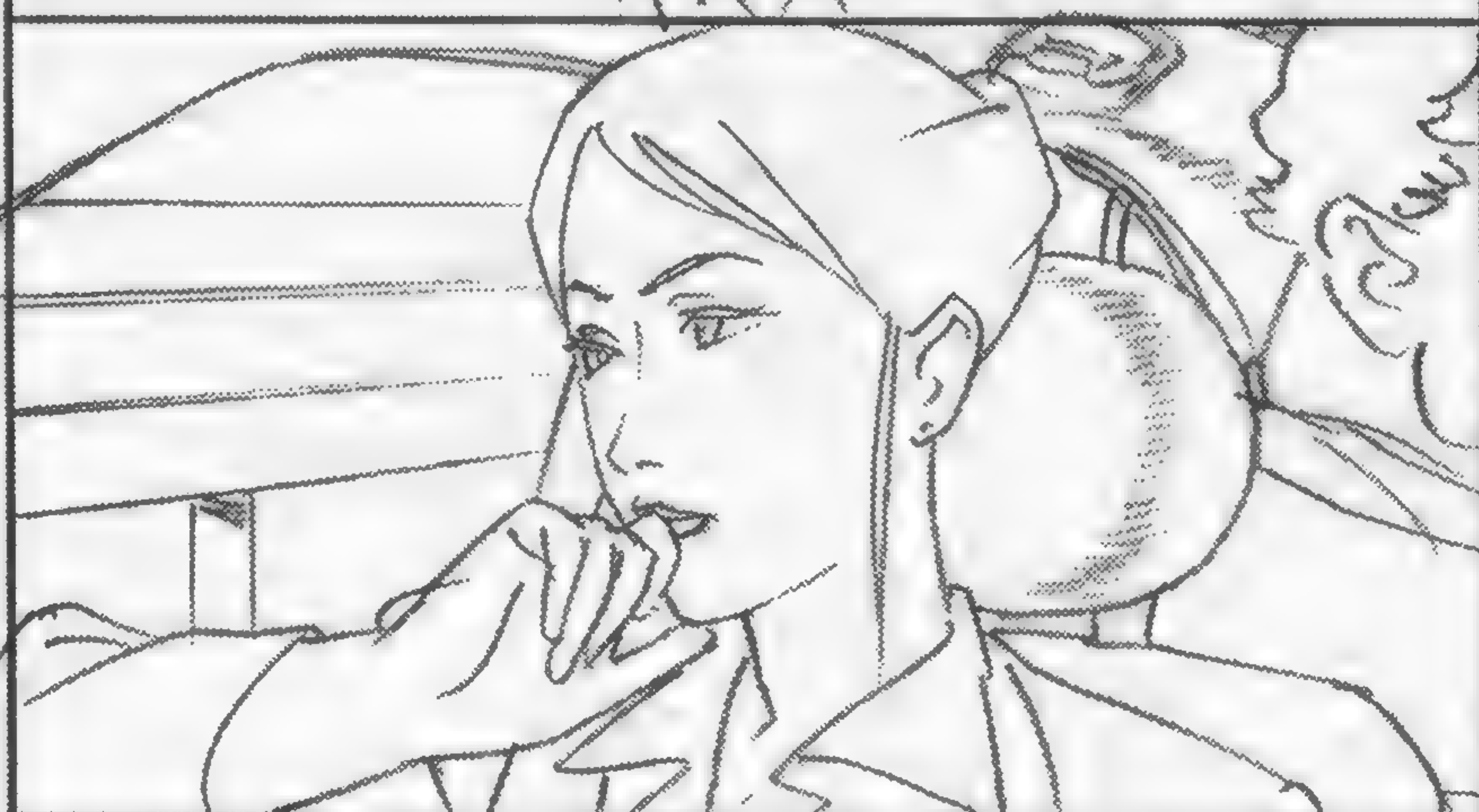
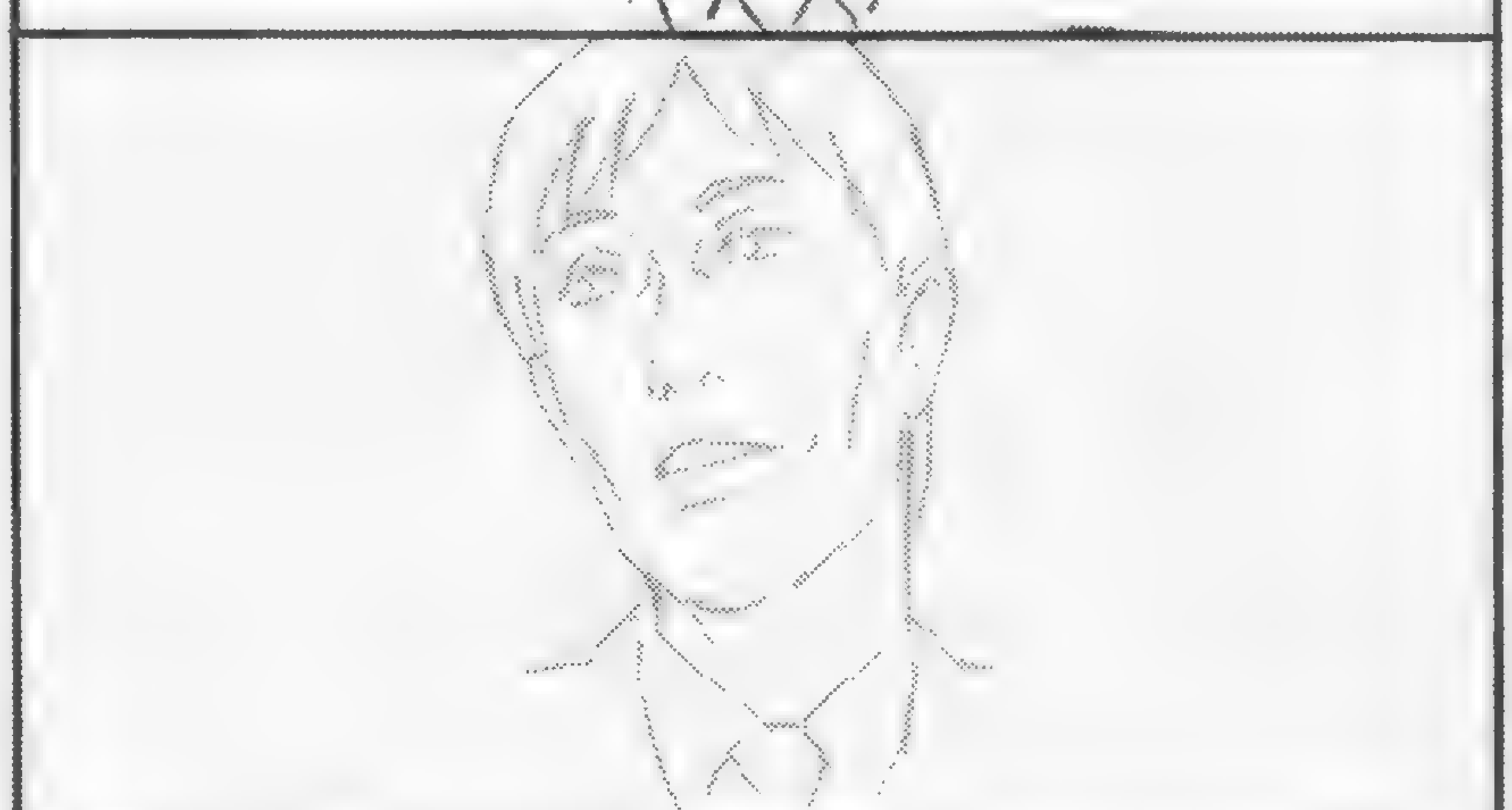
PAN後

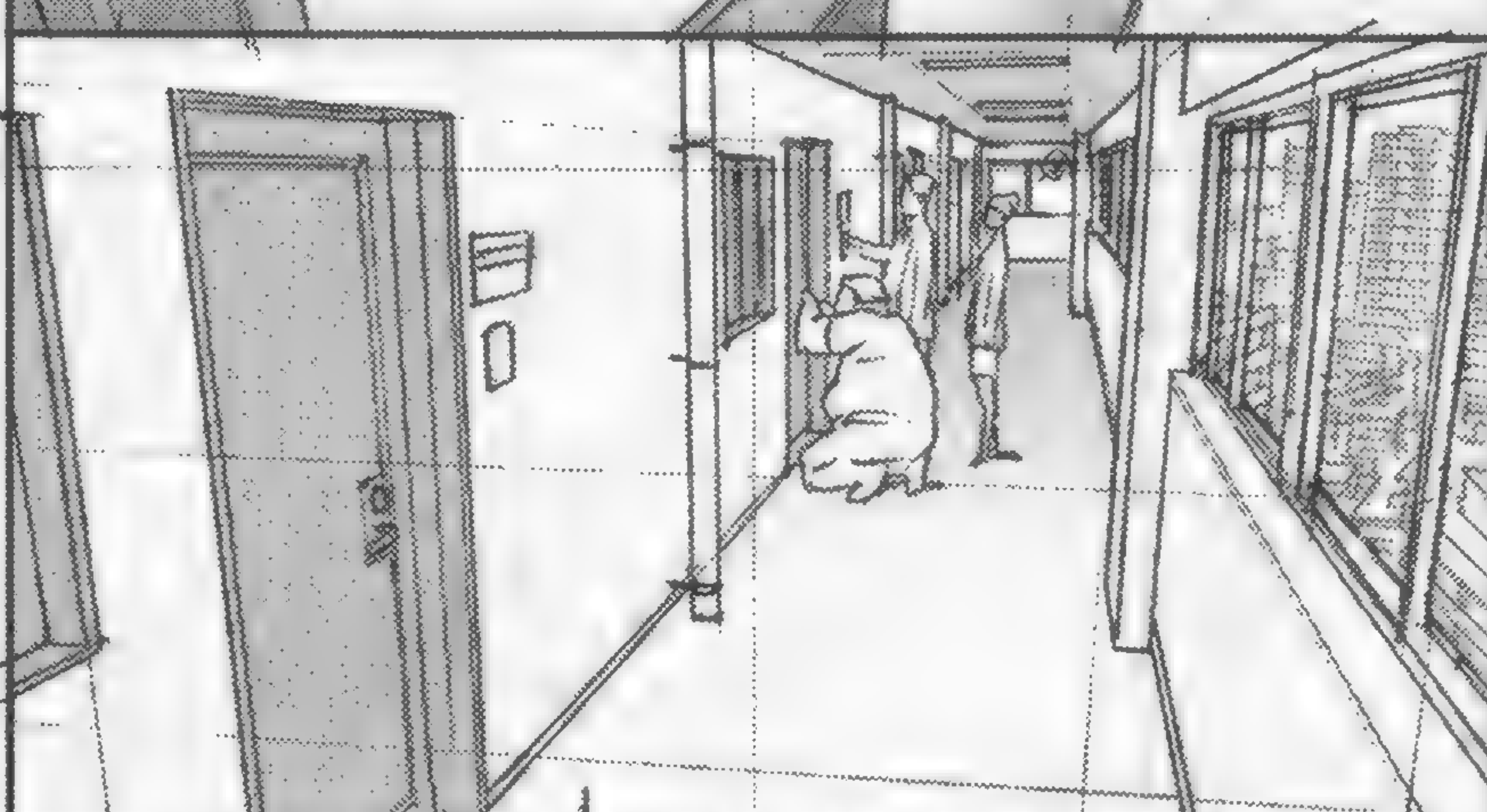
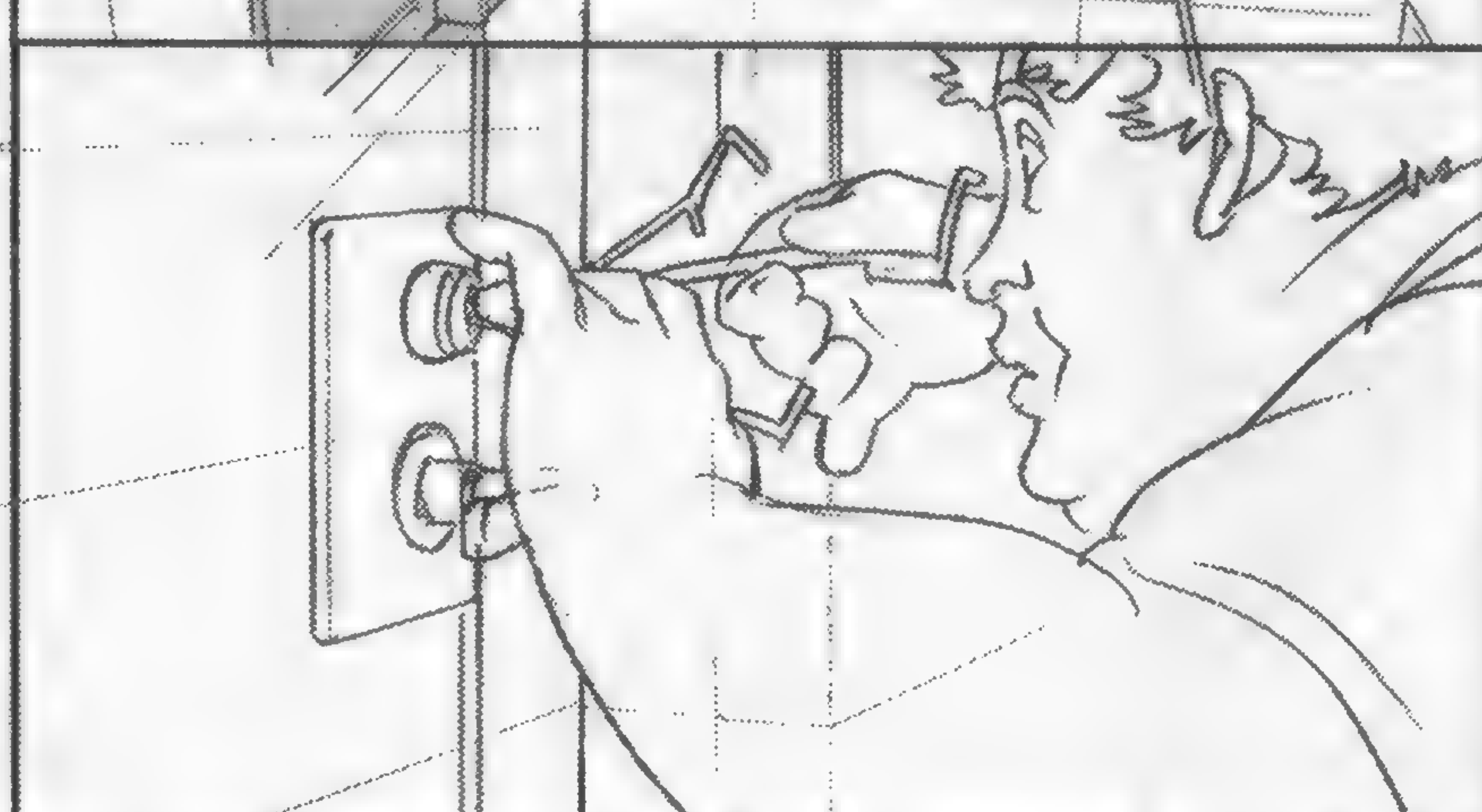
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
190 Ø		モニター内。 前カットの時田の言葉を受けた感じで、氷室人形が島の膝からスルッと滑り降りる。 あくまで人形的な動きで。 付けてPAN.DOWN。  びっしりと埋める人形たちの中に降りて、起き上がりこちらを見上げる氷室人形。	氷室 「夜に花咲く 木の下闇は、 月夜の民が 憩う場所」	8+0
191		モニターに見入る小山内、敦子。 BGはC.187を拡大して兼用。	小山内 「どうして氷室が？」	1+12
192	 	モニター内。 人形たちに囲まれ、見上げている氷室人形。 モニターのエフェクト有りです。 挑発する感じです。	氷室　(～0+12) 「真昼の人は 通せェん ぼ！	

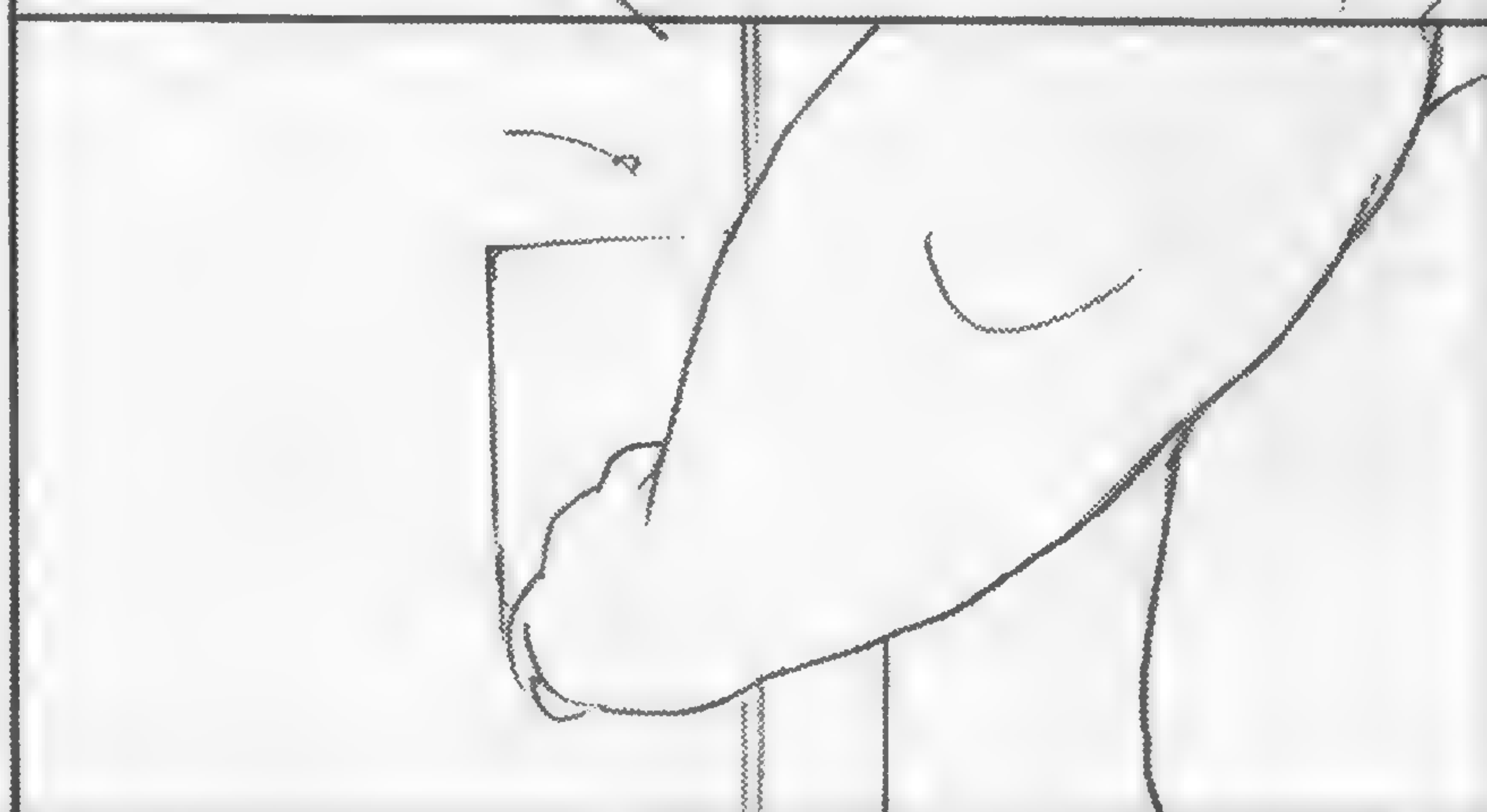
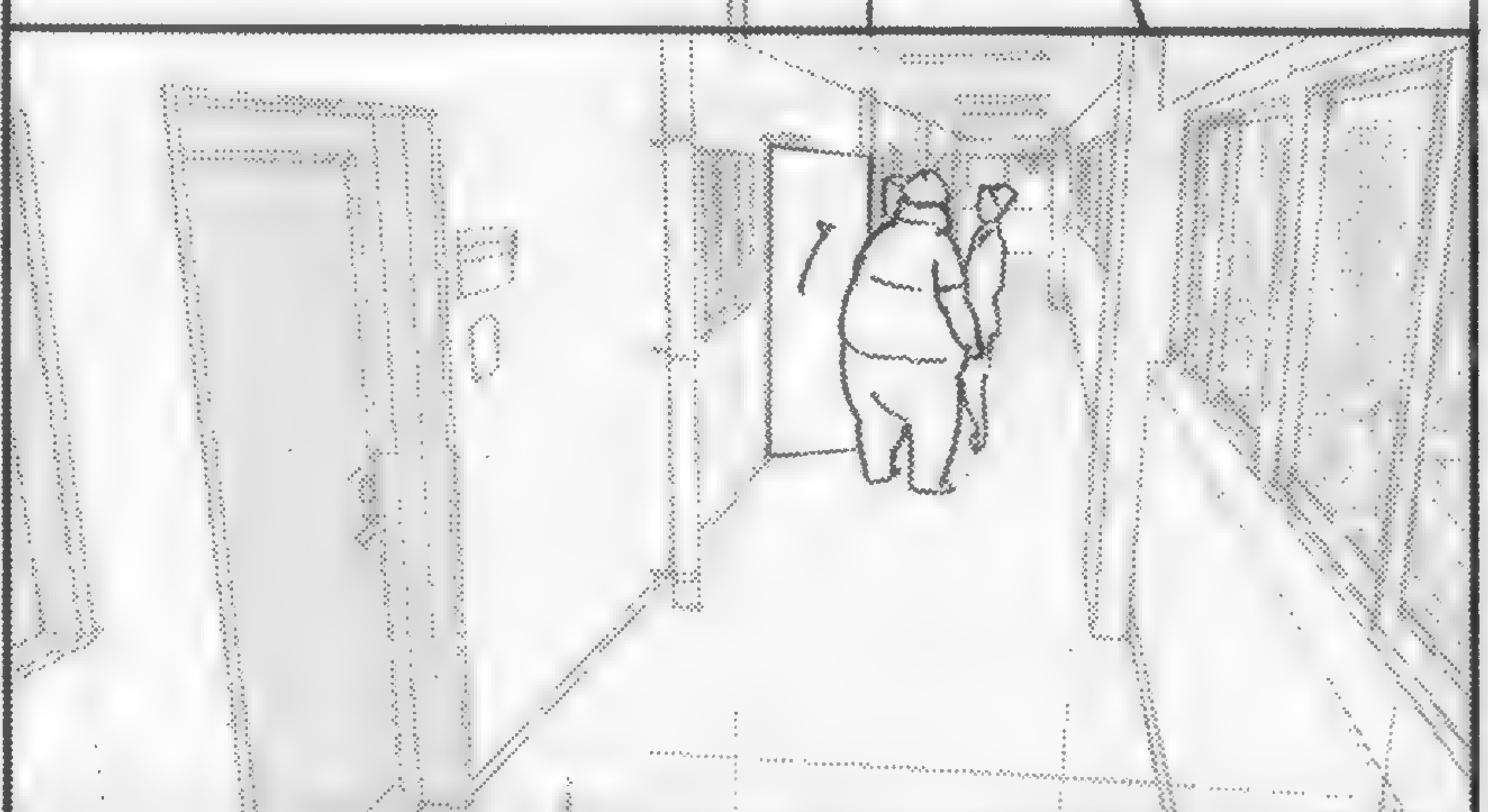
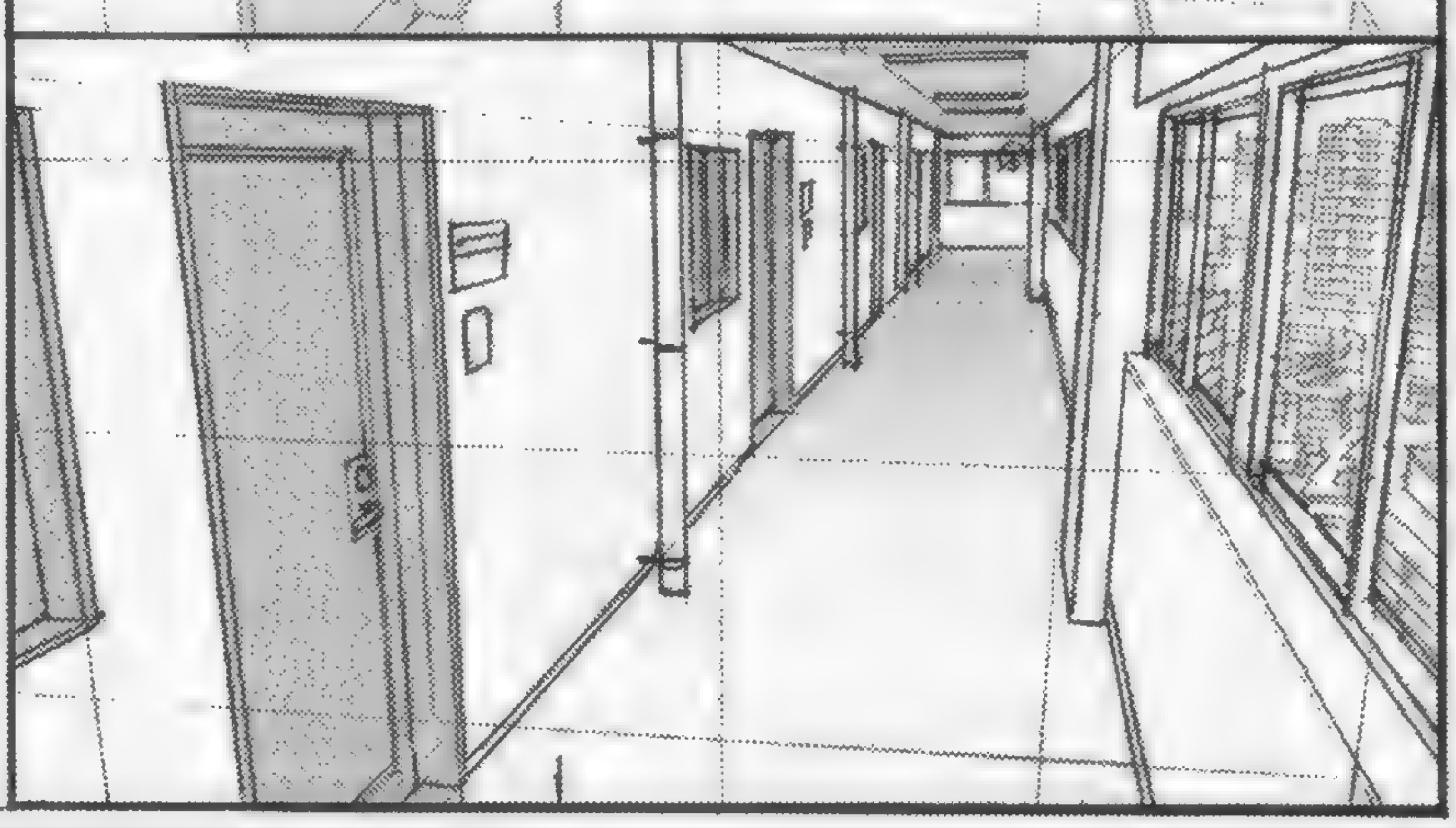
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 192		頭を振り、けたたましく笑う氷室人形。 氷室人形と共に一斉に笑うように頭を振る人形たち。 笑いは激しく小刻みに。	↓ (〜3+12) ケケケ ケケケ ……」	6+12
193		C.187同ポ。 眉をひそめモニターに見入っている小山内、敦子、時田。	氷室（OFF） 「ケケケケケケ……」	
		突然、敦子が勢いよく立ち上がる。		2+18
194		A.C.で。 立ち上がる敦子。 奥にはガラス越しのブース内で横たわる島の姿。	敦子 「氷室君は どこ!?」	2+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
95		高速道路を走る 小山内の車、FOLLOW。 後席に収まっている 時田の重みでリアが 沈んでいます(左の絵 では分かりにくいので もう少しはっきりと お願いします)。 高速道路は3Dで送り。 反対車線を通る対向車 (数台)は作画で送り。 奥に建物も見えると 思いますので、背景の 引きも有りです。 T.U. ※敦子の車の予定でしたが、 さすがに時田の巨体が収まり そうにないので、小山内の 車ということにしました。	時田（OFF） 「ここ何日か 休んでたけど 気にして なかったんだ……」	6+12
96		小山内の車、車内。 グビッとペットボトル のウーロン茶を呷って (呷ってるところから スタート)		
		言葉を続ける時田。	時田 (～1+12) 「氷室って、 何かに夢中に なると、 他のこと 放り出しちゃう しさ」	
		窓の外は3Dの送り。		6+12
97		車内の一行。 助手席に敦子、後席に 時田、運転席に小山内。 窓の外は3Dの送り。  ※時田、こんな感じで 収まってます。	敦子 (～0+18) 「*(溜息混じりに)* 先生によく似た 助手だこと」 小山内 「やつを見抜けな かったのは 不覚でしたね」	

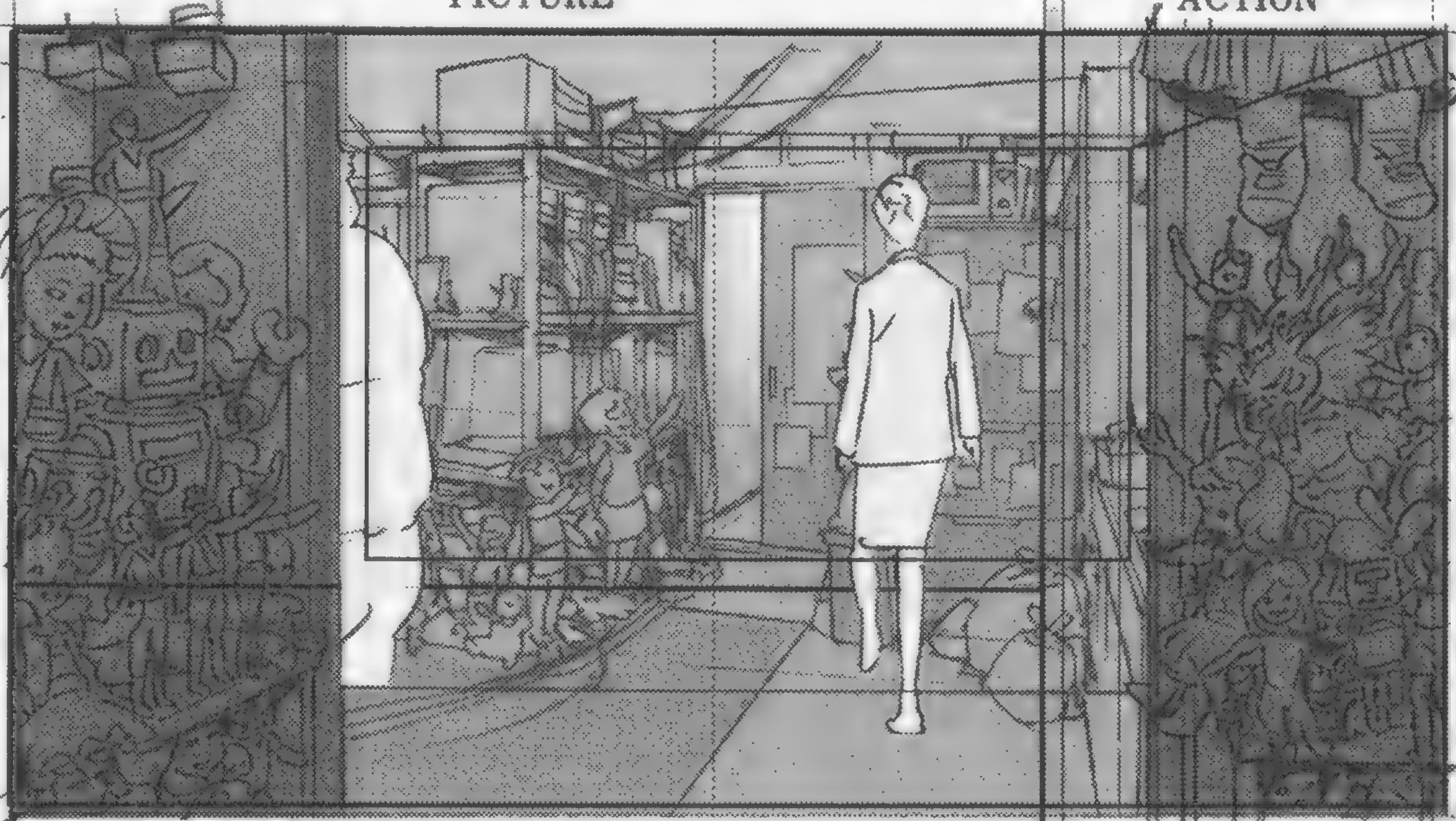
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
197		時田、ぼんやりと 窓外に目をやる。		9+0
198		C.196同ポ。 窓外を見ている時田。 寂しそうな表情。	時田 (〜1+12) 「（ポツリと） 友達だと 思ってたのに な……」	4+12
199	 	運転する小山内の 横顔なめて奥に敦子。 カット頭、小山内、 ルームミラーから目を 戻しつつ、セリフ。 窓の外は3Dの送り。	小山内 (〜0+18) 「巨大な才能は、 知らないうちにも 多くを生み出す ものです」 敦子 (〜5+12) 「意見は明解に」	8+0
200		小山内、正面。 後席側、ルームミラー はボケ加味。 前カットの敦子の セリフを受け、 カット頭ちょっと顔を 上げて視線を画面右手 に。 	小山内 (〜0+18) 「氷室は 時田先生に 嫉妬していた。	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 200			(～4+12) (自嘲気味に) 僕だって千葉先生を 憎いと思ってしまう ことがあります」	8+12
201		窓外を見つめたままの 敦子。 後席側、ボケ加味。 窓の外は3Dの送り。	小山内（OFF） 「いくら 頑張っても、 先生には かなわない」 ↓	3+18
202		C.200同ポ。	小山内 (～1+0) 「己の無力を 呪いますよ」	
		セリフ尻、 思わせぶりに敦子を 見やる。 ※この芝居は無しです。		3+18
203		C.201同ポ。 小山内を無表情に 見つめ返す敦子。		2+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
204		氷室の住むマンション、 外観。 PAN.UP. BGオンリー。 チャイムの音が聞こえる。	S.E. ピポーン…… ピポーン…… （次カットまで続く）	4+12
205		表札。 「1605 K≠Himuro」 の文字。 BGオンリー。		2+12
206		マンション内、通路。 チャイムを押している 小山内、その隣に敦子。 時田はドアノブを覗き 込むようにして巨体を かがめている。 小山内、内部から 返答がないことに 諦めた感じで敦子を 振り返る。		3+12
207		鍵を開けようとして いる時田。 いわゆるピッキングです。 使用している道具は、 ピッキングのためのもの ではなく、時田が開発して いる機械のパーツとか そんな感じのテキトーな ものです。時田はその巨体に 似合わず、手先が非常に 器用な男なので、手つき等に 繊細さを出してください。 カチャカチャと ちょっといじり、		

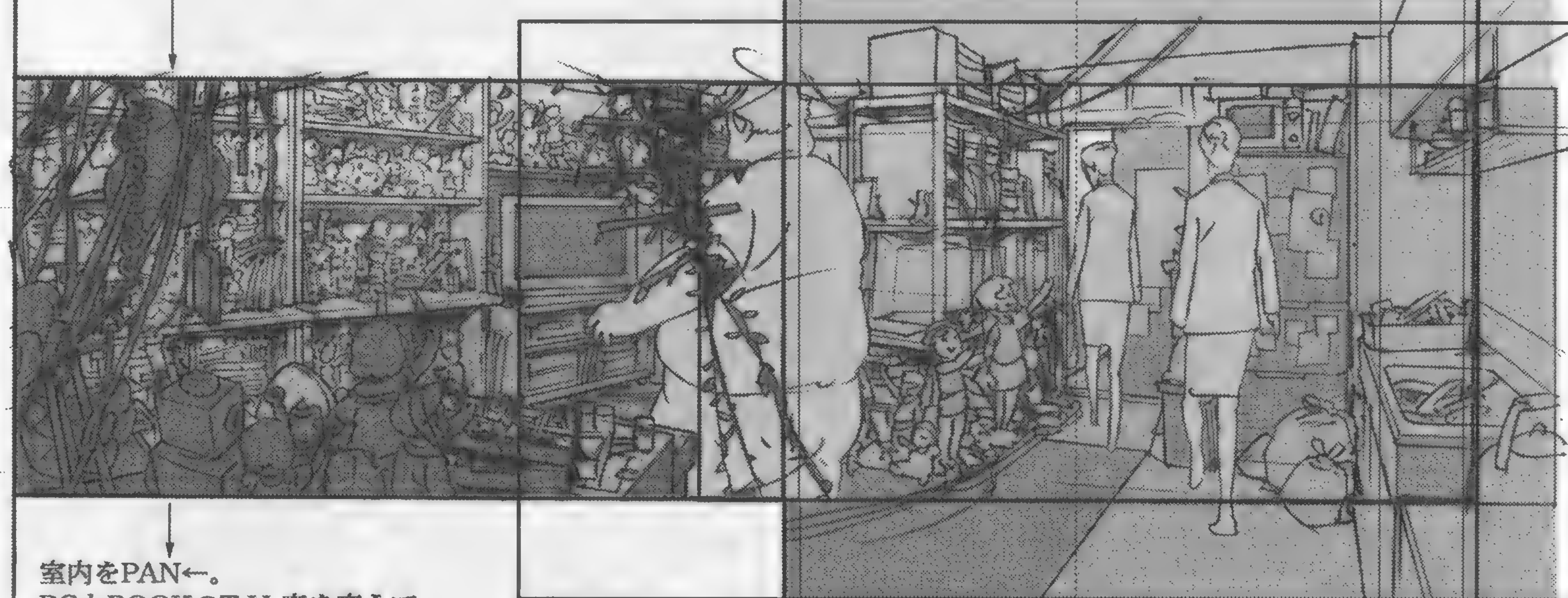
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
207		慎重に器具をひねるとガチャリと開く。 開く瞬間、時田の顔に軽く無邪気な笑いを下さい。		
		時田、ノブに手をかけて、ドアを開けつつ立ち上がりかけて次カットへ。	時田 「開いたよ」	5+0
208		A.C.で。 C.206同ポ。 時田、ドアを開けて立つ。 小山内が中へ入り、敦子が続く。	敦子 「開けた、でしょ」 小山内 「違法行為ですよ」	
		最後に時田が	時田 「氷室ほどじゃない」	
		ドアを閉めて入る。		7+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
209				

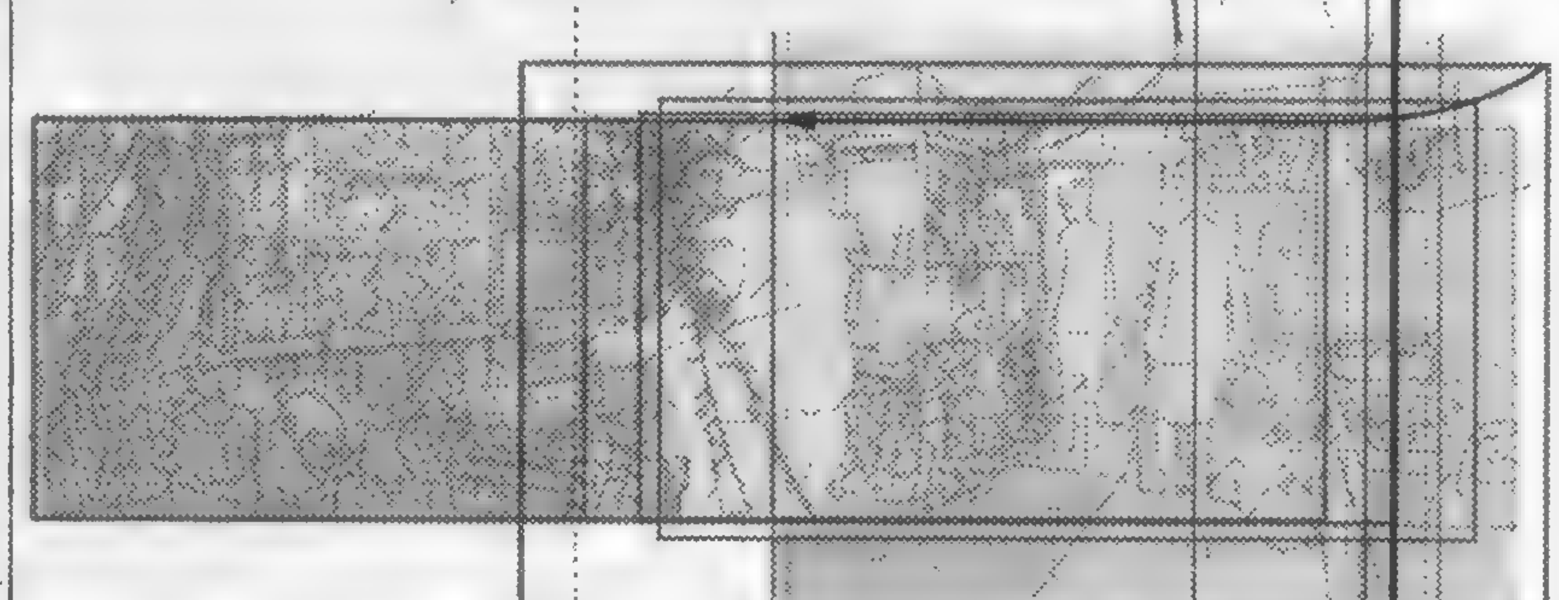


氷室の部屋。
居間への入り口を
くぐるようにカメラが
T.U.して、

※上記のフレームは
BOOKのT.U.
下記はBGとキャラ
のT.U.



室内をPAN←。
BGとBOOKのT.U.率を変えて、
BOOKがOUTしたあたりで
PANします。
暗い室内。
といっても電気が消えている
わけではなくて、つけてはいる
のだけど暗い部屋、ということです。
夥しい数の玩具や人形たちが
棚を彩り、床にも物が
溢れている。
※コンテの絵では床が露出して
いますが、実際には足の踏み場も
ないくらいに物が散乱した状態に
なります。

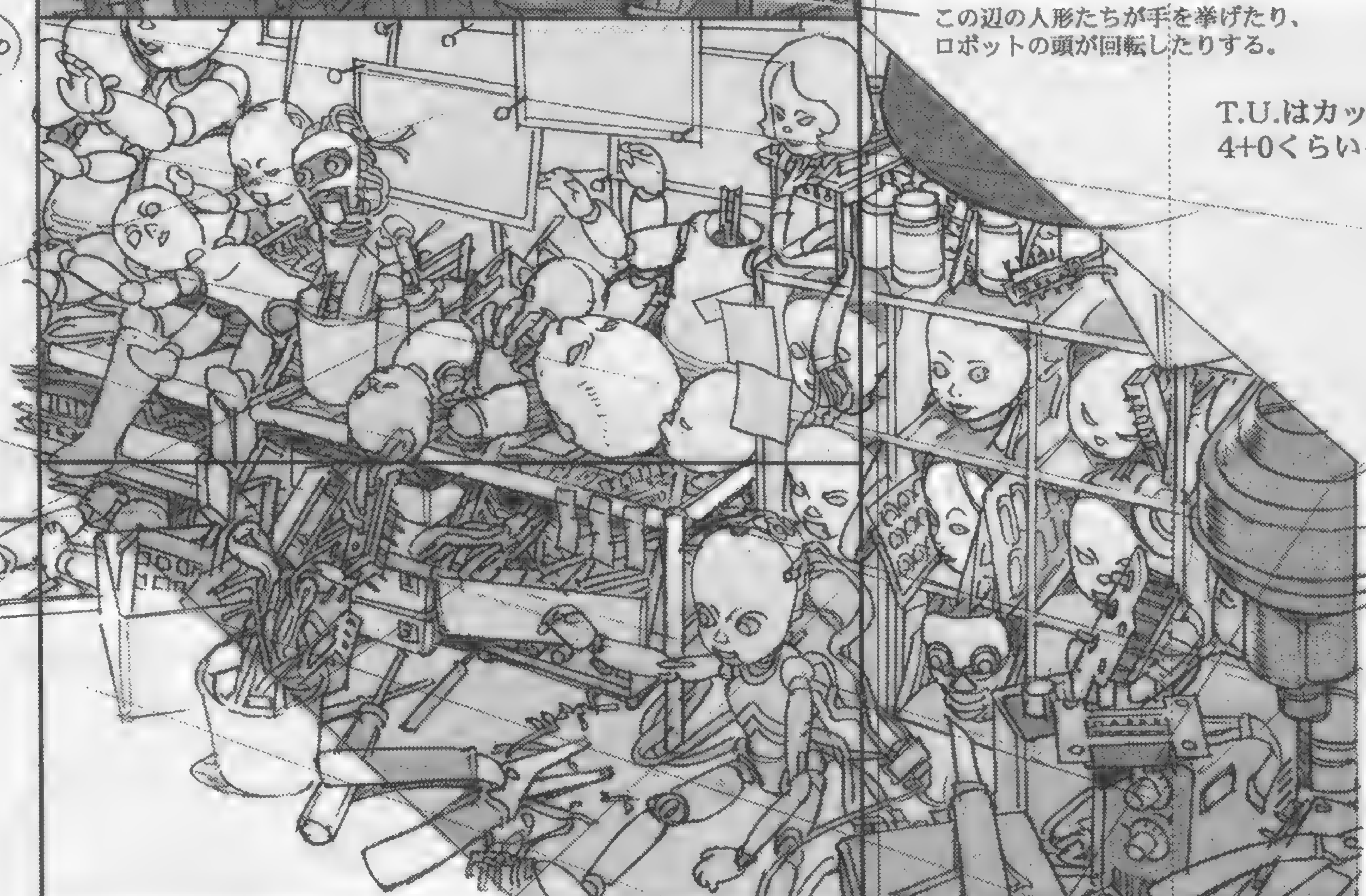


※カット頭のT.U.は少し曲線になります。

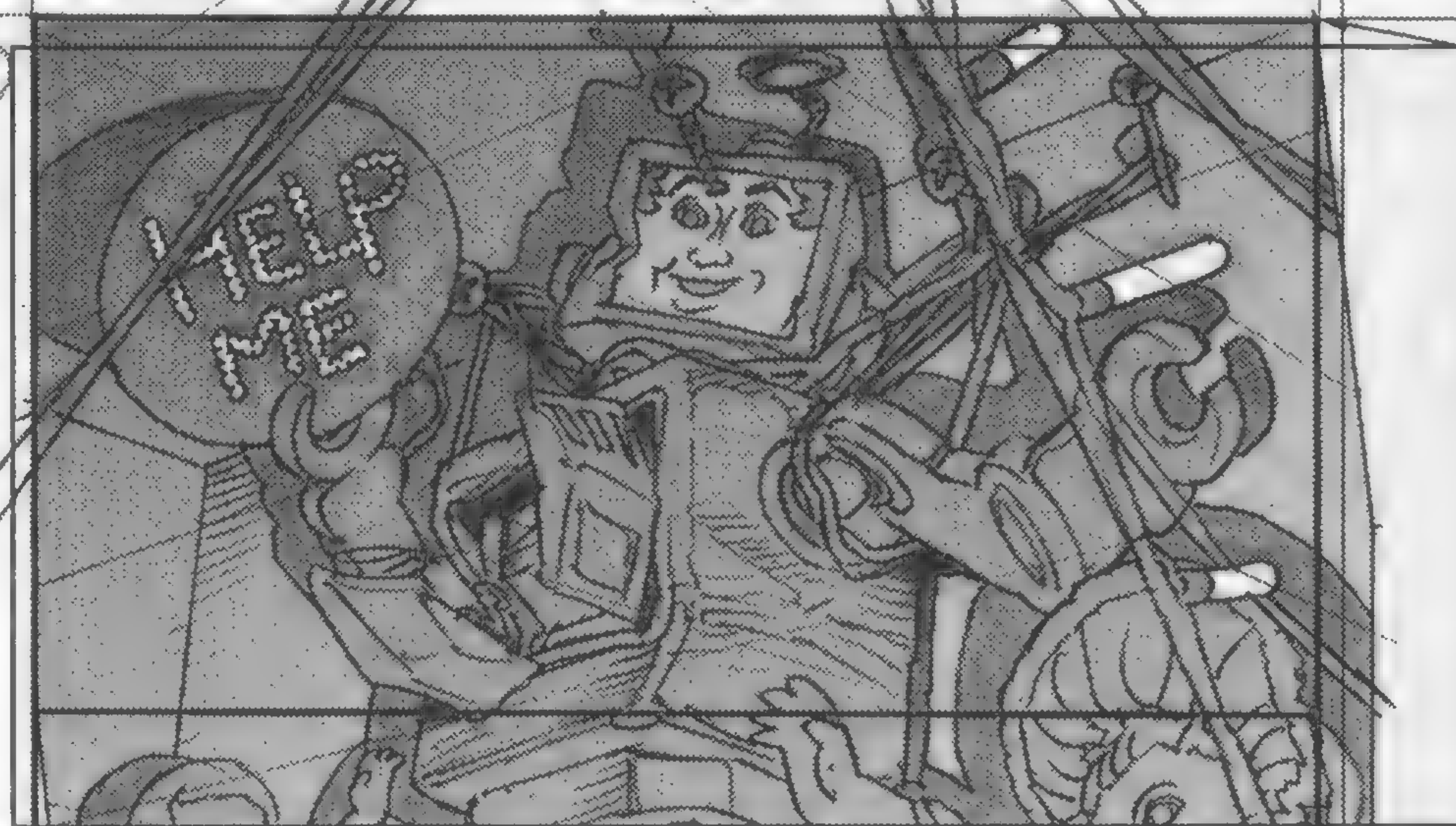
T.U.はカット頭から
4+0くらいを目処に
します。ただ、徐々に
PANに移行するので
実際には3+0～5+0
くらいの間は、
PAN+T.U.になると
思われます。

( )

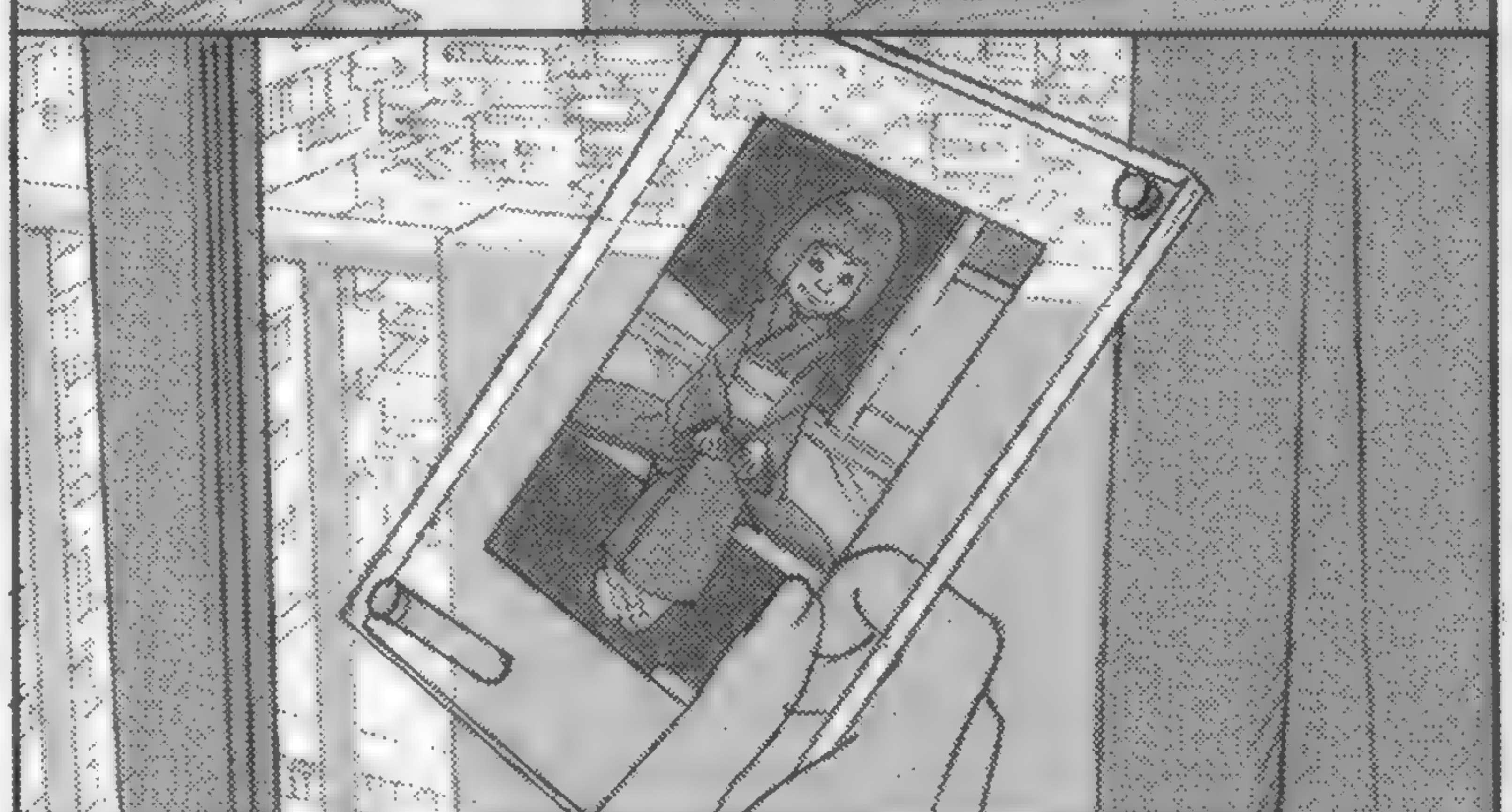
マッドハウス

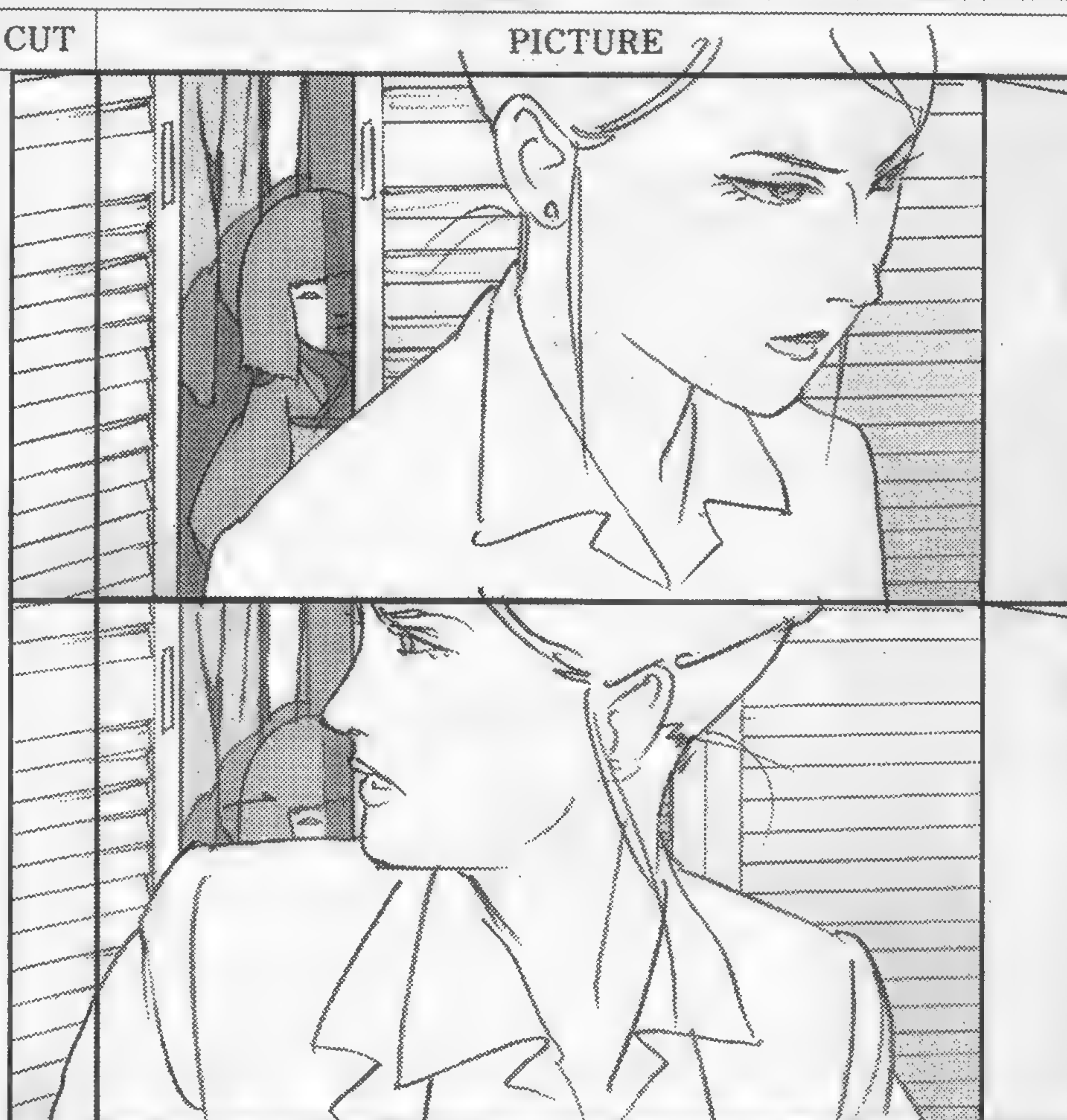
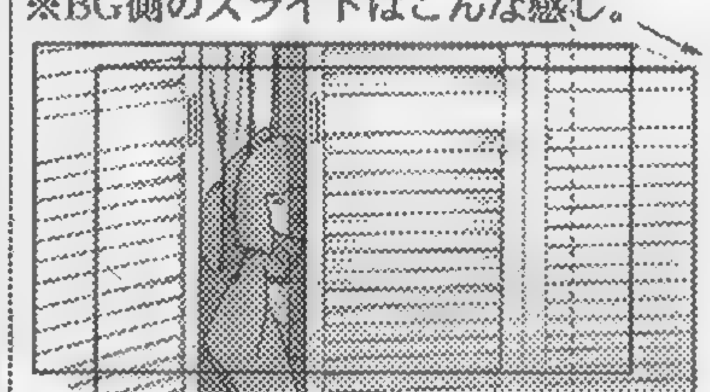
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
209		敦子は右手奥に見える部屋へ、 小山内はパソコンのモニターを 覗き込んでいる。 画面左手には氷室の作業机。 机の前に立ちぶら下がっている コードのスイッチを入れる時田。 作業机をライトが照らす、 と同時に、画面手前に見える 人形たちが動き出す。 氷室が自分に「お帰りなさい」を 言わせるためにささやかな仕掛けを してある、ということです。 この辺の人形たちが手を挙げたり、 ロボットの頭が回転したりする。		10+0
210		T.U.はカット頭から 4+0くらいを目処に。 ライトに照らされた 氷室の作業机。 作りかけの人形や パーツ、道具類が散乱 している。 PAN。 O.L.(1+0)		5+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
211		壁の小物類。 コードでがんじ搦めに された所長や敦子の人形。 人形を作るため参考に されたであろう写真類も 貼られている。 PAN.UP. PANのスタートもう少し 下からにしてください。 PAN.UPすると氷室の 写った写真。 その隣に写っていたで あろう時田の顔が切り 抜かれている。 ※写真の設定としては、 何世代か前の サイコセラピーマシンが 完成した頃頃、 時田と一緒に研究所で 撮った、という感じです。 氷室が被っているのは その機械です。 仲が良さそうな感じで。 ラスト、FIX1+0 ※PAN.UPのスタート、このくらいで。		5+12
212	  	壁の写真を複雑な 思いで見つめている 時田。 悲しげな表情が出て しまって良いです。 時田の背後では、 小山内が奥の部屋に 入って行くのが見える。 時田の後ろはかなり ボケます。 左図くらいのボケ。 時田、ふと気が付いて 視線を上の方に転ずる。 背景原図参考。		2+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
213		時田の顔写真が貼り付けられたロボットがボコボコにされてくくりつけられている。時田ロボの左手には「HELP ME」の電光文字。カット頭からT.U.です。LO時、足りない部分の描き足しお願いします。	時田（OFF）「……マジかよ」 T.U.2+0 FIX1+12	3+12
214		奥の部屋。本棚越しに室内（壁をぶち抜いて壁側から捉えています）。ピント奥、手前はボケ気味。カット頭からPANスタート。そこへ小山内（ボケ気味）がIN、つける感じでさらにPANすると、本棚の中にゲイの雑誌。「G-File」とか「BOYS HEARTS」とか。小山内、気が付いたあたりでPANストップ。小山内がINして雑誌に気が付くまでの間に適宜ピント手前に送る。 小山内は眉をひそめて左のBOOKの陰へOUT。		4+12

（　　）

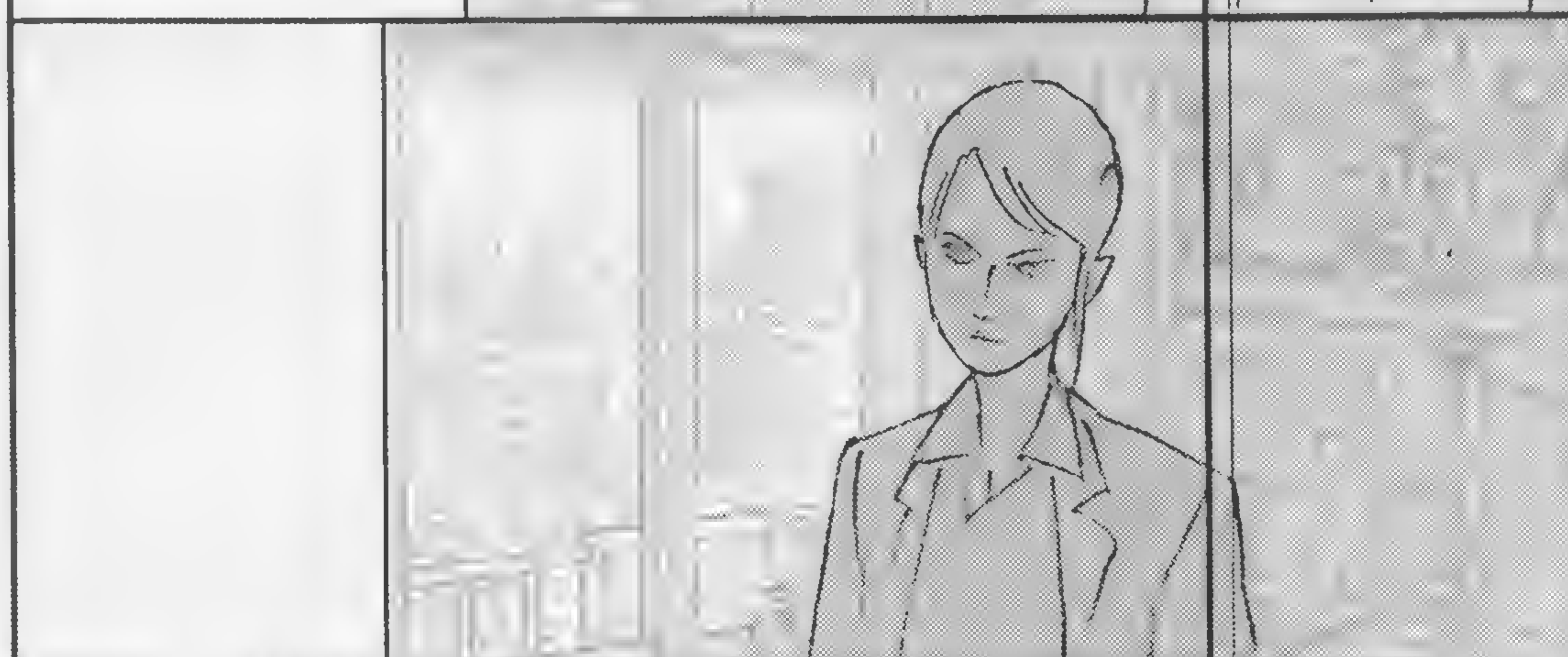
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
215		二段ベッドが置かれた寝室。 やはり雑然としている。 敦子が部屋の中を調べている。 見回しつつ二歩くらい歩いて、ベッドサイドのスチール棚の上のフォトスタンドに気がつき、		
		手に取る。 カット頭からわずかにPAN→。 ※C.218で兼用がありますので左側を長めに作成してください。		4+12
216		フォトスタンドの寄り。 写真には、幼い頃の氷室が写っている。 おかっぱ頭で着物、女の子のなりをさせられて写っている。 島の夢に出てきた日本人形を思わせる。 カット頭からT.U.		
		途中でO.L.して寄りに。 引きの絵1+12 寄りの絵3+12 間のO.L.1+12		5+0
217		写真を見つめている敦子のアップ。 カメラが回り込む感じで敦子、背景がそれぞれスライド。 左の絵がスタート。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
217		敦子、なにごとかに 思い至った感じで 表情変化。 と、背後のクロゼット の隙間から日本人形が 覗いている。 ピント、手前から奥へ 送り。 敦子、気配に気づいて ハッと振り向きかけて 次カットへ。 敦子が振り向くと 同時に、日本人形も クロゼットの陰へ OUT気味。 ※BG側のスライドはこんな感じ。 		4+0
218		C.215BG兼用。 A.C.で、前カットから の振り向きをこぼす。 カットいっぱい、 わずかにPAN←。		
		用心しつつ、 フォトスタンドを棚に 戻し、		
		クロゼットの方へ 歩き出しかける、 ところまで。		5+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
219				



クロゼットに近づく
敦子に付けてPAN。





その敦子から
パプリカが分離
する。
敦子が歩きながら
パプリカを置き
忘れる感じ。
パプリカは
半透明な状態から
F.O.して行く。

パプリカ
「危険よ」

敦子
「あなたの出番
じゃないの」



セリフ言い切ると
同時に、クロゼットを
開けようと手に力を
入れる感じで、
次カットへ。

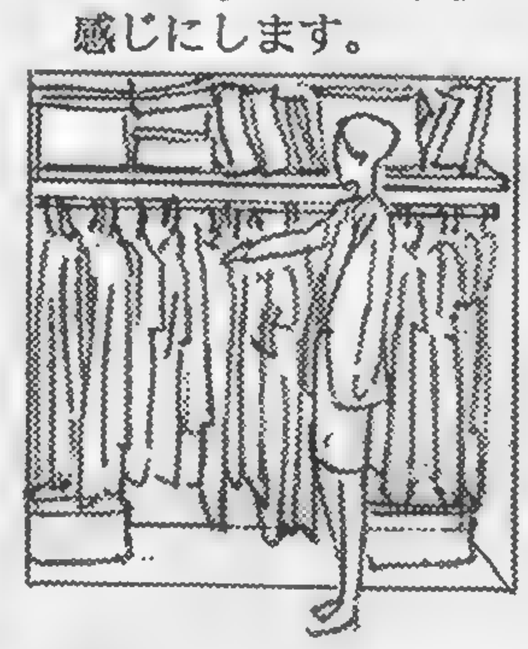
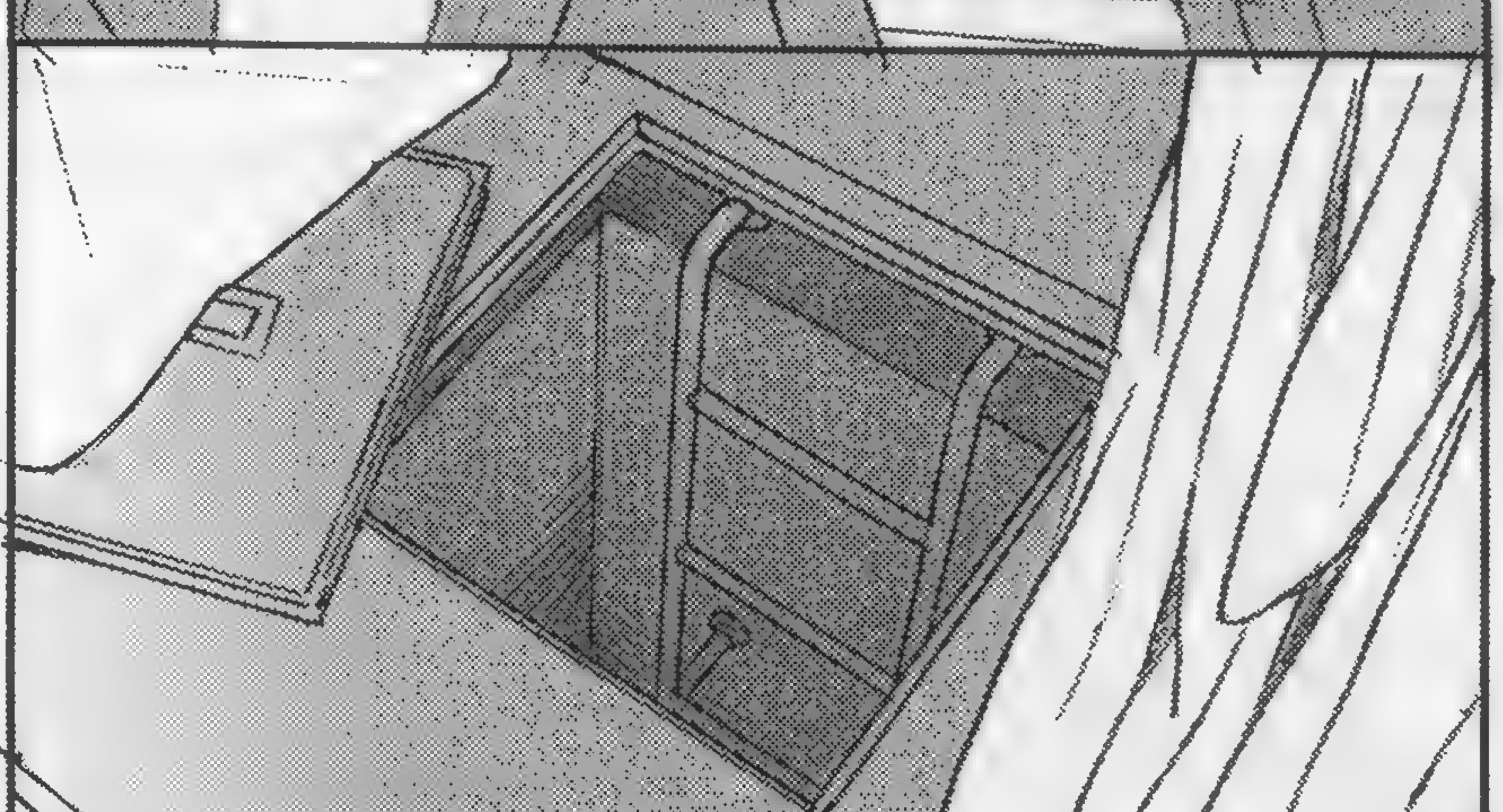
最初から半ば開いている
手前の扉はボケ加味。



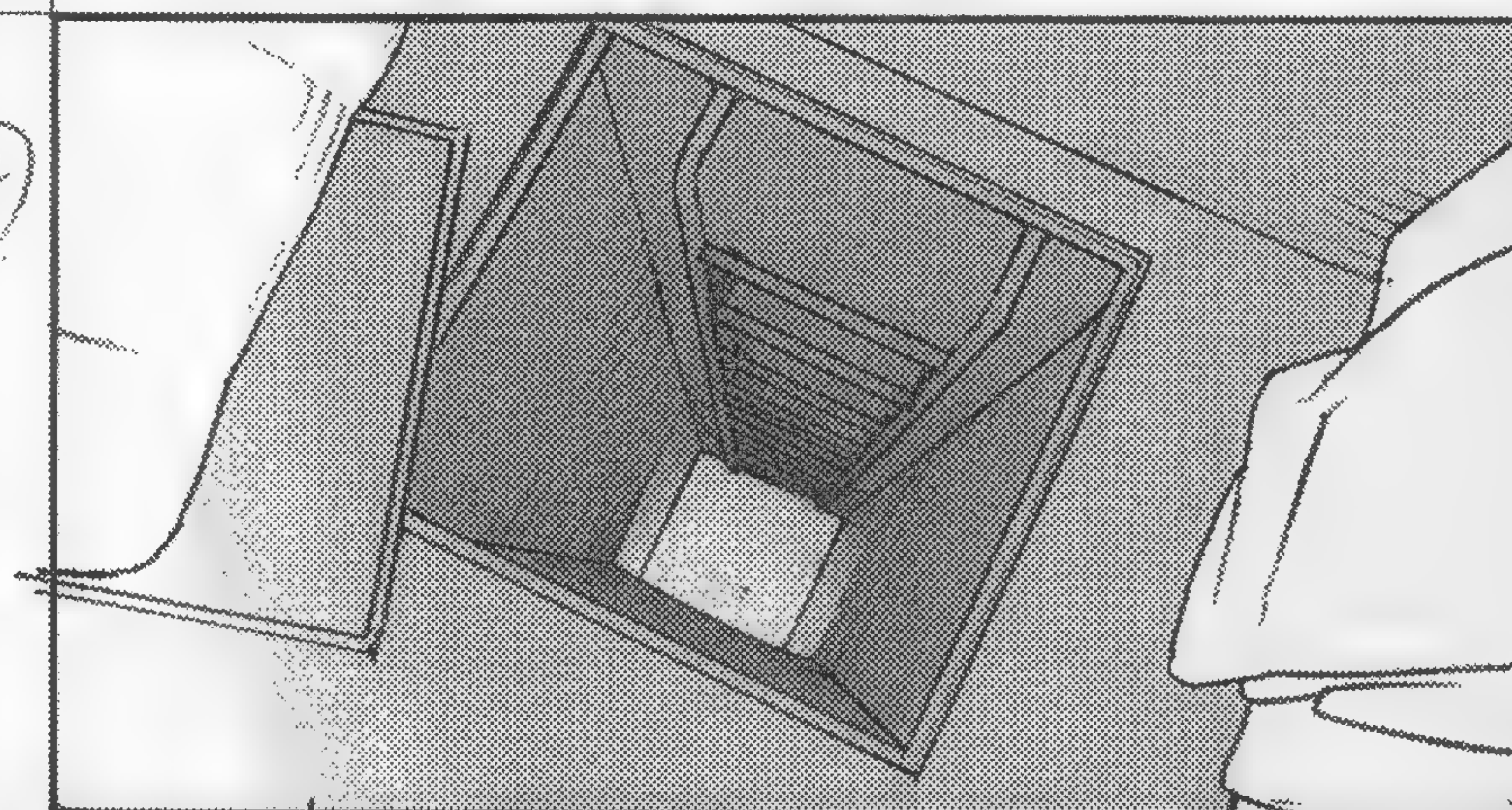
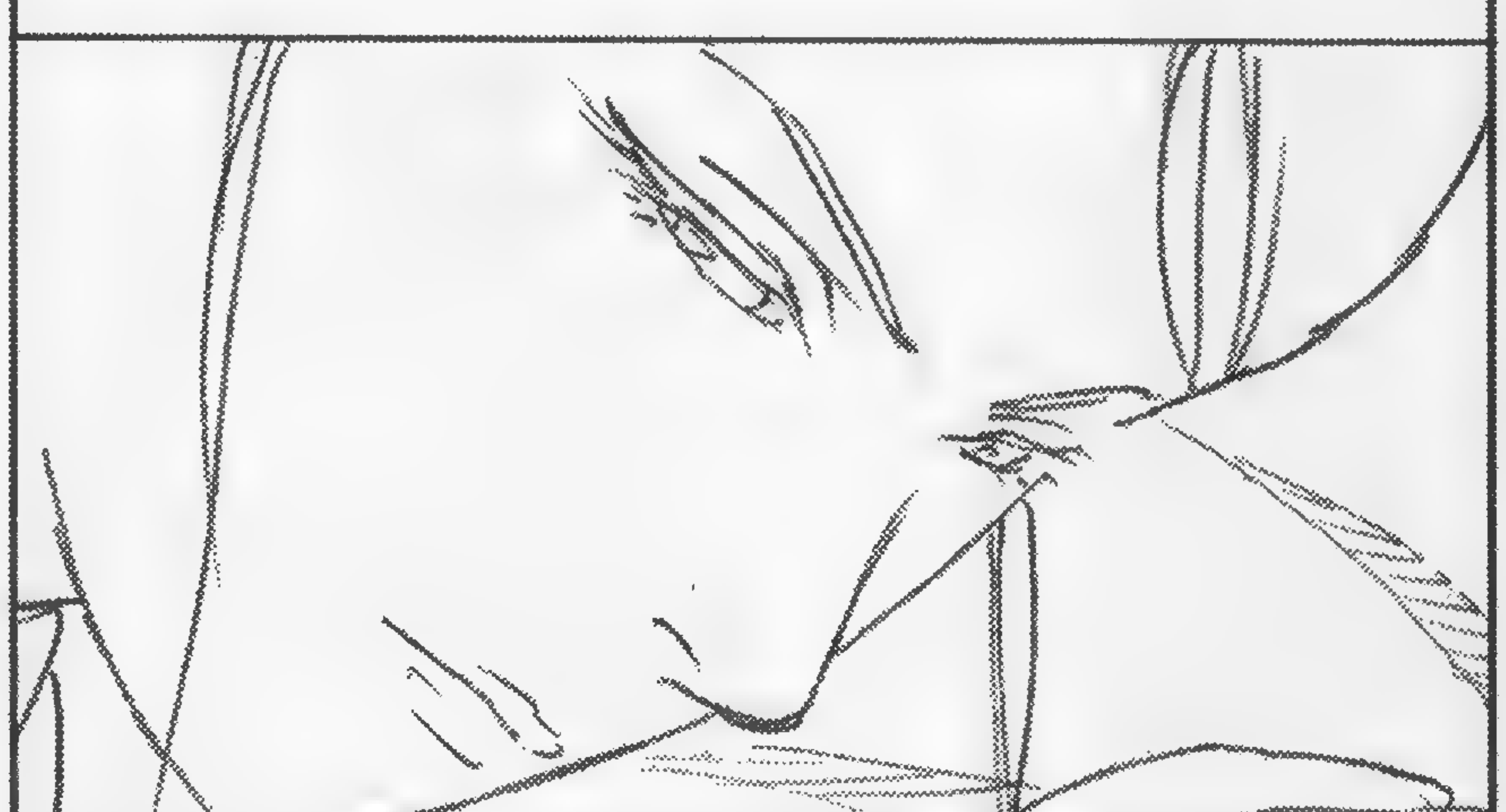
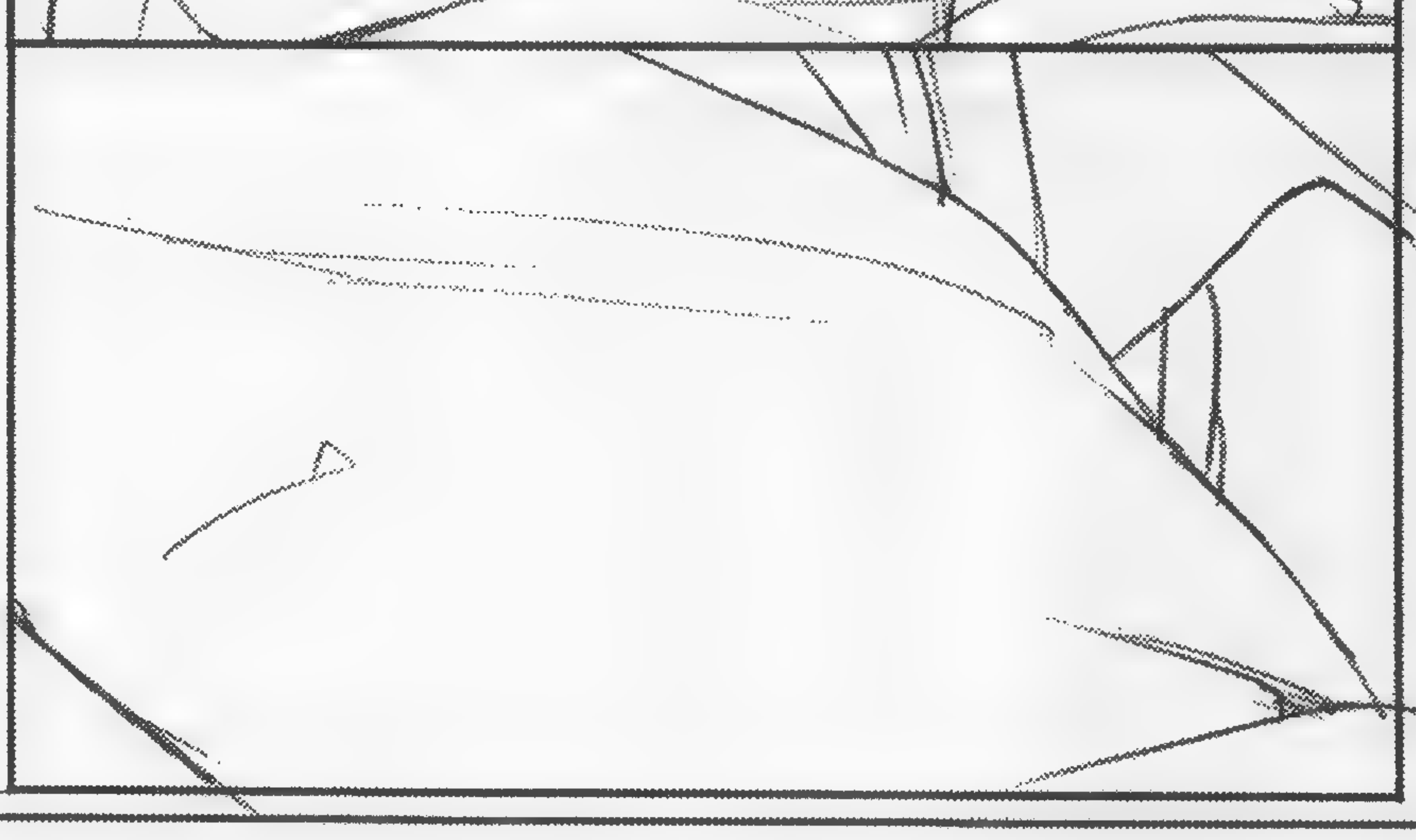
※背景原図はこんな
感じです。

5+0

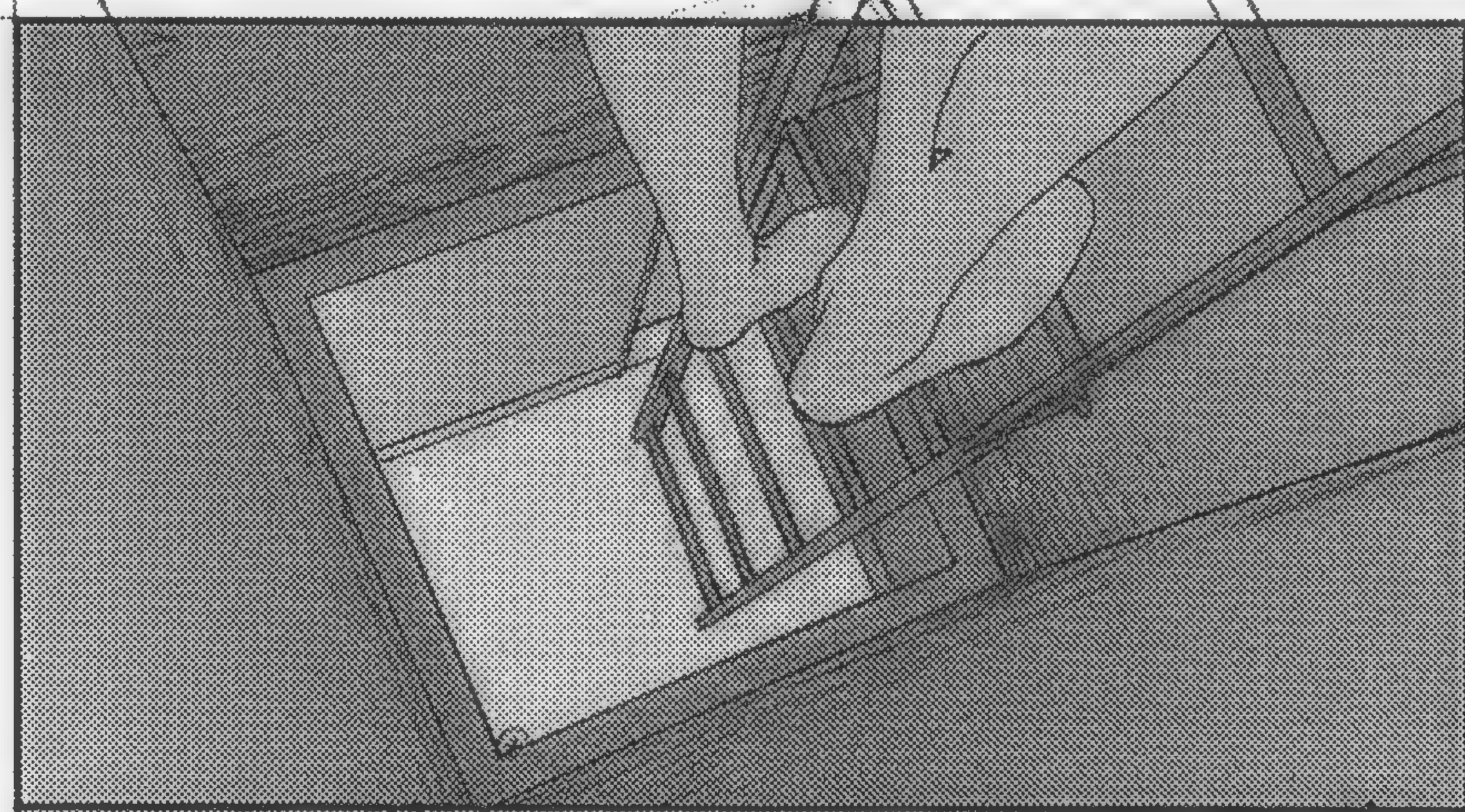
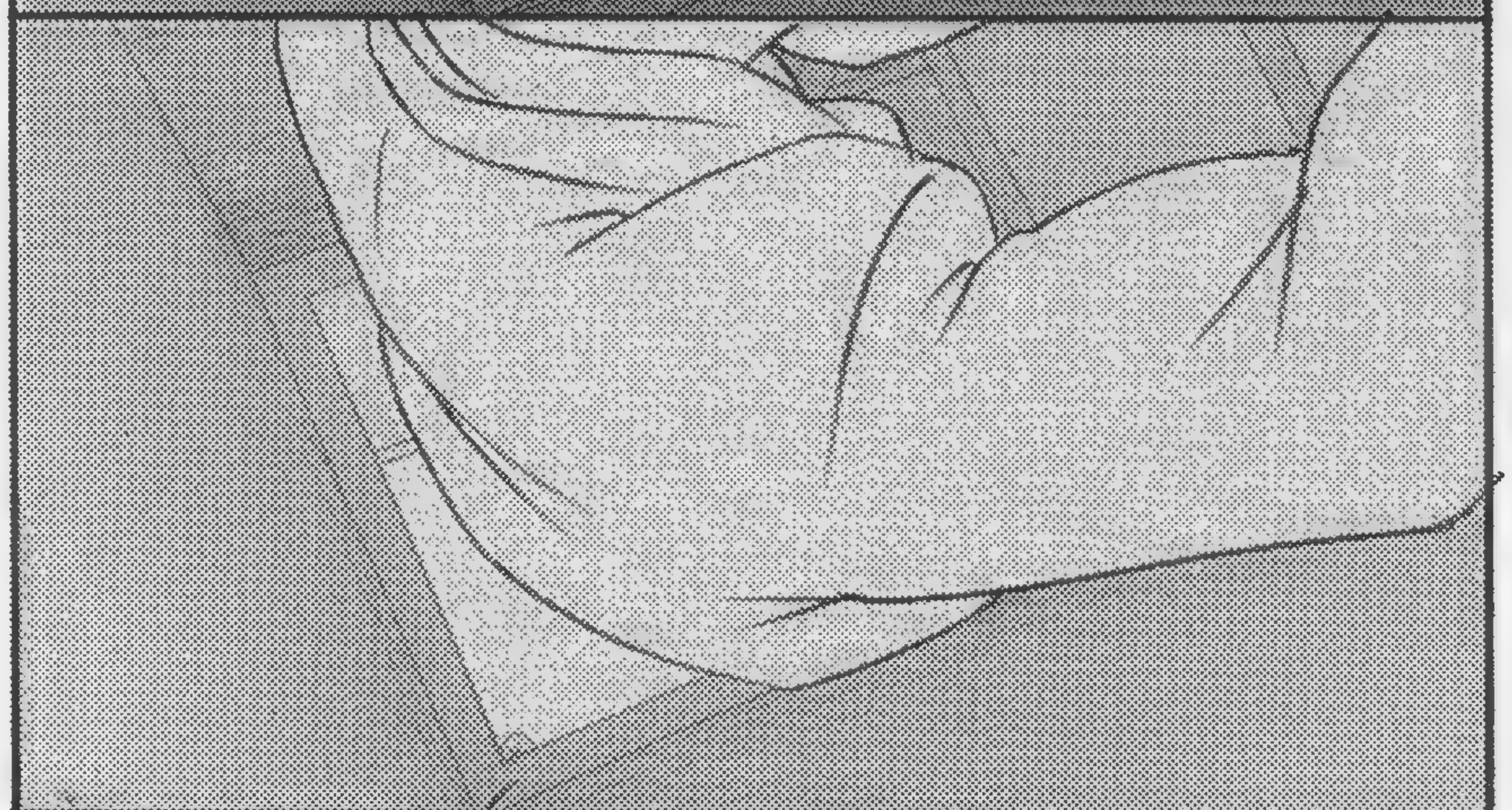
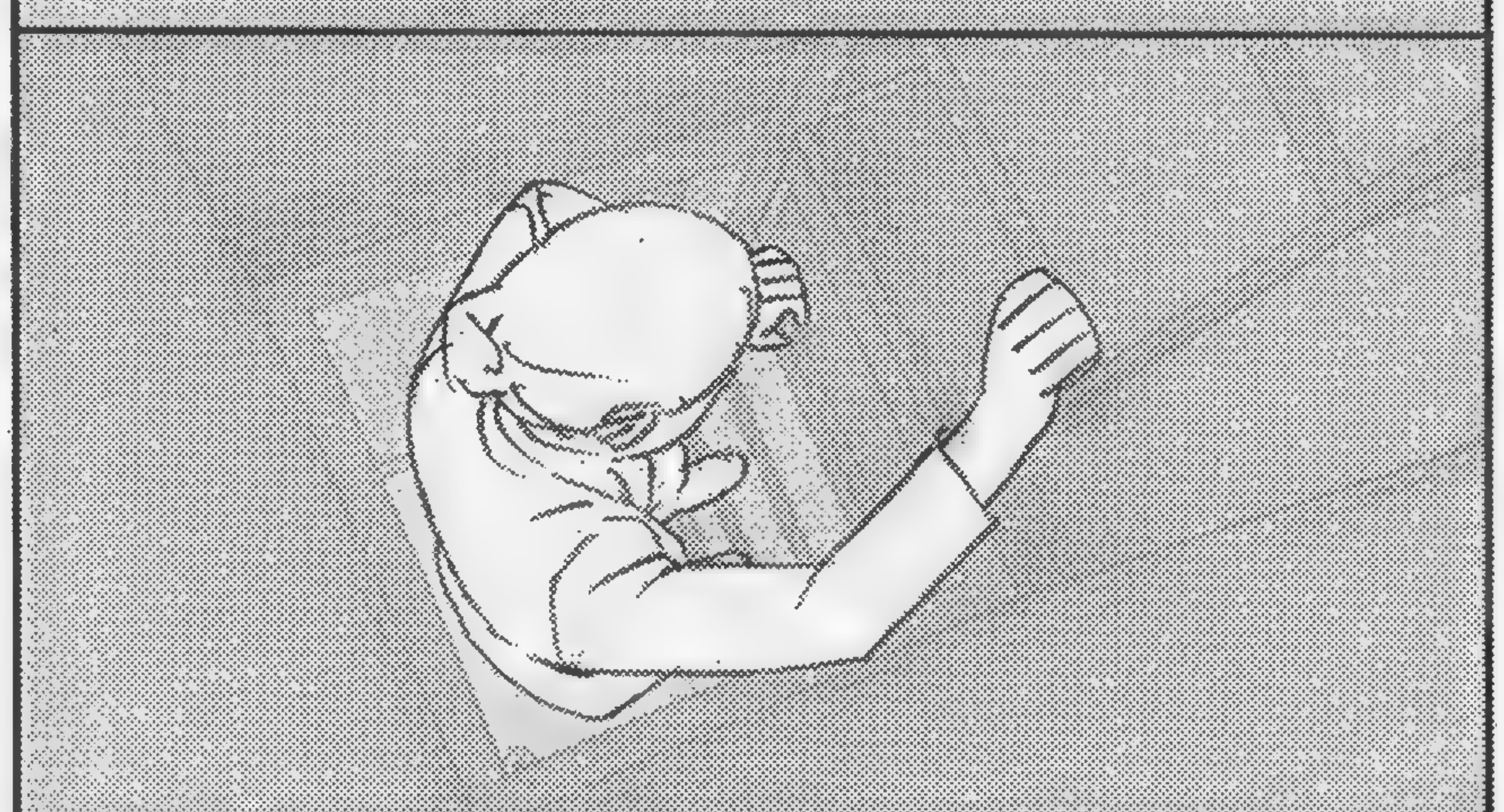
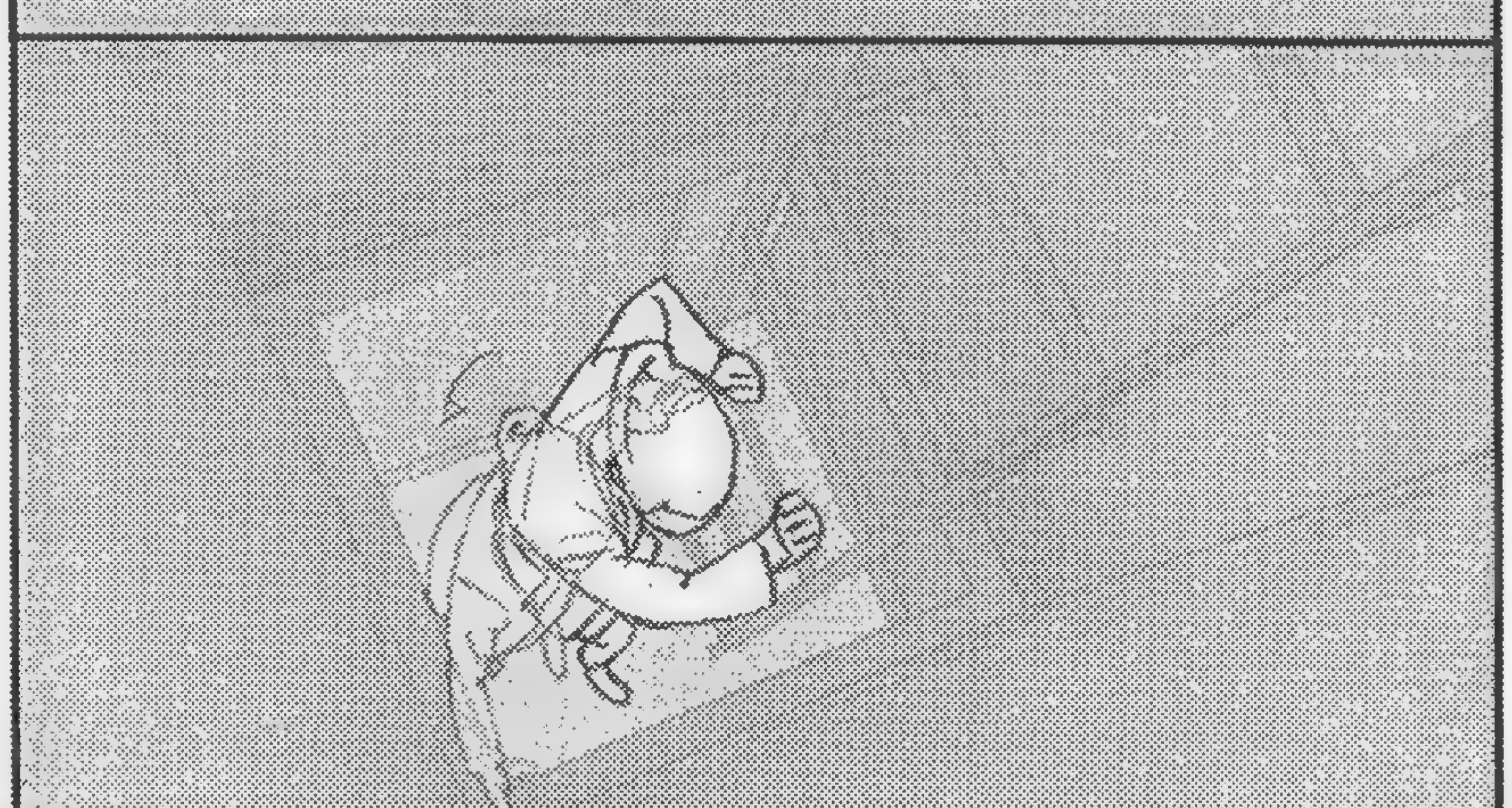
(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
220	 	敦子の右手が 勢いよくクロゼットの 扉を 開ける。 が、そこに日本人形の 姿はない、	S.E. **ガラッ！** クスクスと笑い声が 聞こえる。	1+0
221	 	カメラ、クロゼット 内から。 雑然とかかっていた 衣類が、（前カットから 間髪入れない感じで） ザッと分けられる。 鋭く視線を走らせる 敦子。 ※クロゼットはこんな 感じにします。 	S.E. **ザッ！**	2+0
222		クロゼットの床に 四角い穴が穿たれ、 梯子が降りている。	穴の奥、遠ざかって 行く笑い声。	

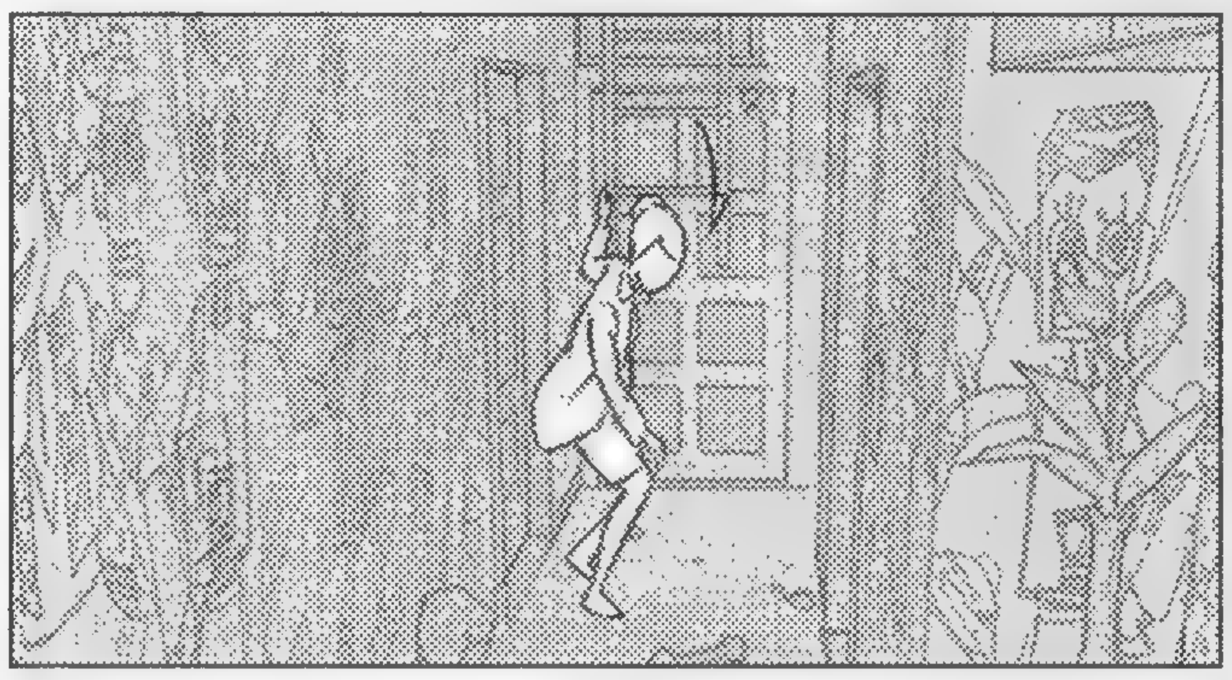
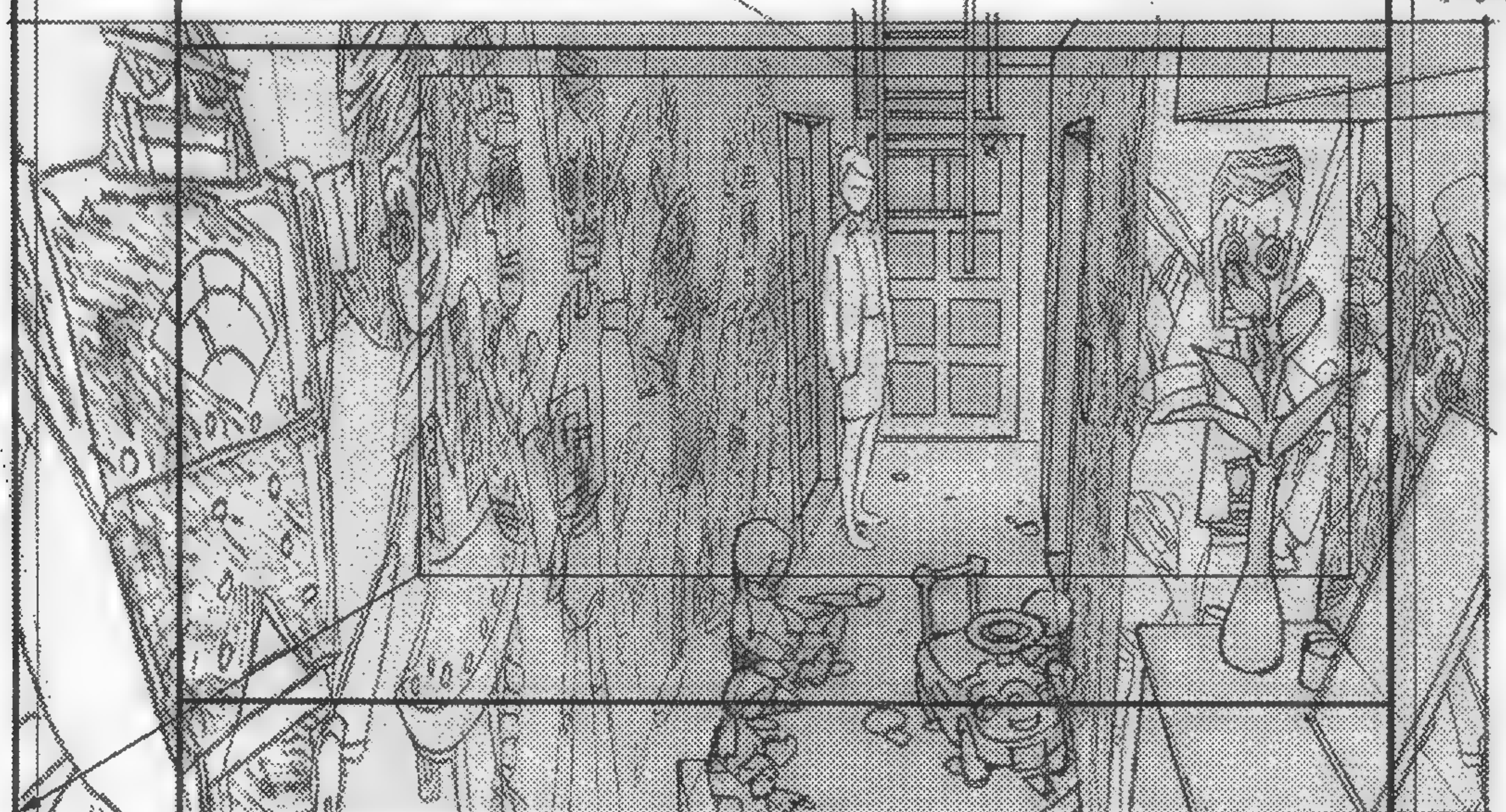
マッドハウス

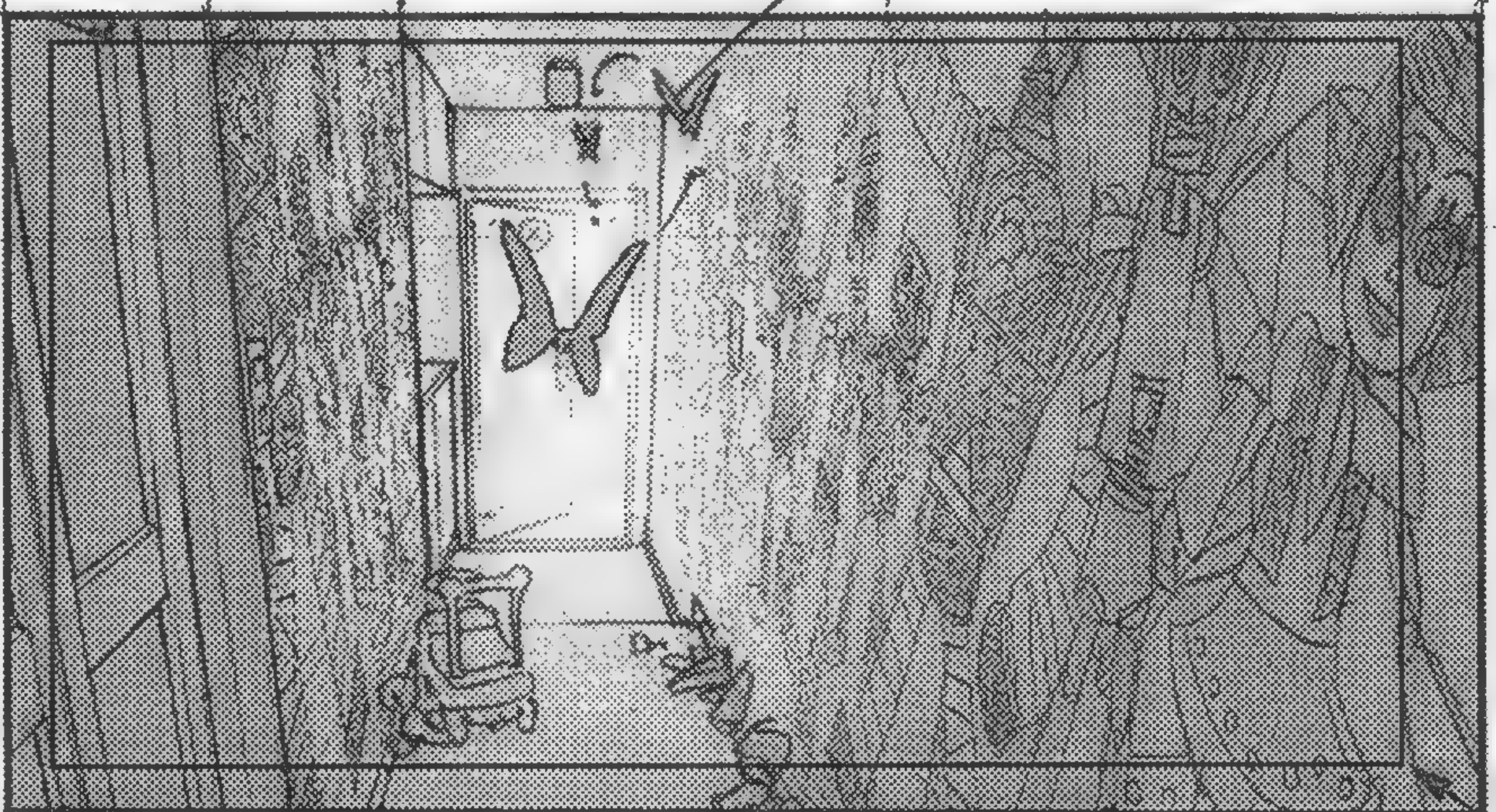
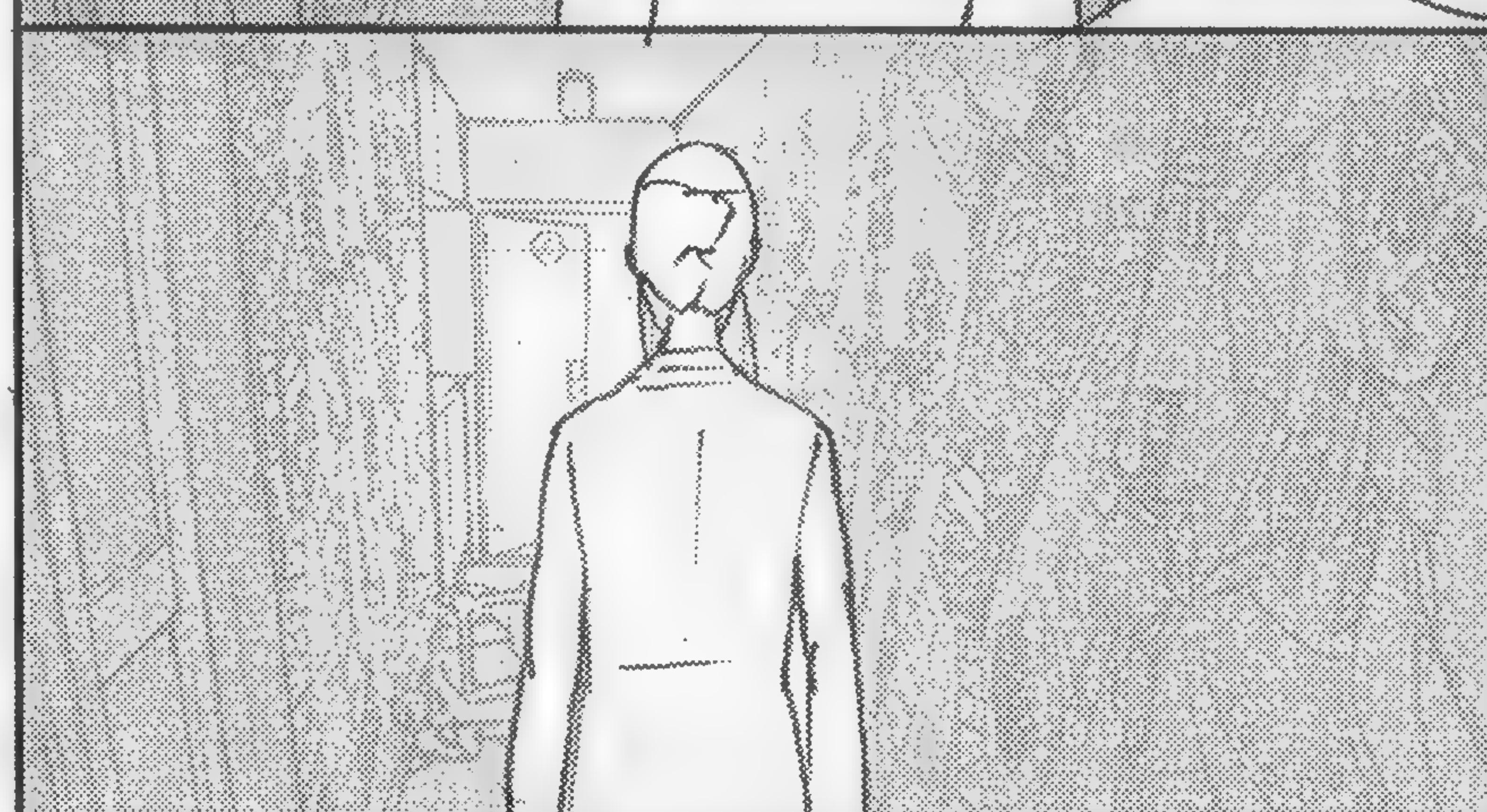
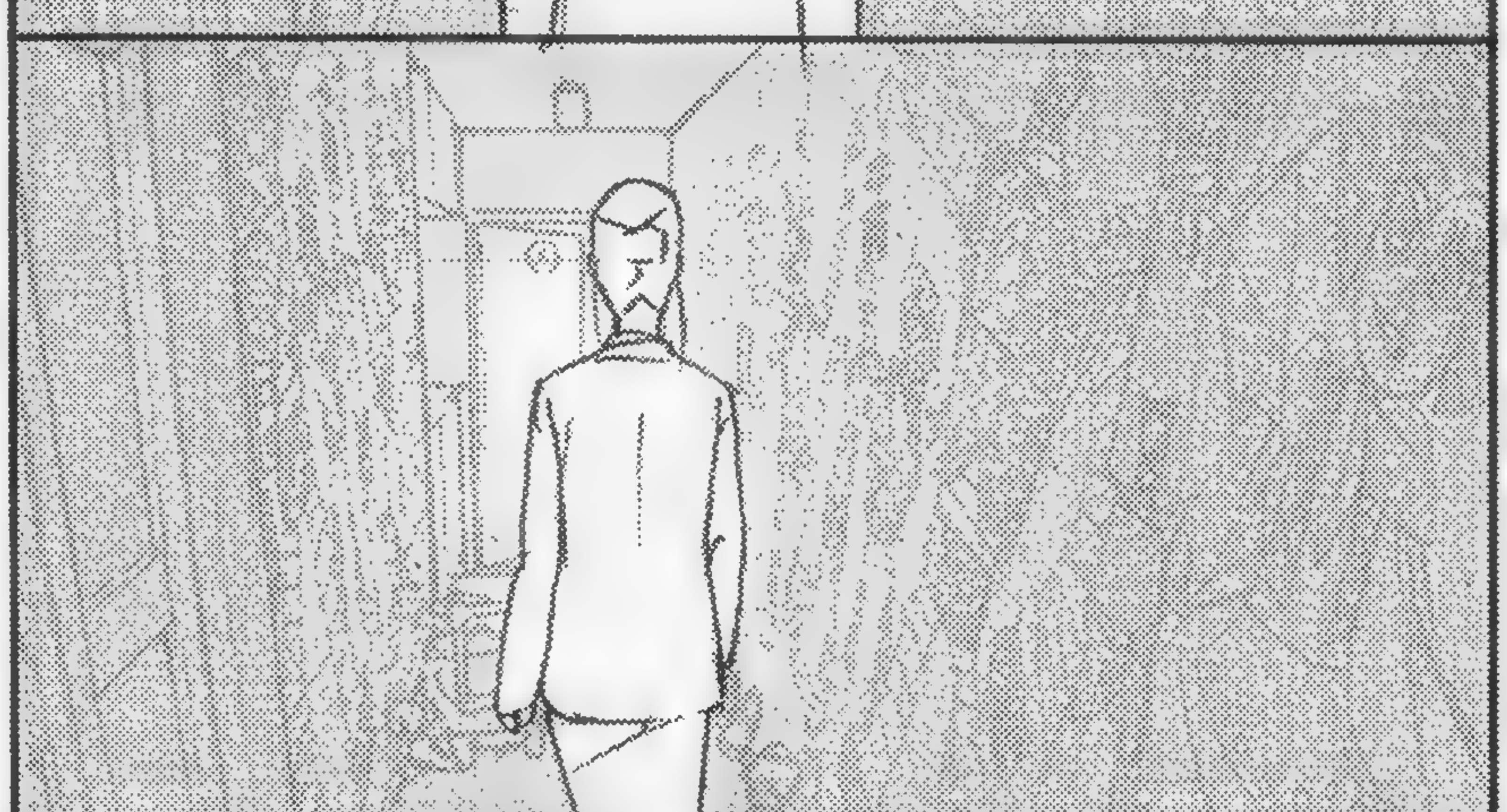
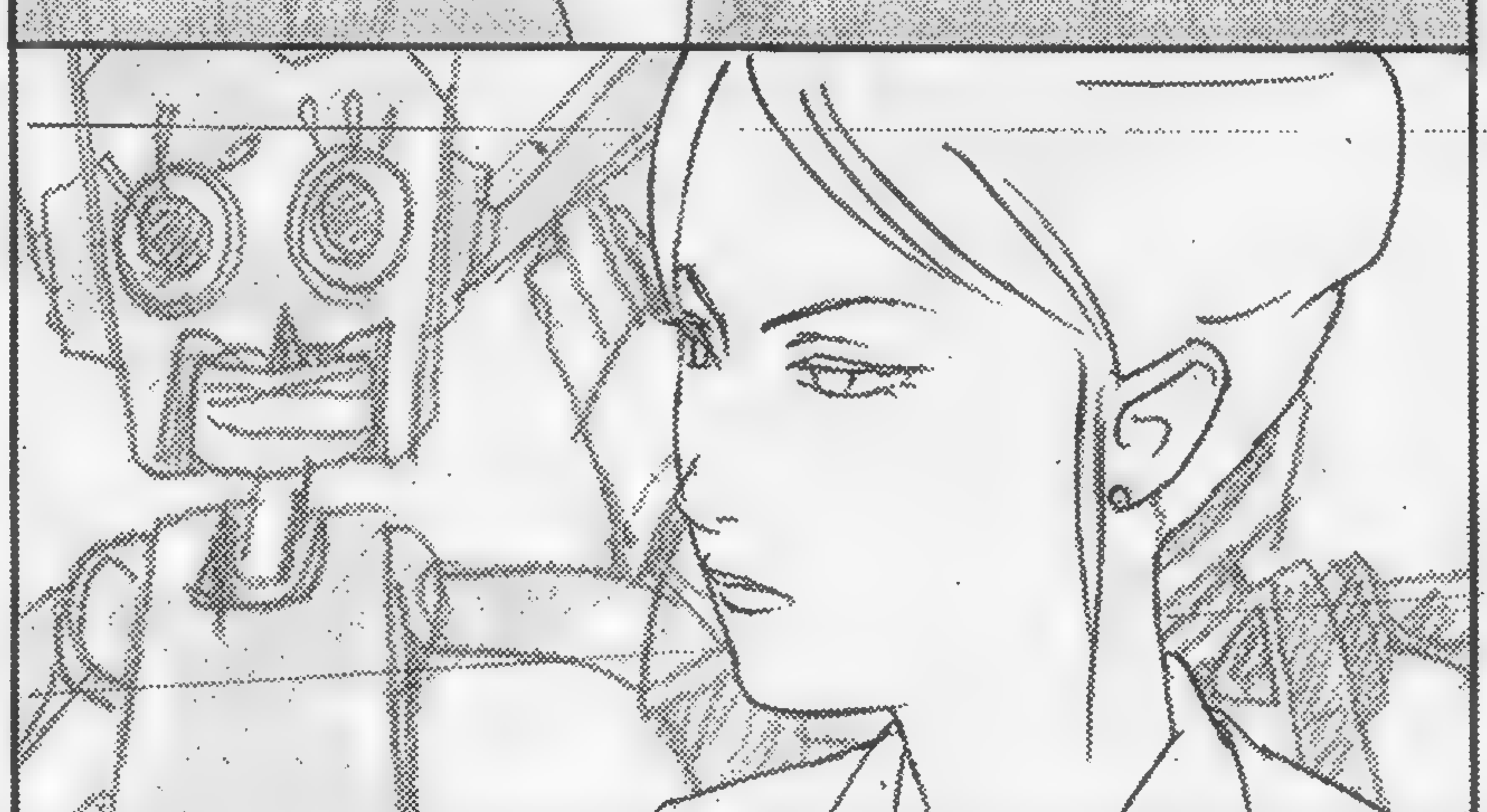
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
222		カメラが穴の中を 覗き込む（3Dです）。 ※穴の奥と梯子は デザイン変更。 C.224に準じて ください。 カメラ移動3+0 ラストFIX.1+0		4+0
223			笑い声は遠ざかって 消える。	
		穴を覗き込んでいる 敦子のアップ。 奥はボケ。 穴から吹き上げて くる風でわずかに 髪の毛に揺れ。 わずかにPAN。		
		意を決する感じで 表情変化。 この辺でPAN ストップ。	(〜3+0)	
		サッと前に出る。 右手を壁にかけた 感じです。 手前に来る右半身にも ボケを加えたい。		3+18

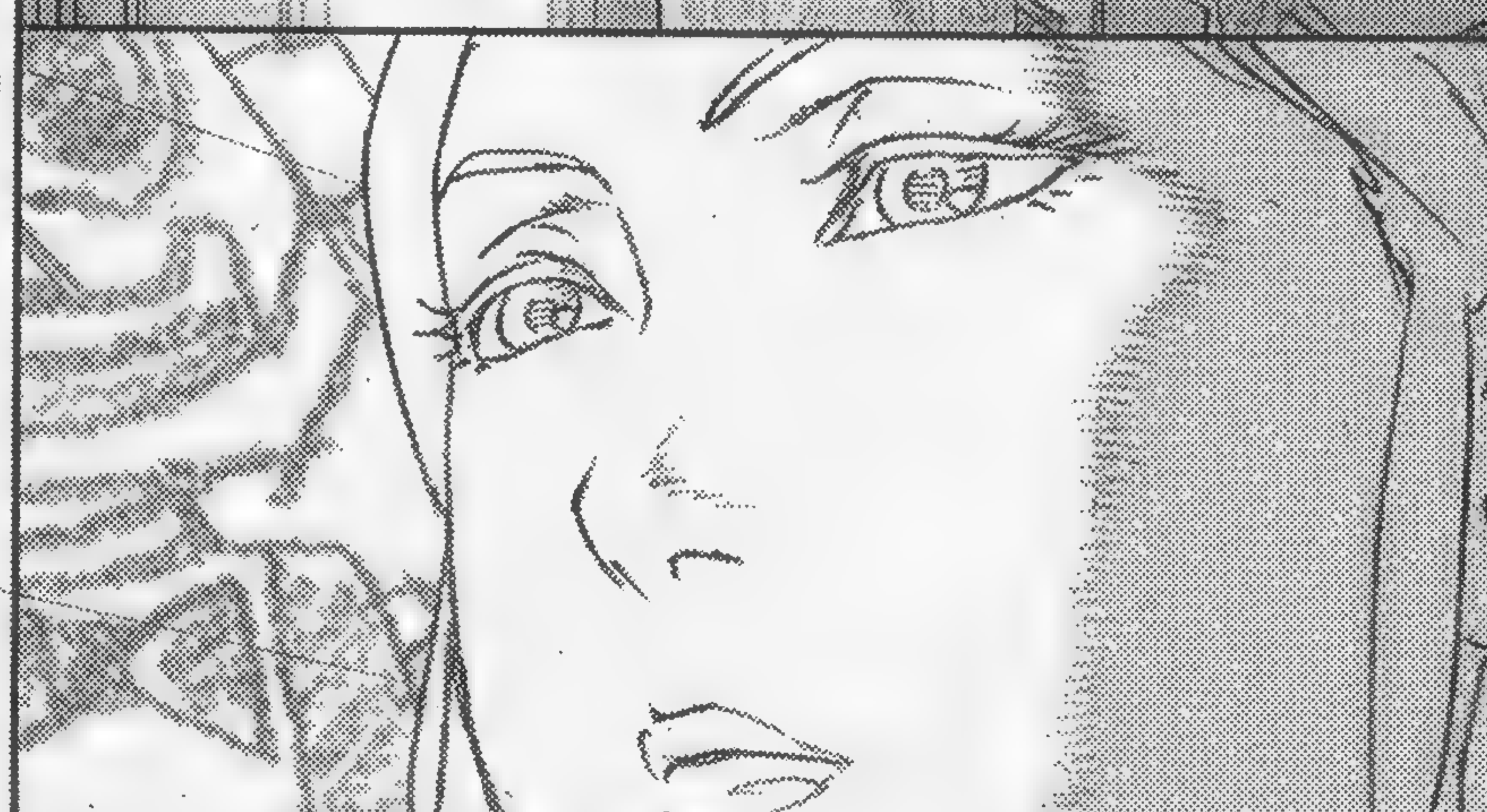
(　　　)

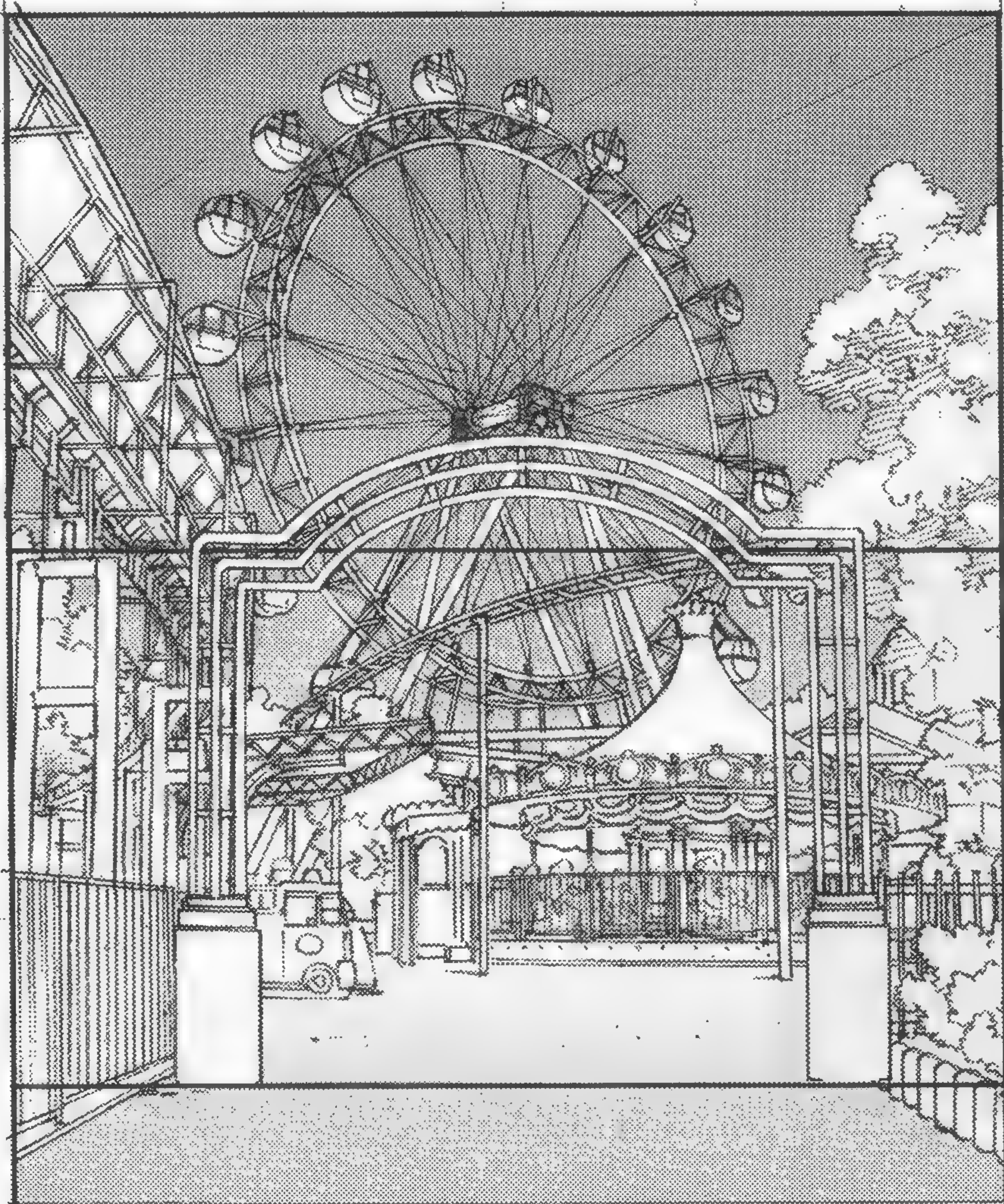
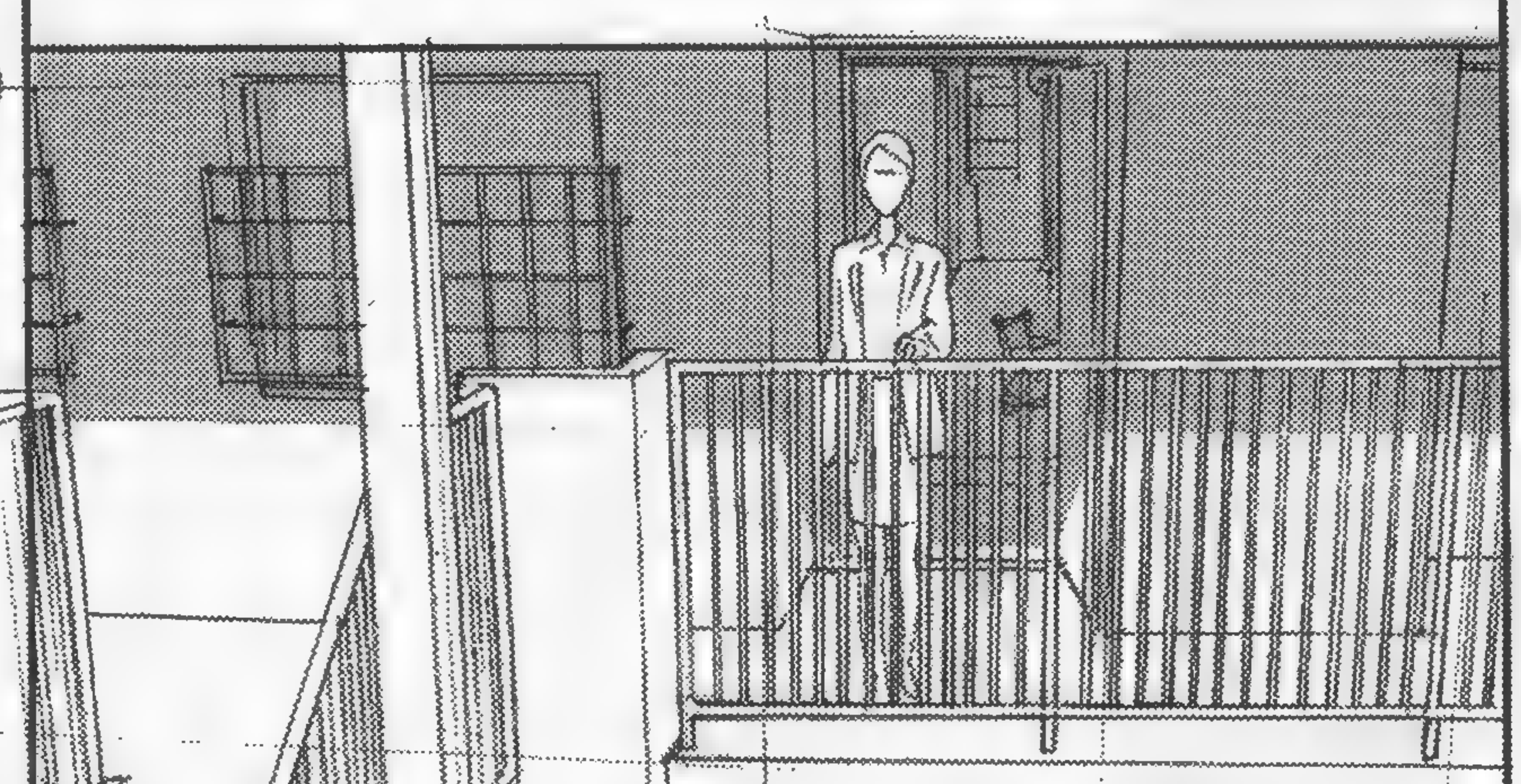
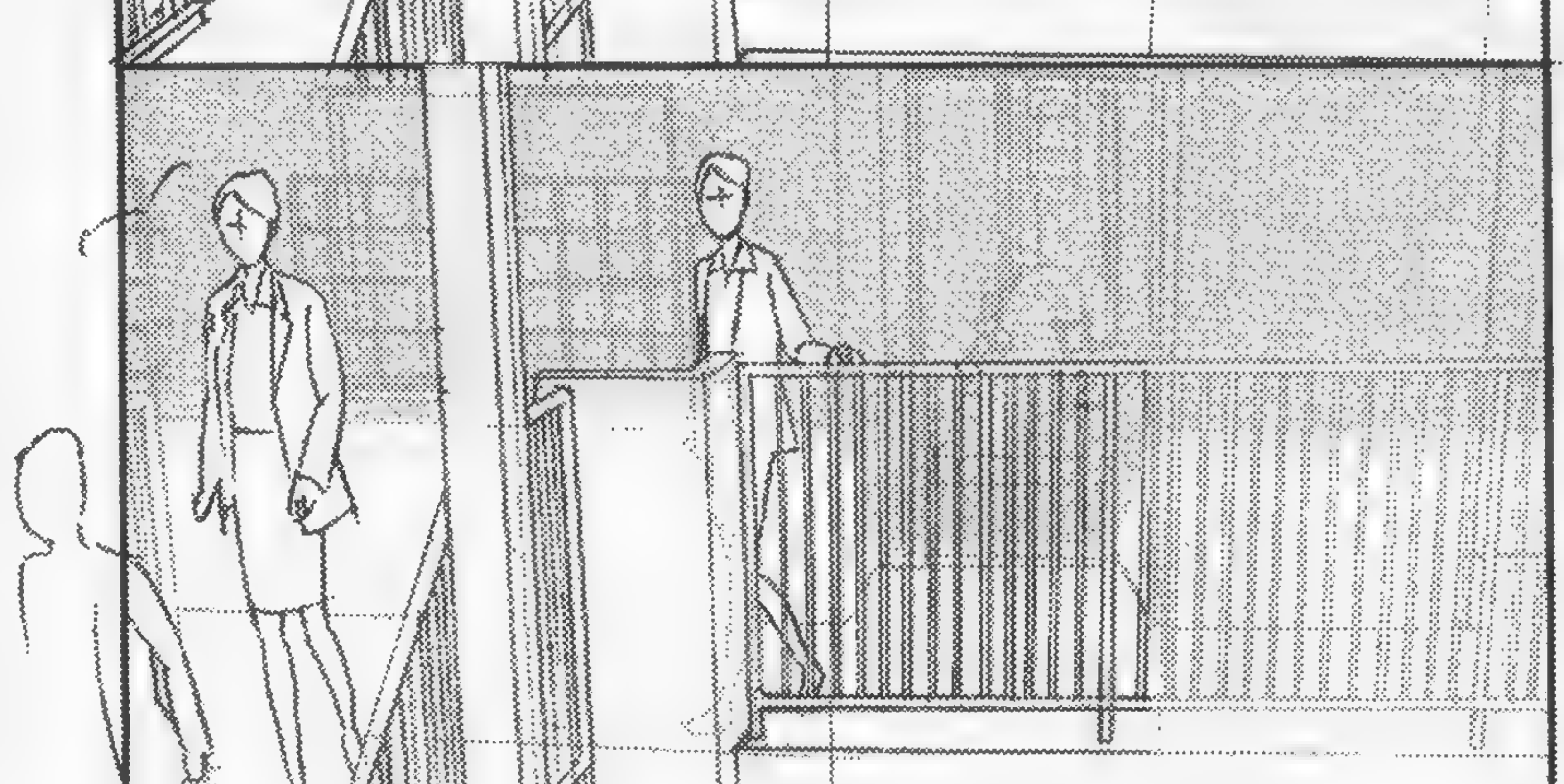
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
224		縦穴の中。 敦子の足がINして、 梯子を降りて行く。 厄介な構図ですが よろしくお願いします。		
				
				
				
		最後の段まで来て 飛び降り、次カットへ。		6+12

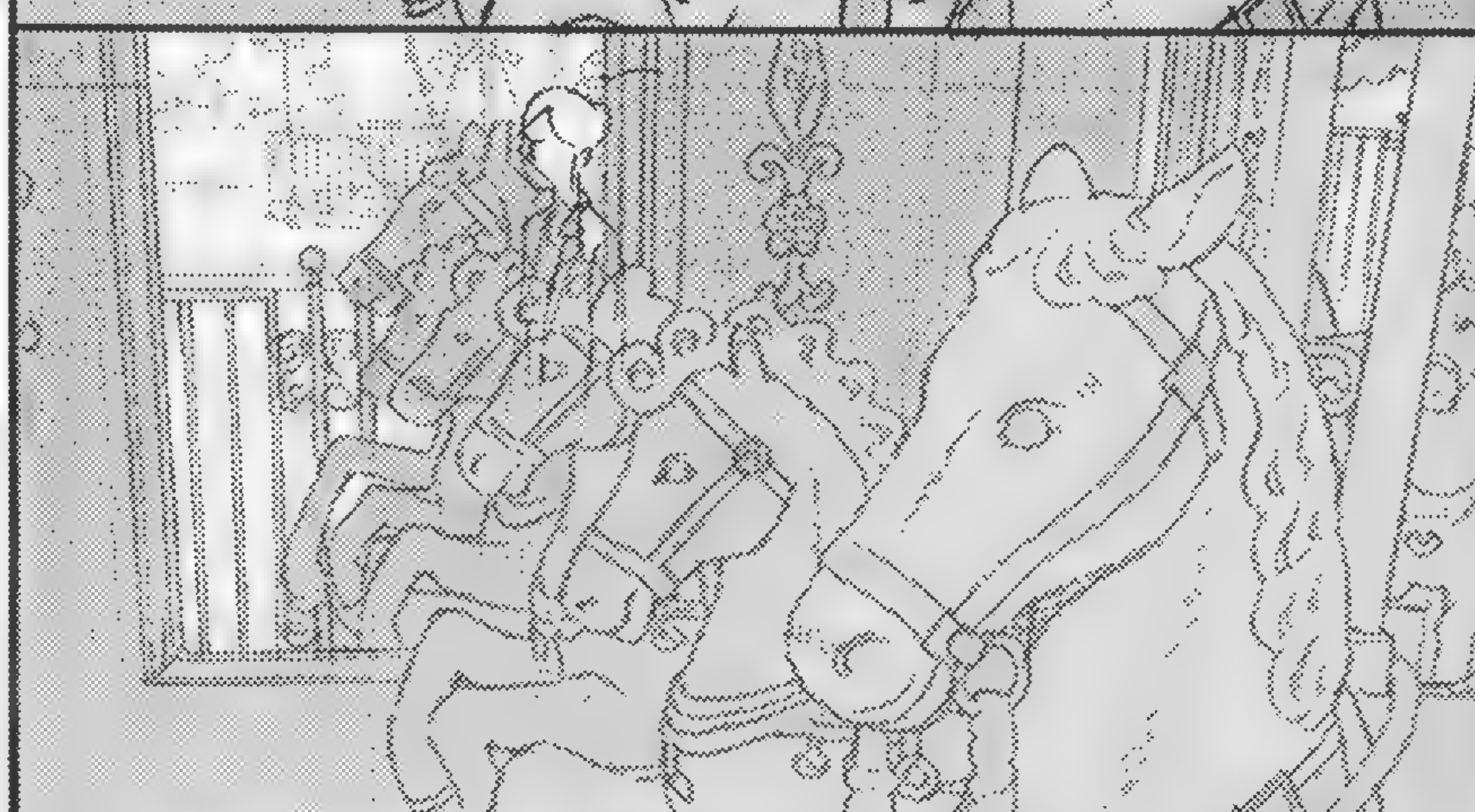
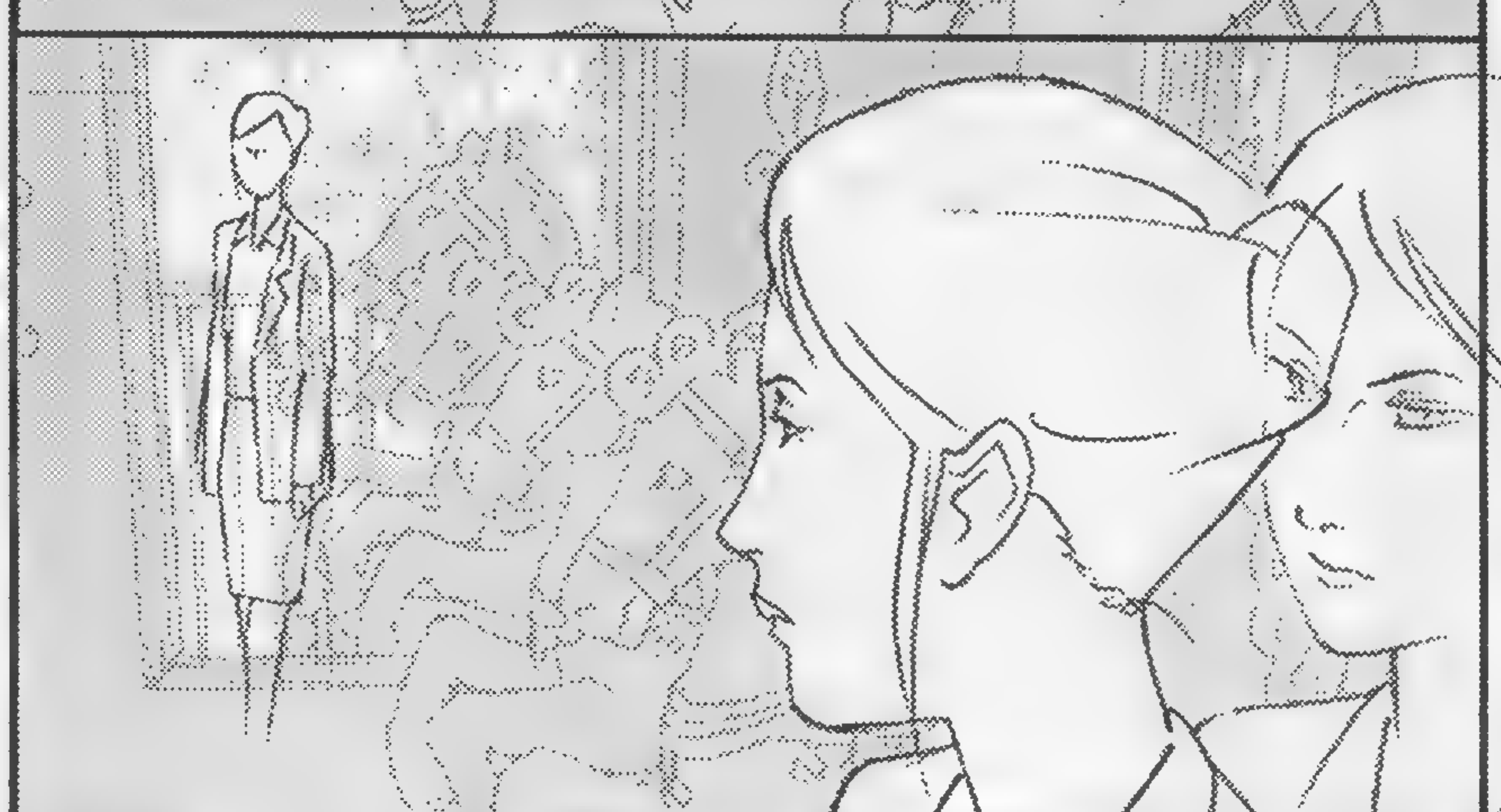
(　　)

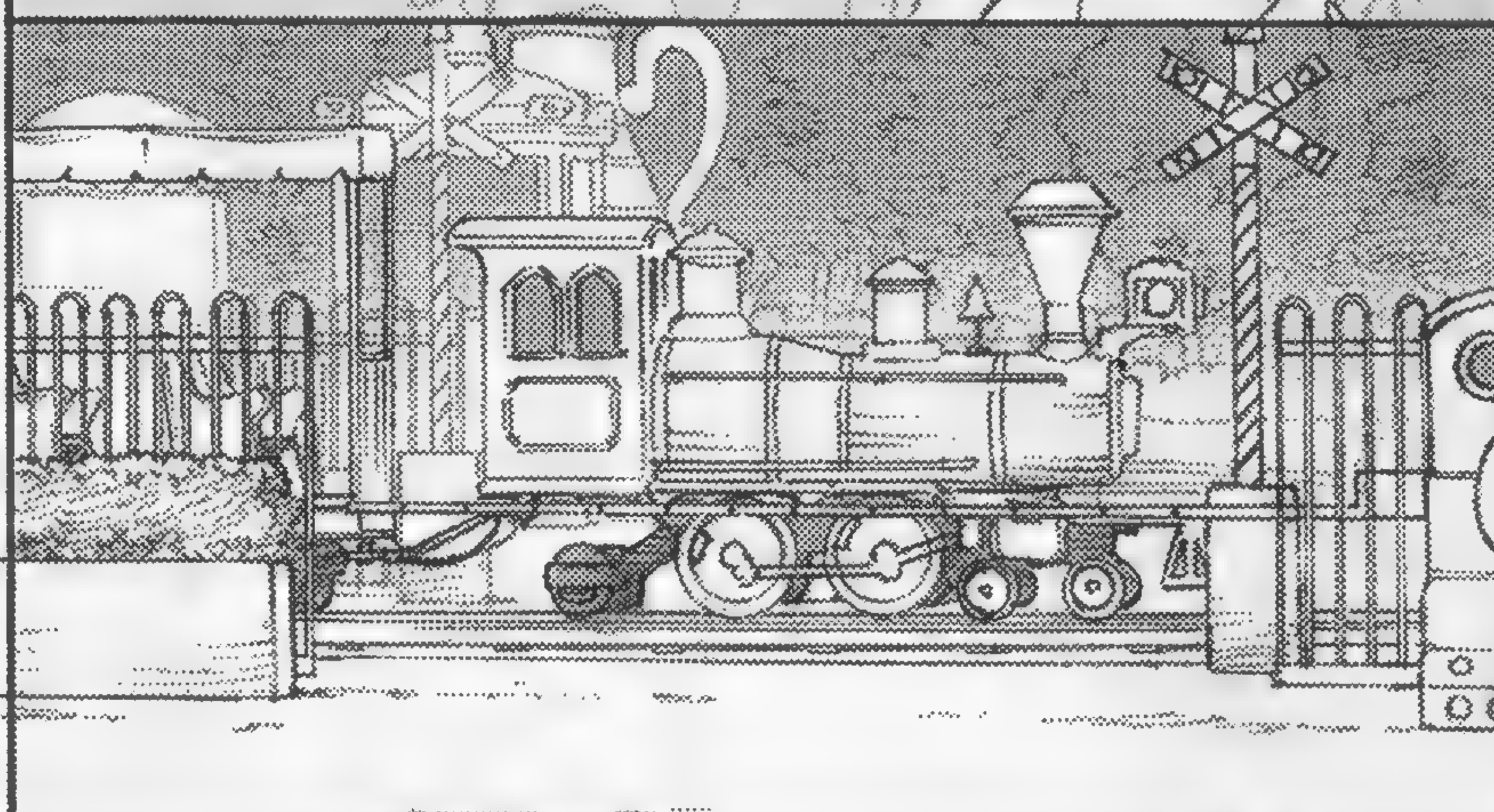
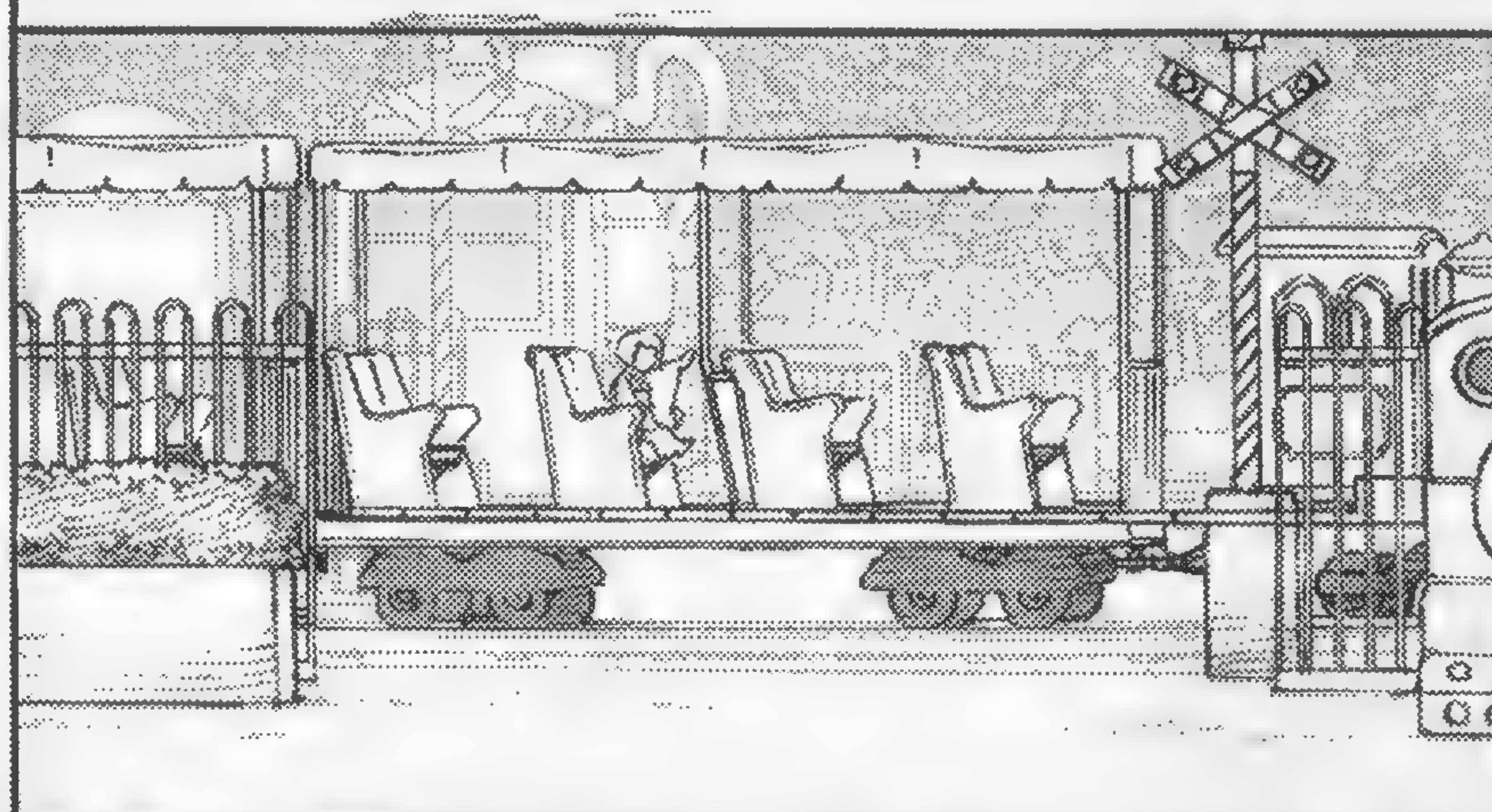
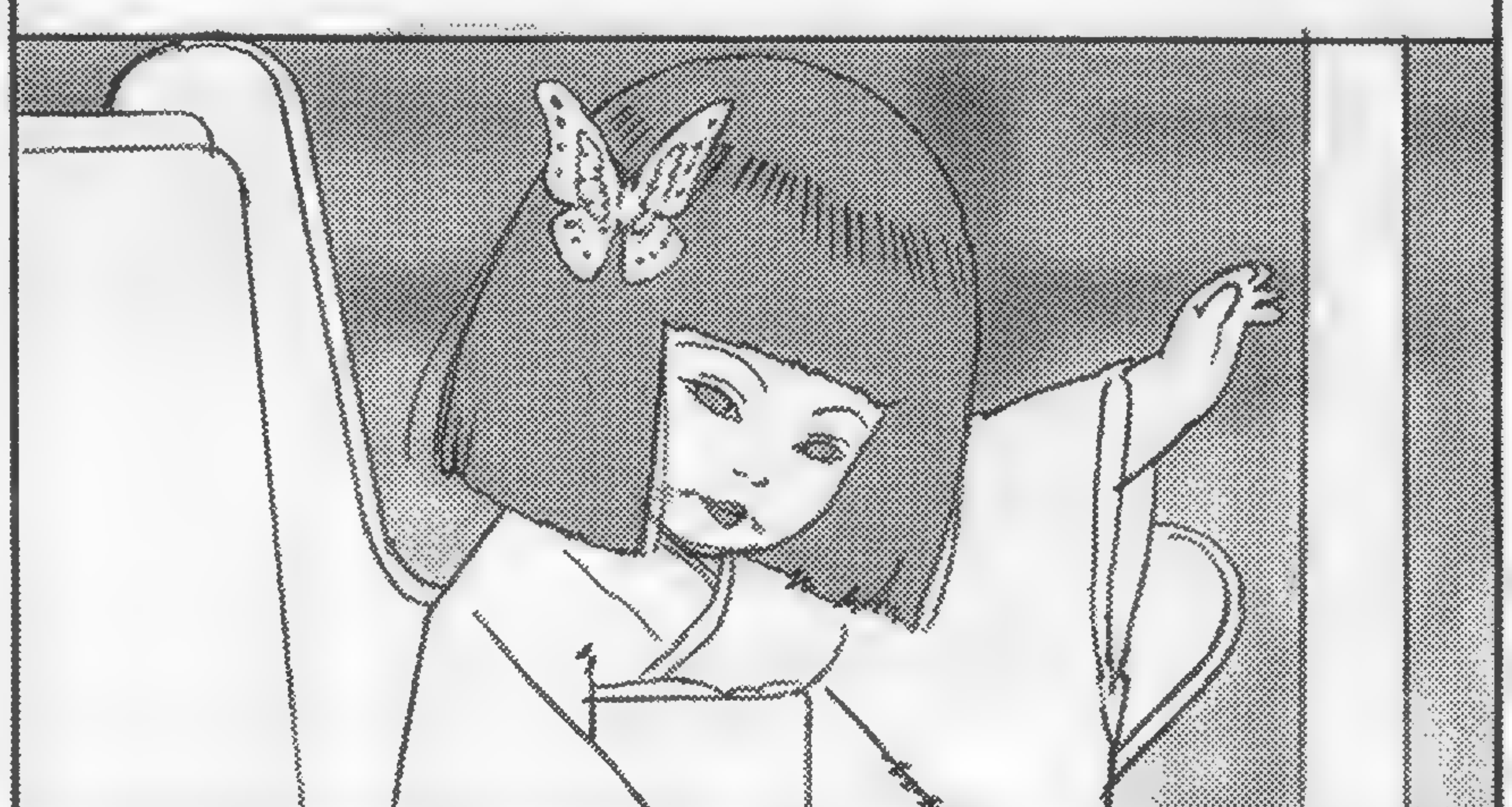
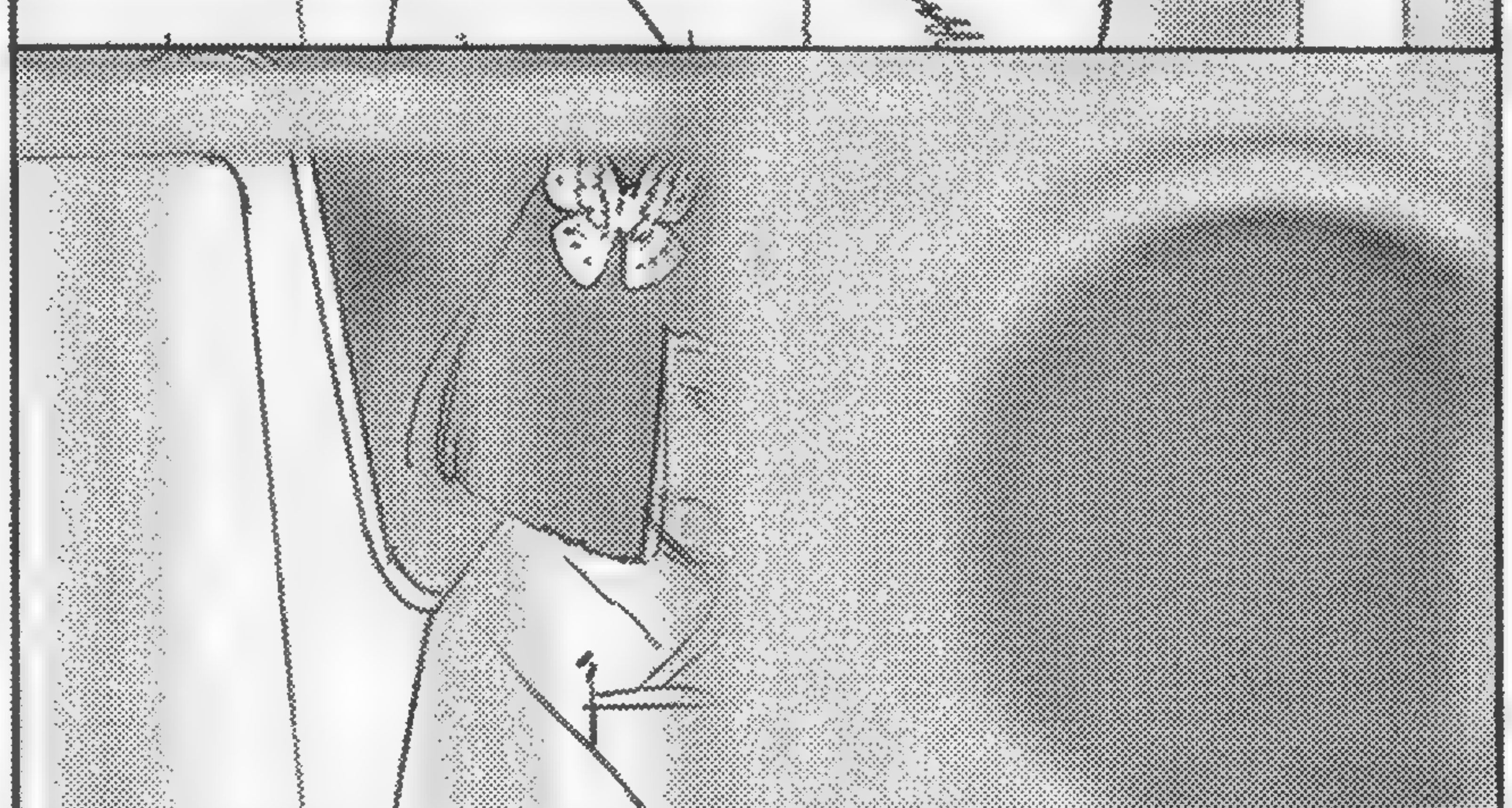
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
225	 	A.C.で。 降り立つ敦子。 そこは単に階下の 部屋とおぼしき廊下。 敦子が上体を起こして こちらを見る アクションに合わせて T.B.（後詰めで） 壁にはびっしりと 子供の落描きがされて いる。 床には玩具などが 散乱している。 ※コンテの絵には ありませんが、 落描きに使ったと おぼしきクレヨン やらマジックなど も描き足しを お願いします。 ラストFIX.1+0		3+12
226	 	怪訝な思いで見つめて いる敦子。 その脇を一匹の青い 蝶々がヒラヒラと 飛んで行く。 IN〜OUT。 気が付く敦子。		3+0

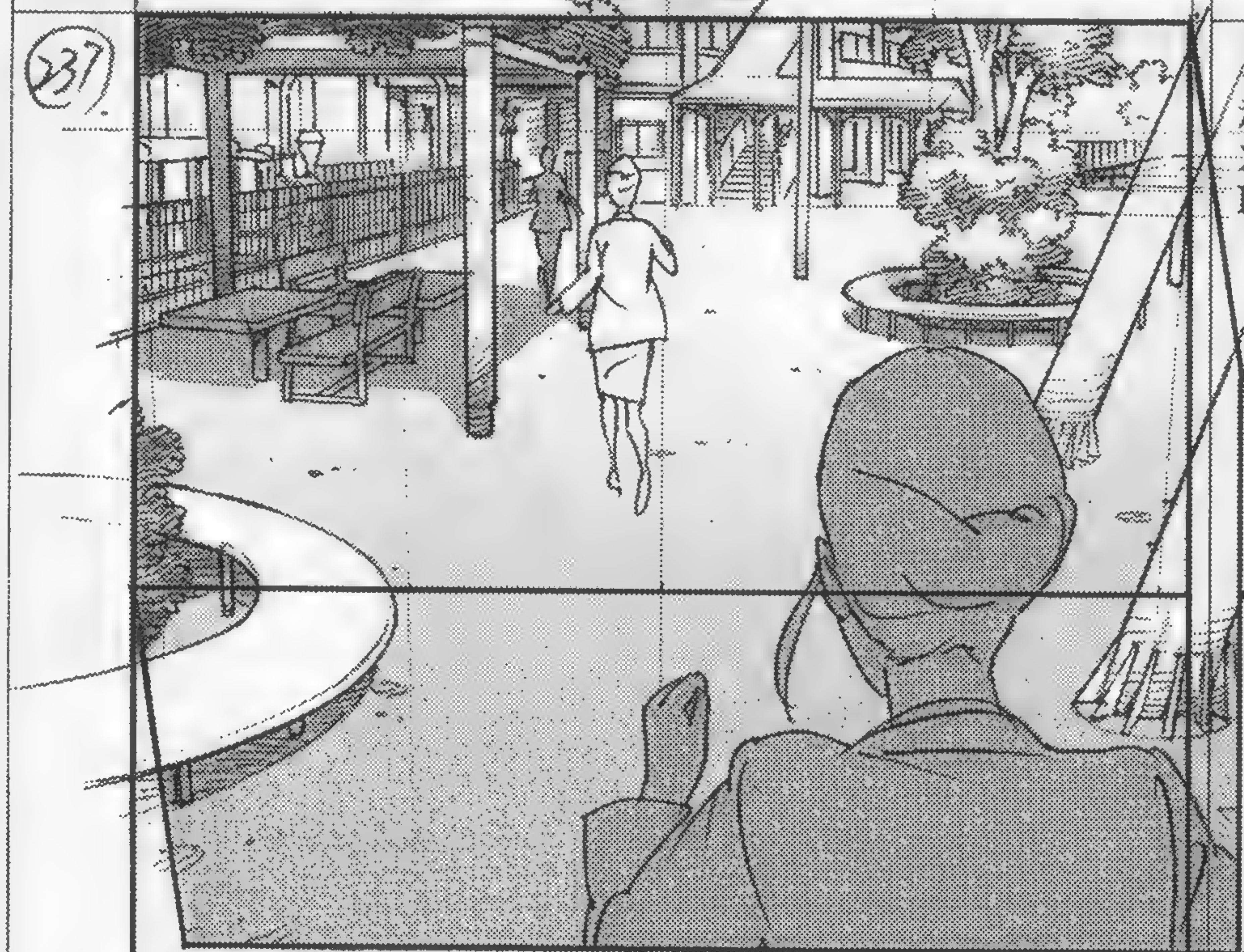
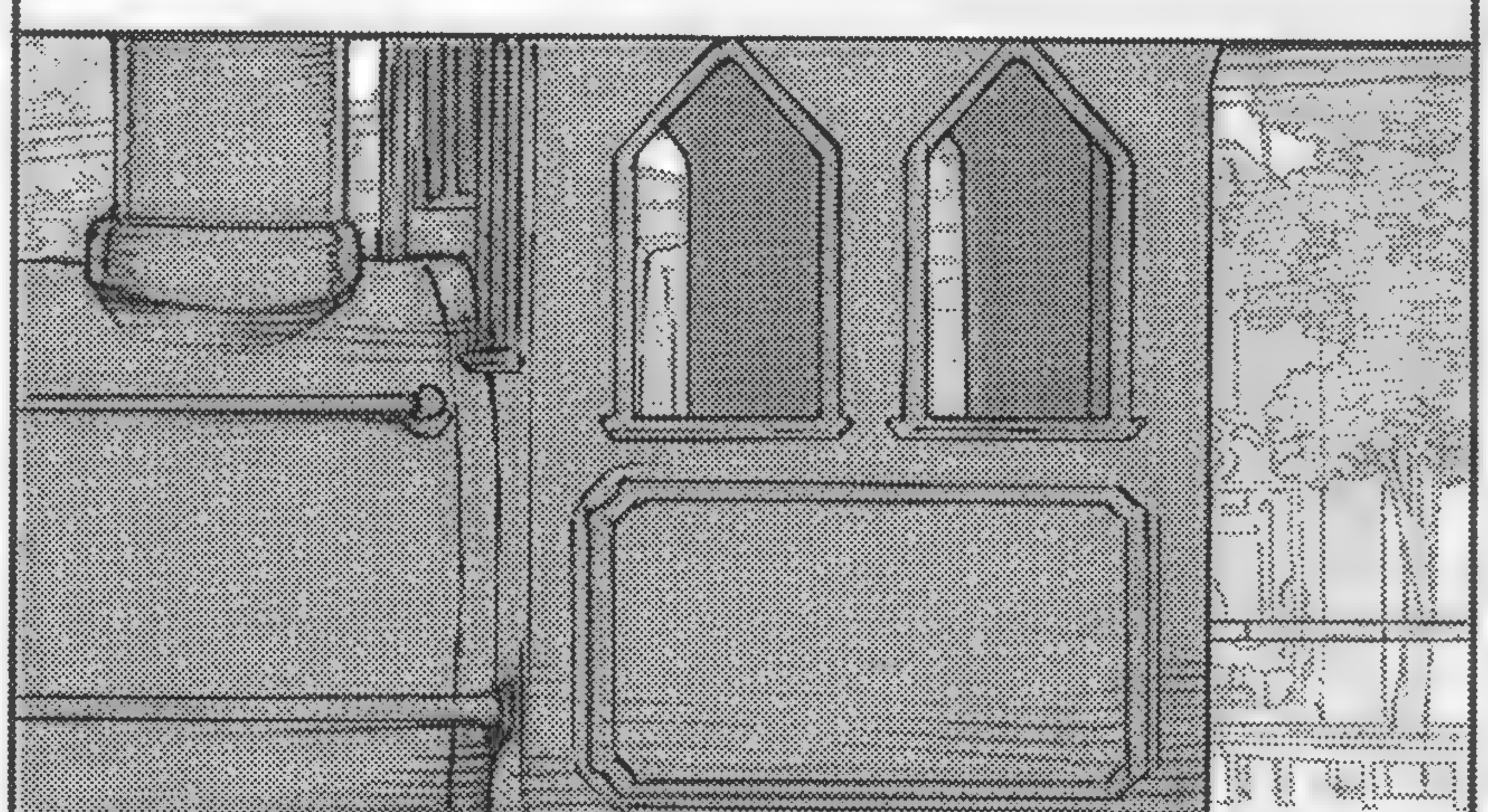
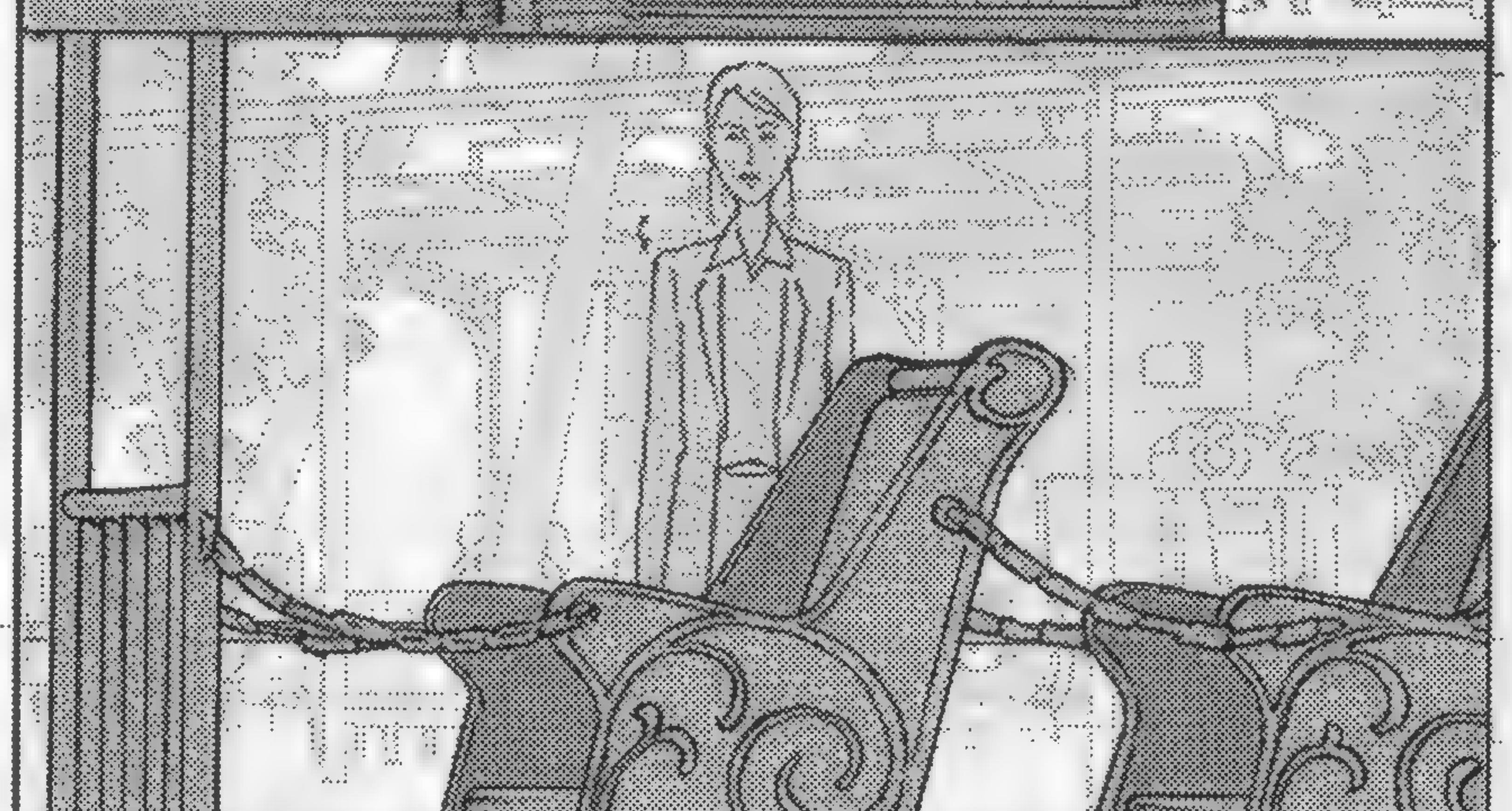
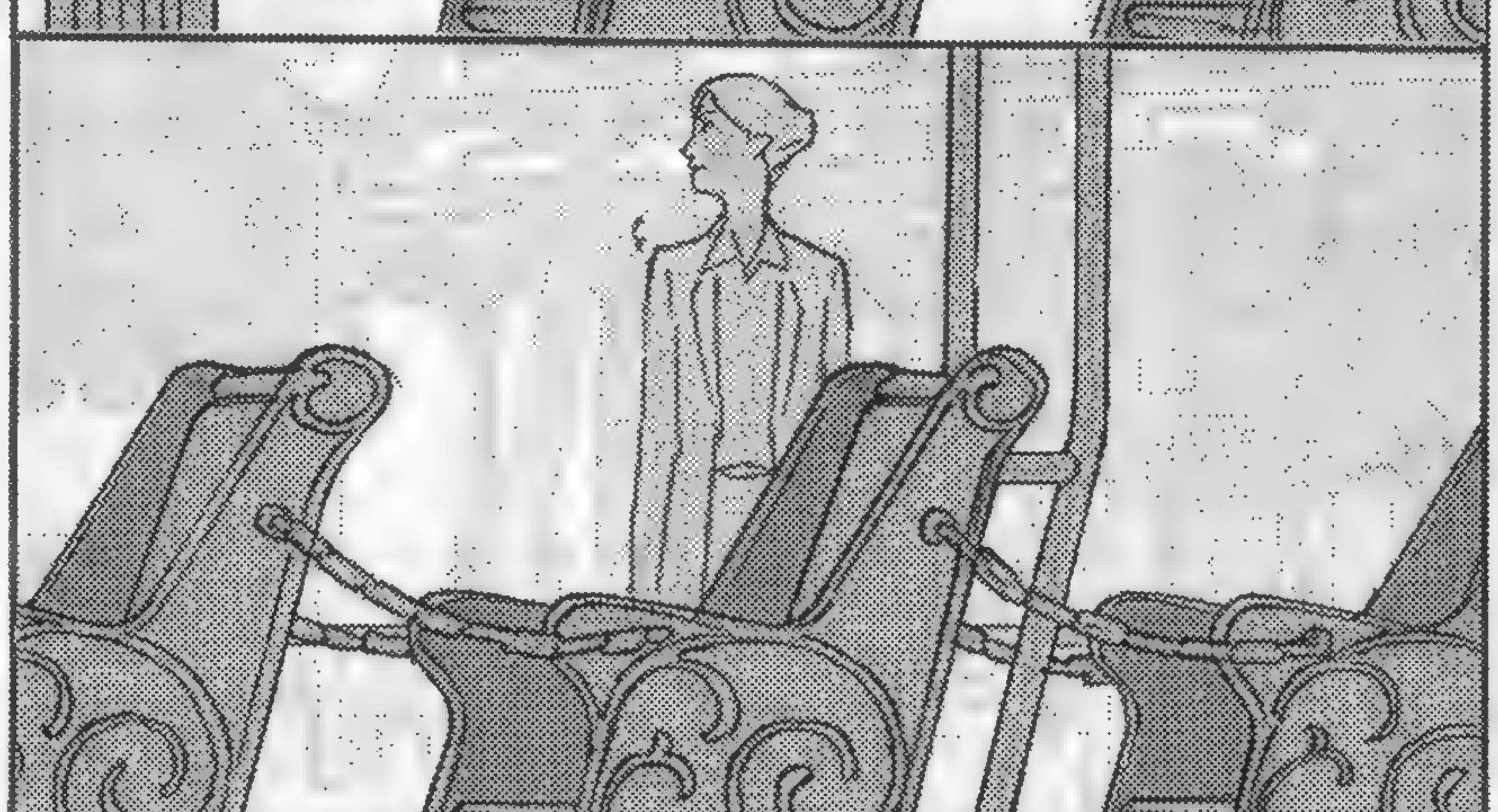
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
227		廊下の切り返し。 青い蝶が誘うように 玄関へと飛んで行く。 玄関のドアは半ば 開いており、 その奥は真っ白な光に 包まれている。 T光です。 蝶は光の中にF.O.。 カット頭からわずかに T.U.します。	玄関の外から、万雷の 拍手や声援が聞こえて いる（以下、徐々に 大きく聞こえてくる）。	
		敦子がINして奥へと 歩いて行く。		
				
		3歩＋αくらいです。 ワイドの画面なので 移動幅が大きめに なります。		5+0
228		用心しつつ歩く敦子、 FOLLOW。 BGはパースを付けて スライド。 ↓		

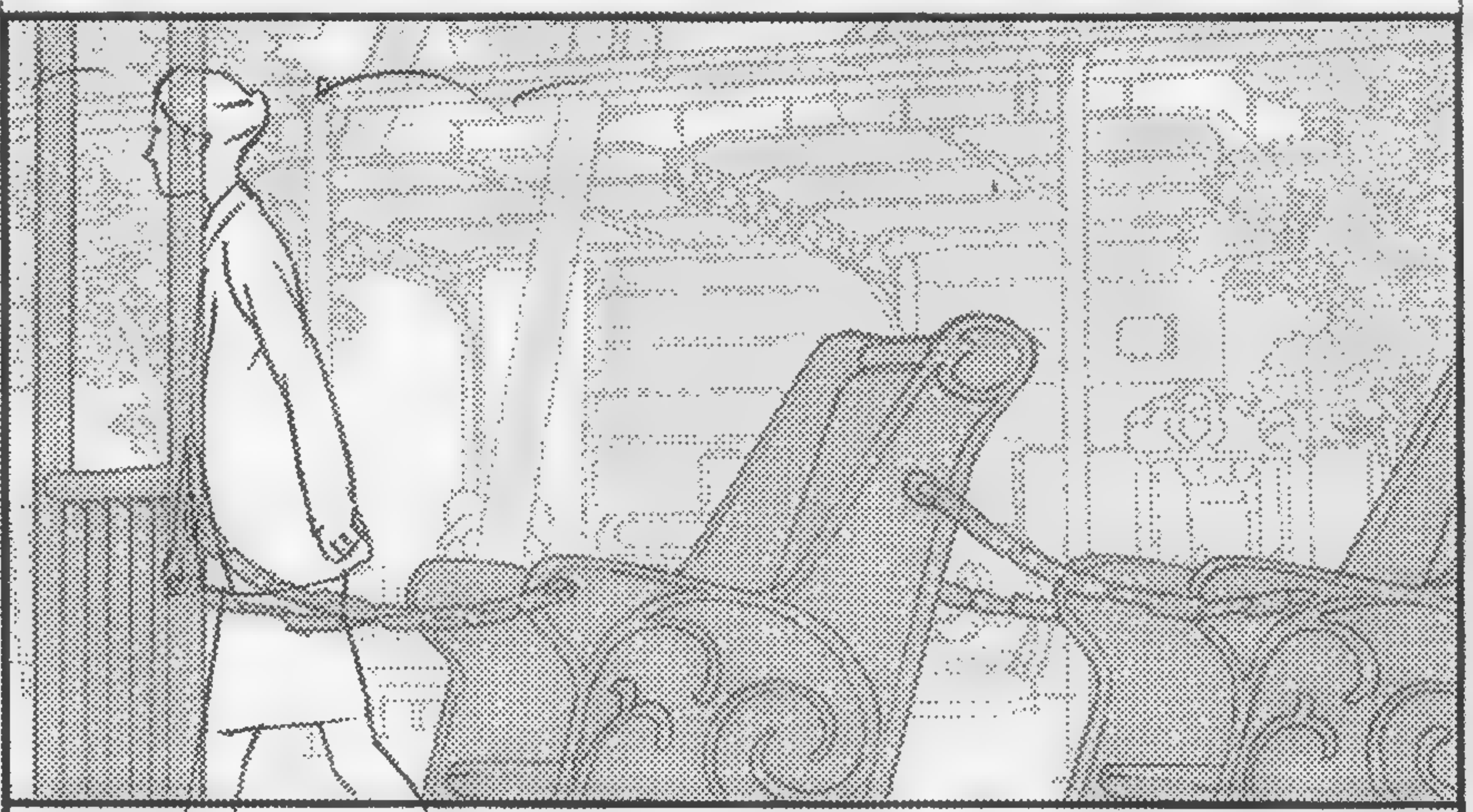
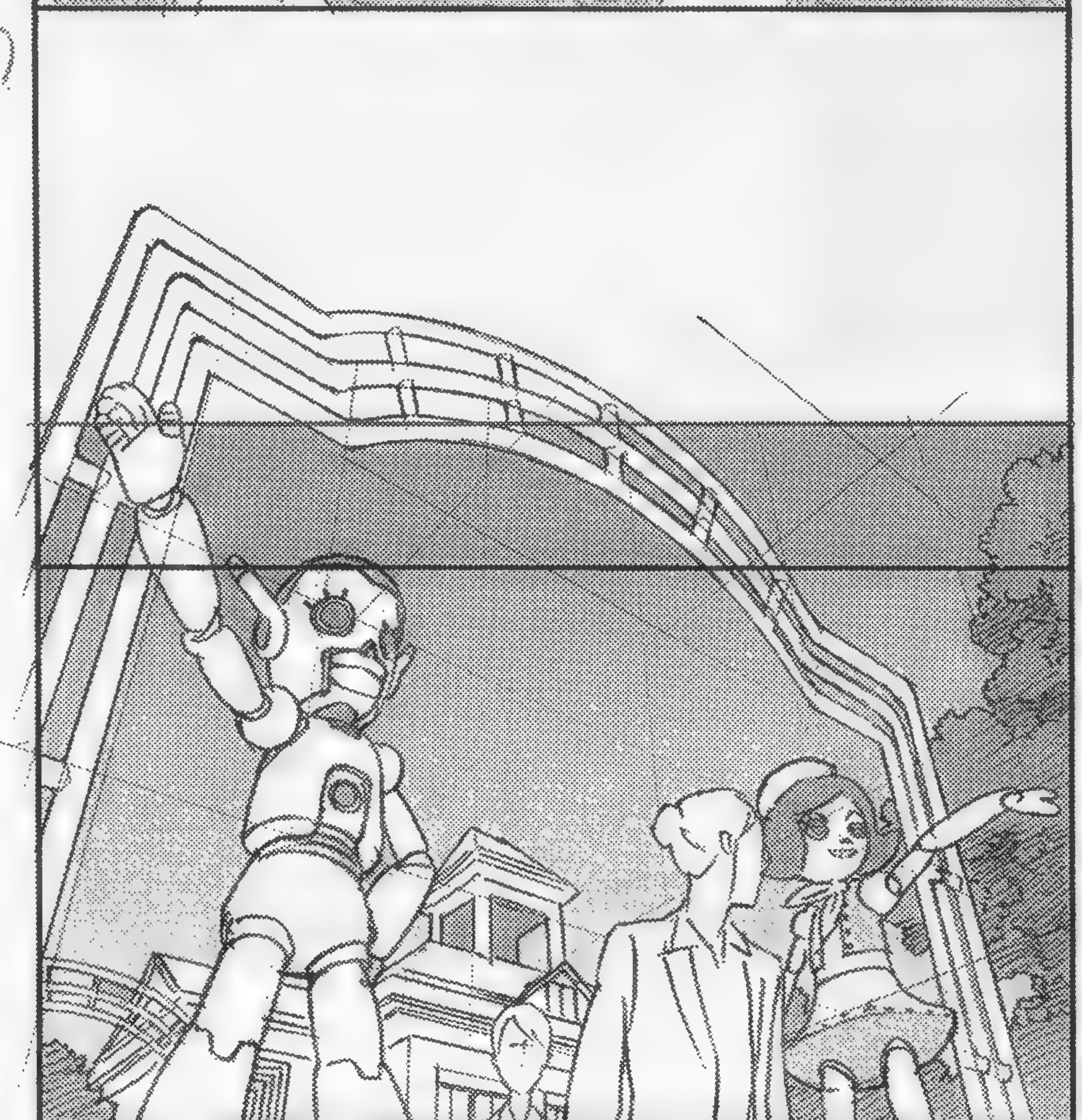
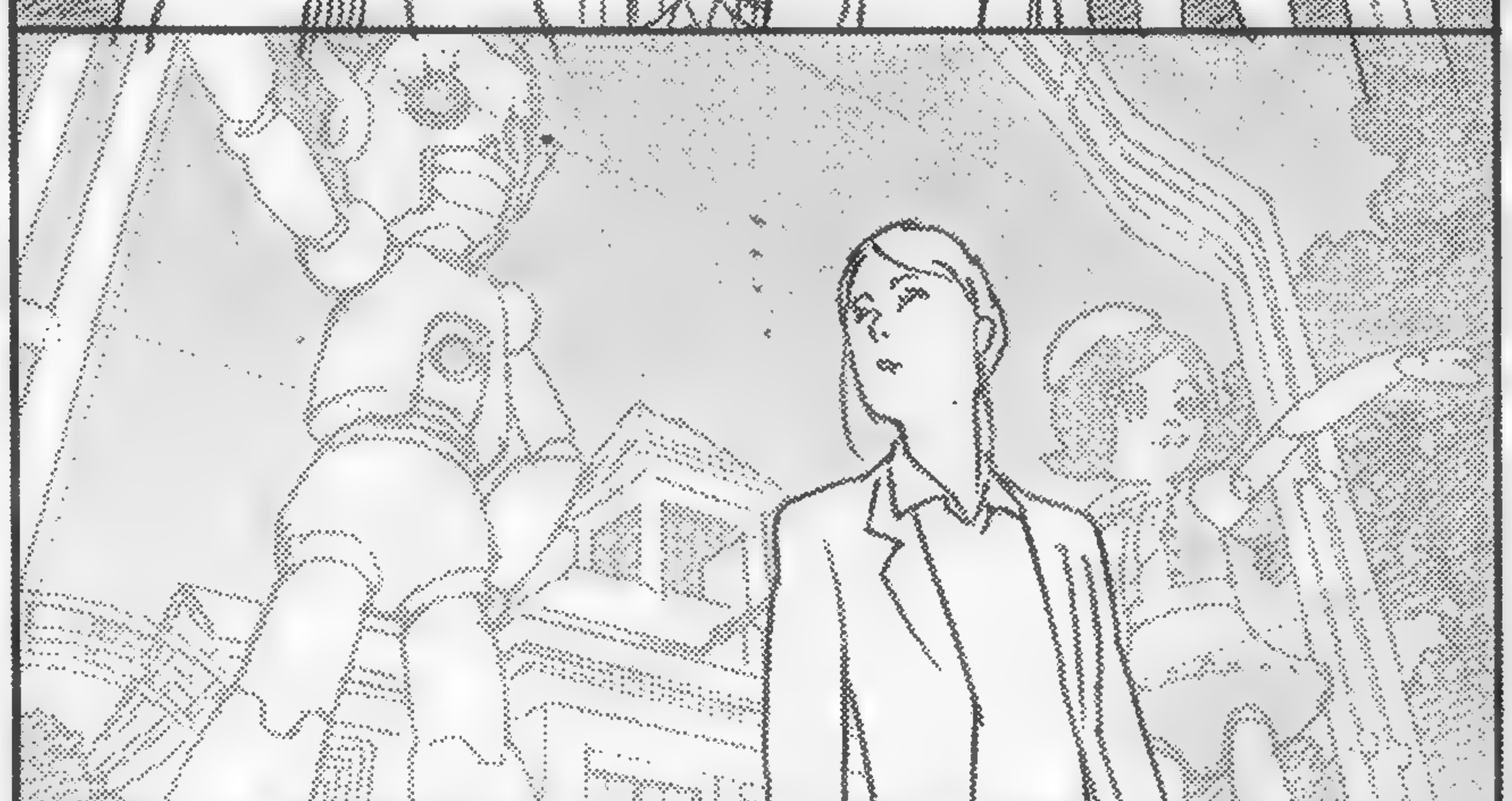
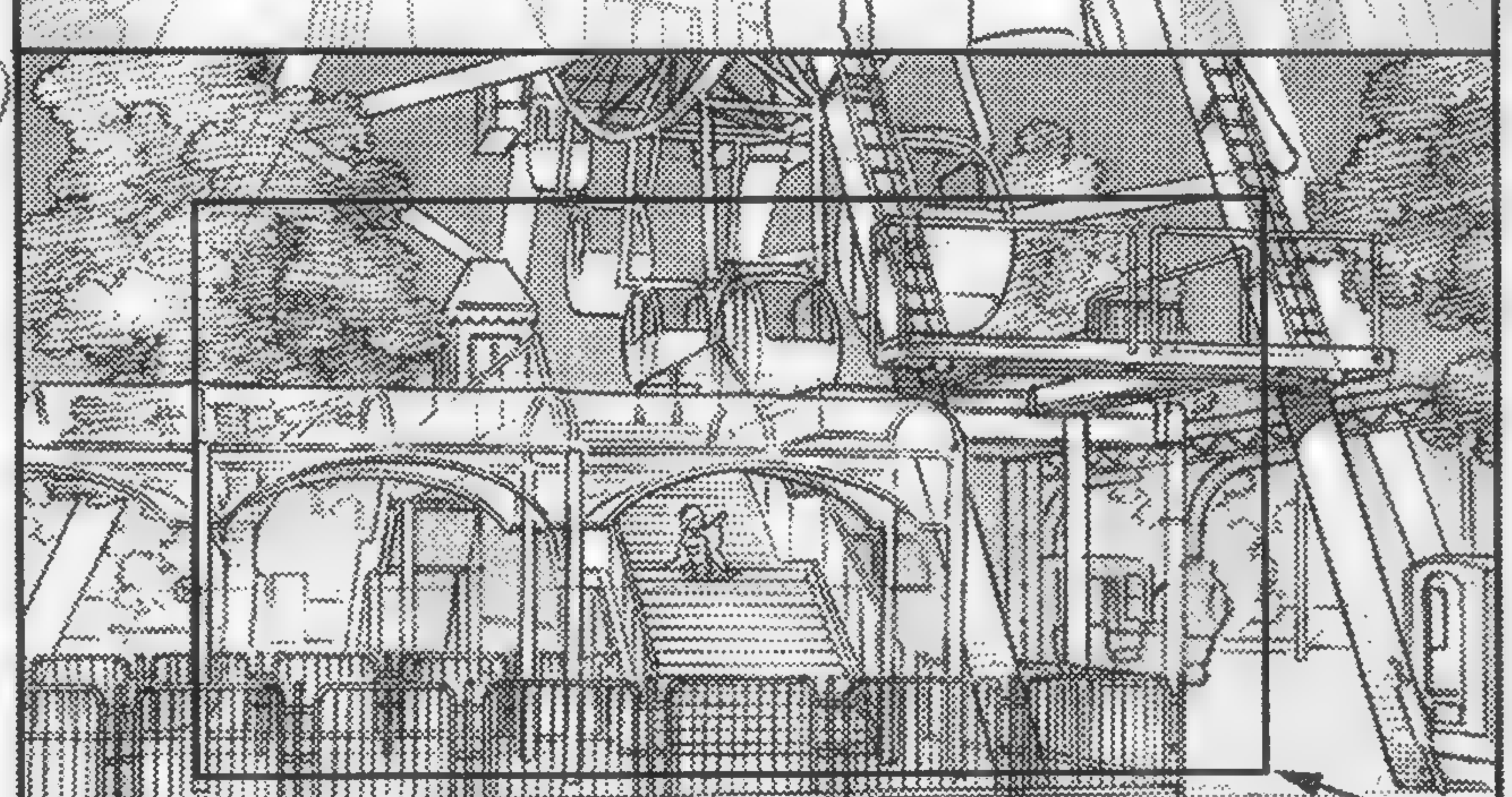
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
228		玄関の外を窺う感じ。		2+0
229		敦子の主観風にT.U. 右側の壁は3D （もしくは3D風）で パース変化ありです。		2+0
230		近づく敦子のアップ、 FOLLOW。 これもBGはパースを 付けたスライドです。		
		眩さに目を細める敦子。 カット頭からすでに ハイキーでさらに 明るめにO.L. 敦子は歩きのリピート しつつちょっと奥へ スライド。		3+0
	敦子の運命やいかに!? 次号に続く!!			

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
231		ホワイトからF.I.しながらPAN.UP. と、そこは遊園地。 華やかな色彩の 観覧車や メリーゴーランドが 見える。 遊具等はすべて 止まっています。 空は快晴です。 F.I.3+0 PAN.UPはカットいっぱいですが、カット尻はフェアリング有りです。	※ここまで聞こえていた歓声は、 ホワイト画面を ピークとして、 画面F.I.と共に OUTしてエコーが こぼれる感じ。	7+12
232		マンションの玄関先。 ※先に敦子たちが 入った氷室の部屋の 玄関先ではありません。 特定する必要もない 「ただの玄関先」なんですが、一応「氷室が子供の頃に住んでいたマンションの玄関先」 と考えてください。 呆然と見ている敦子。	(～3+12)	
		誘われるように歩き 出し、画面左手の 階段を下りる。 O.L. (3+0)		6+12

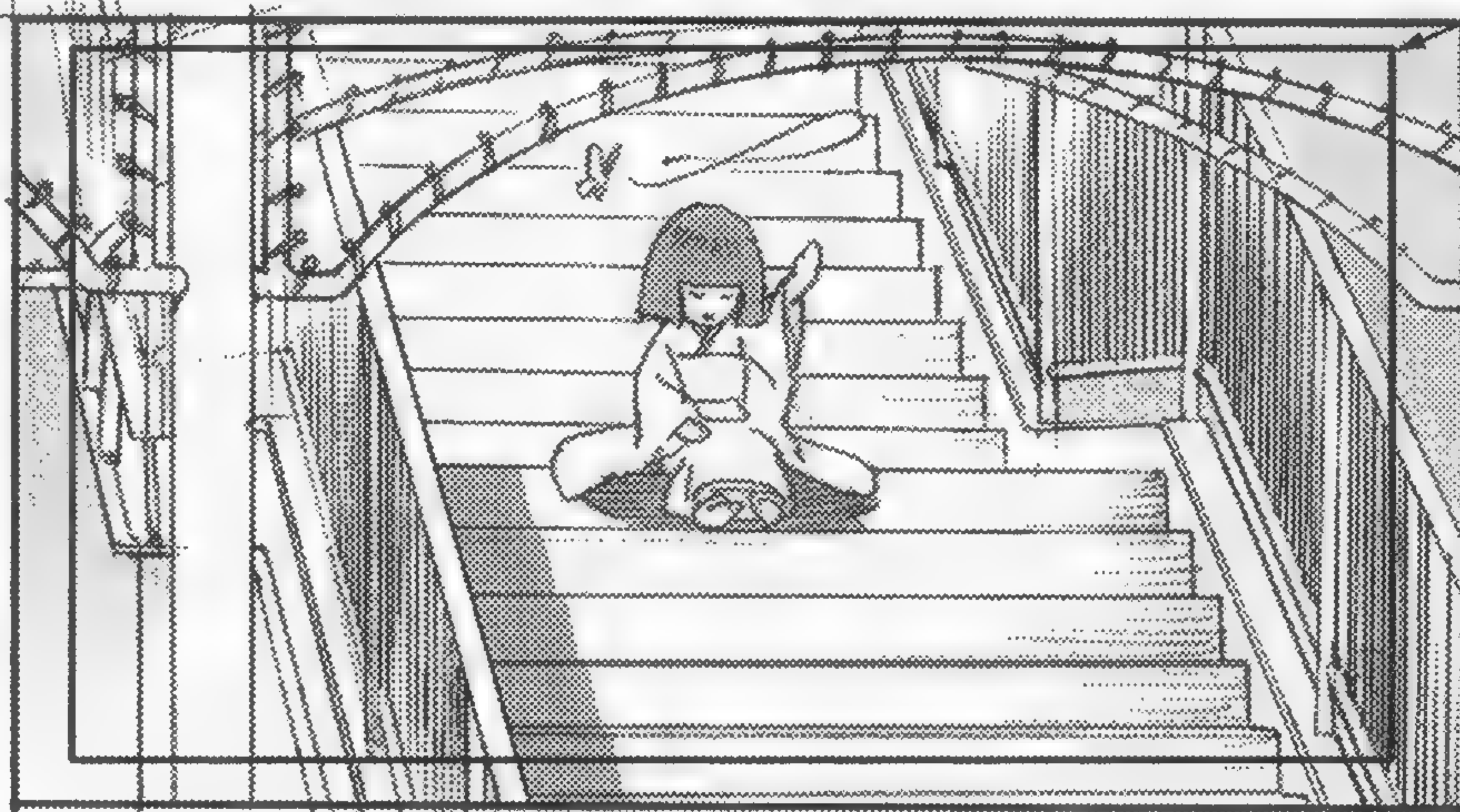
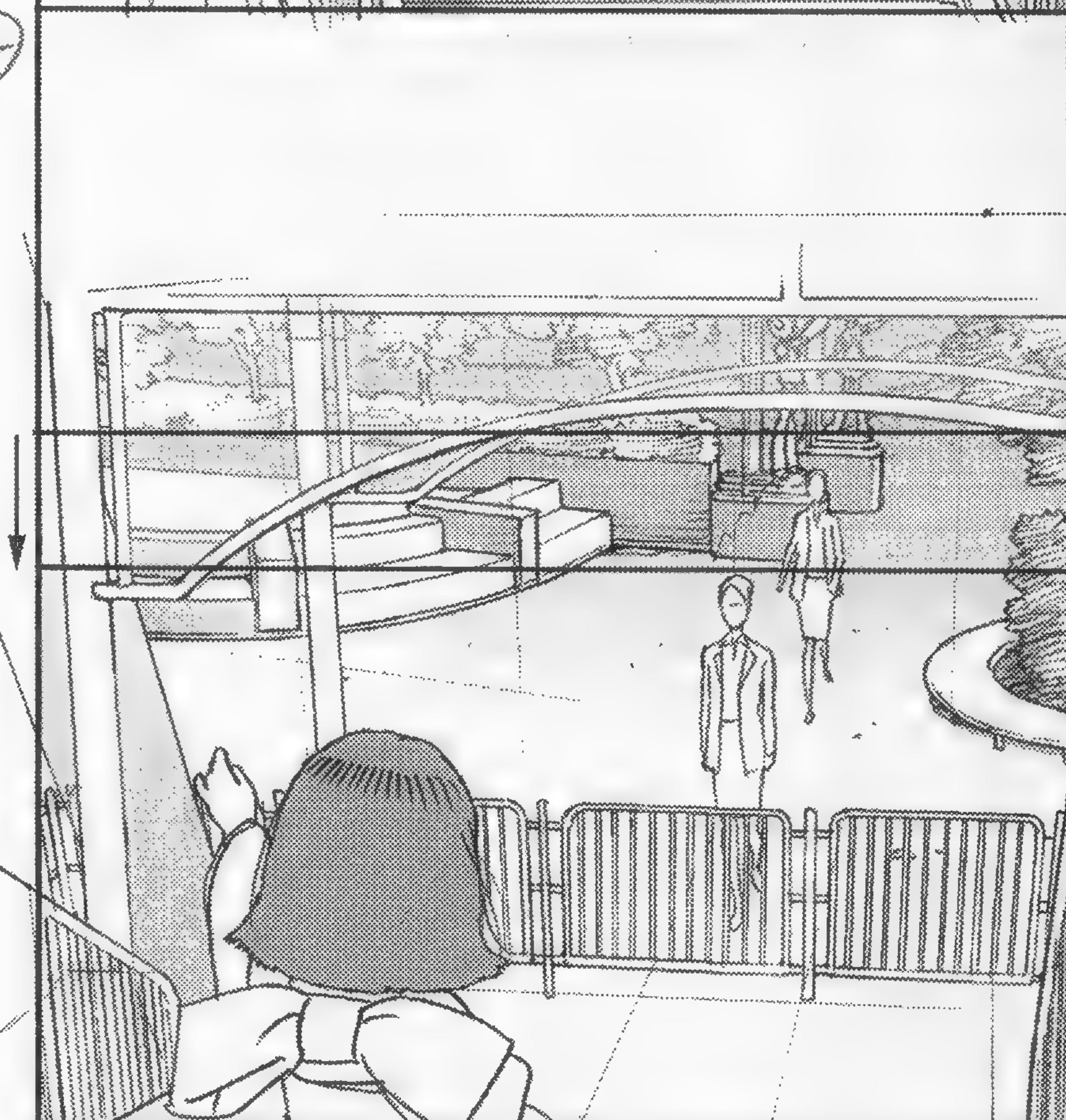
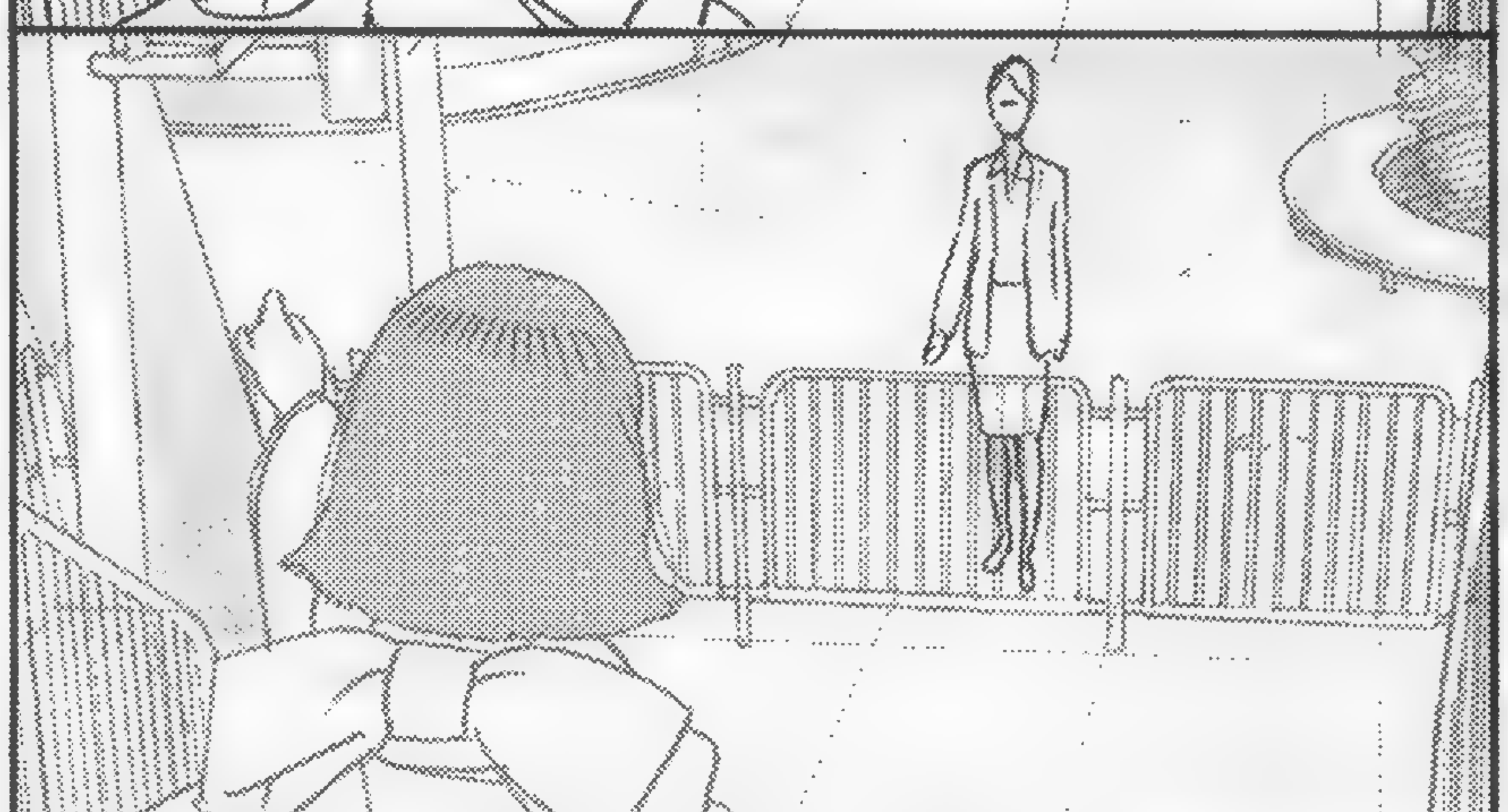
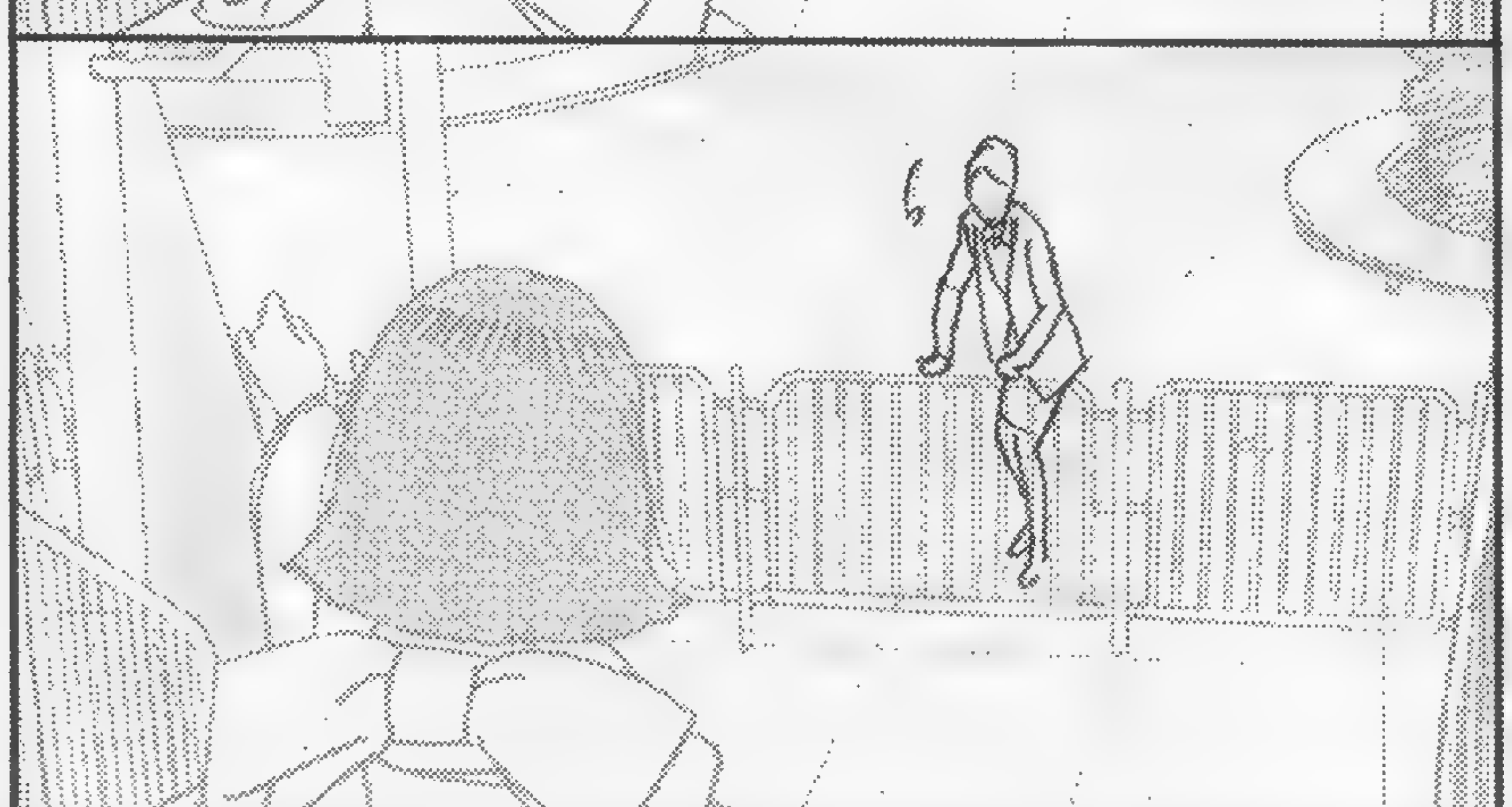
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
233		遊園地内。 敦子が歩いてくる。 スライドです。 カットいっぱいPAN←。 画面右手前にある コーヒーカップと フェンスは セルハーモニーで。		4+12
234		メリーゴーランドの 寄り。 馬たちは鏡像も含めて セルハーモニーで。 前カットを受ける 感じでわずかに PAN←します。	(〜1+0)	
		敦子がIN。 奥に見える鏡の中に 先にINすることに なります。		
				
↓		鏡の中の敦子、その 更に奥に見える小さな 踏切に遮断機が降りる。 ハッとして、まず鏡を 見やる敦子。 ↓	踏切のS.E. カンカンカンカン…… （オモチャっぽく） ※S.E.は遮断機の 動きに遅れて。	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 234		それからサッと背後を振り返る。 踏切にミニ機関車が通りかかる（スライド）。 ※敦子の芝居次第ですが、踏切が完全に降りるのを待っていると機関車のINが遅くなるかもしれません。踏切が収まりきる前に機関車がINしてもかまいません。ラスト位置も、左の絵まで行かなくて良いです。	機関車のS.E. **ポーーーーーッ** （オモチャっぽく）	5+0
235		踏切をミニ機関車が通過（スライド）。		
		客車に日本人形が座っている。		2+0
236		客車の日本人形、寄り。 その黒髪に、髪飾りのように青い蝶がとまっている。 FOLLOW→。 BGは前カットをボケボケにして流用可能だと思います。		
		フェンスと遊具（ボケ）の陰にOUT。		2+0

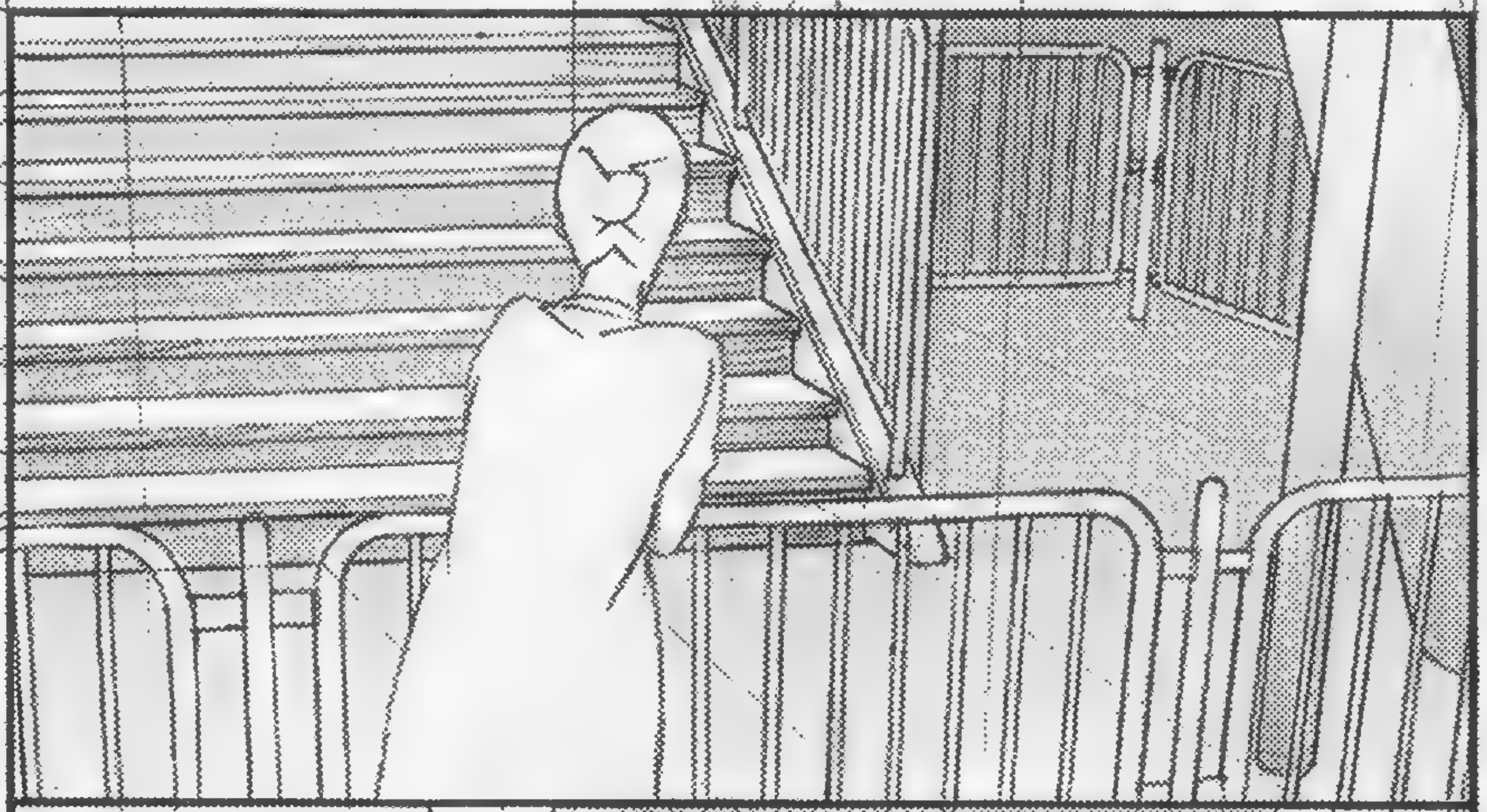
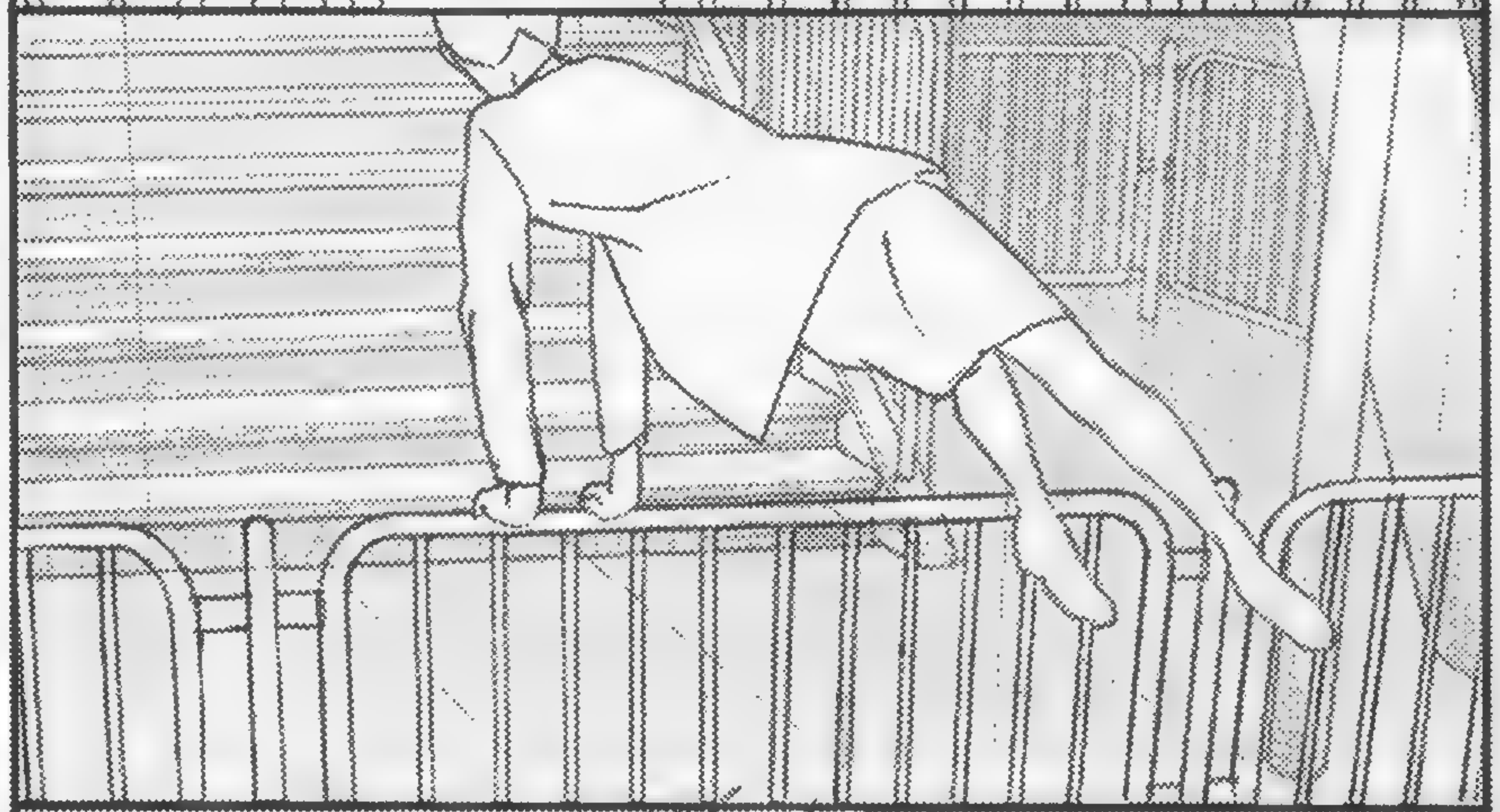
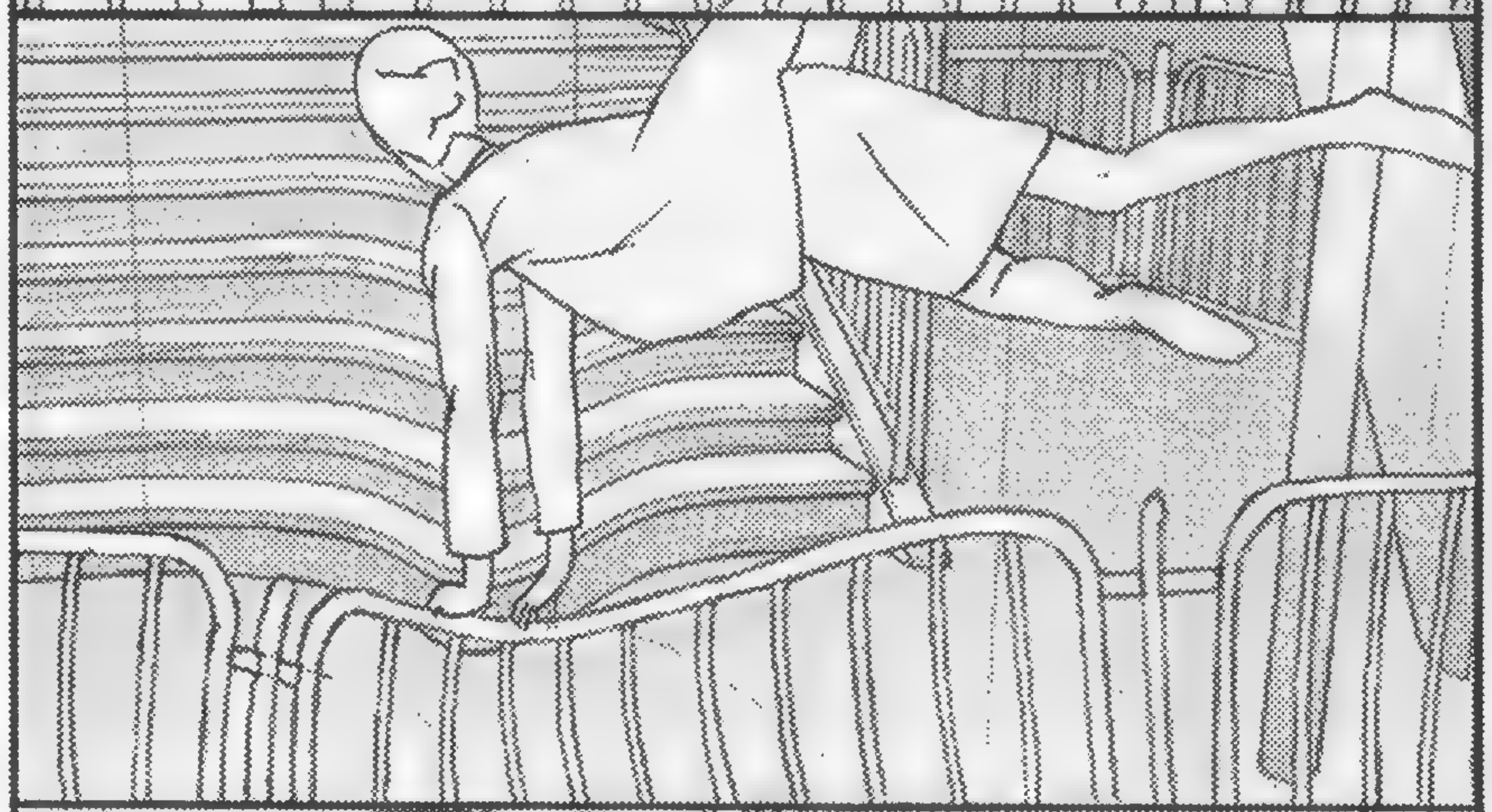
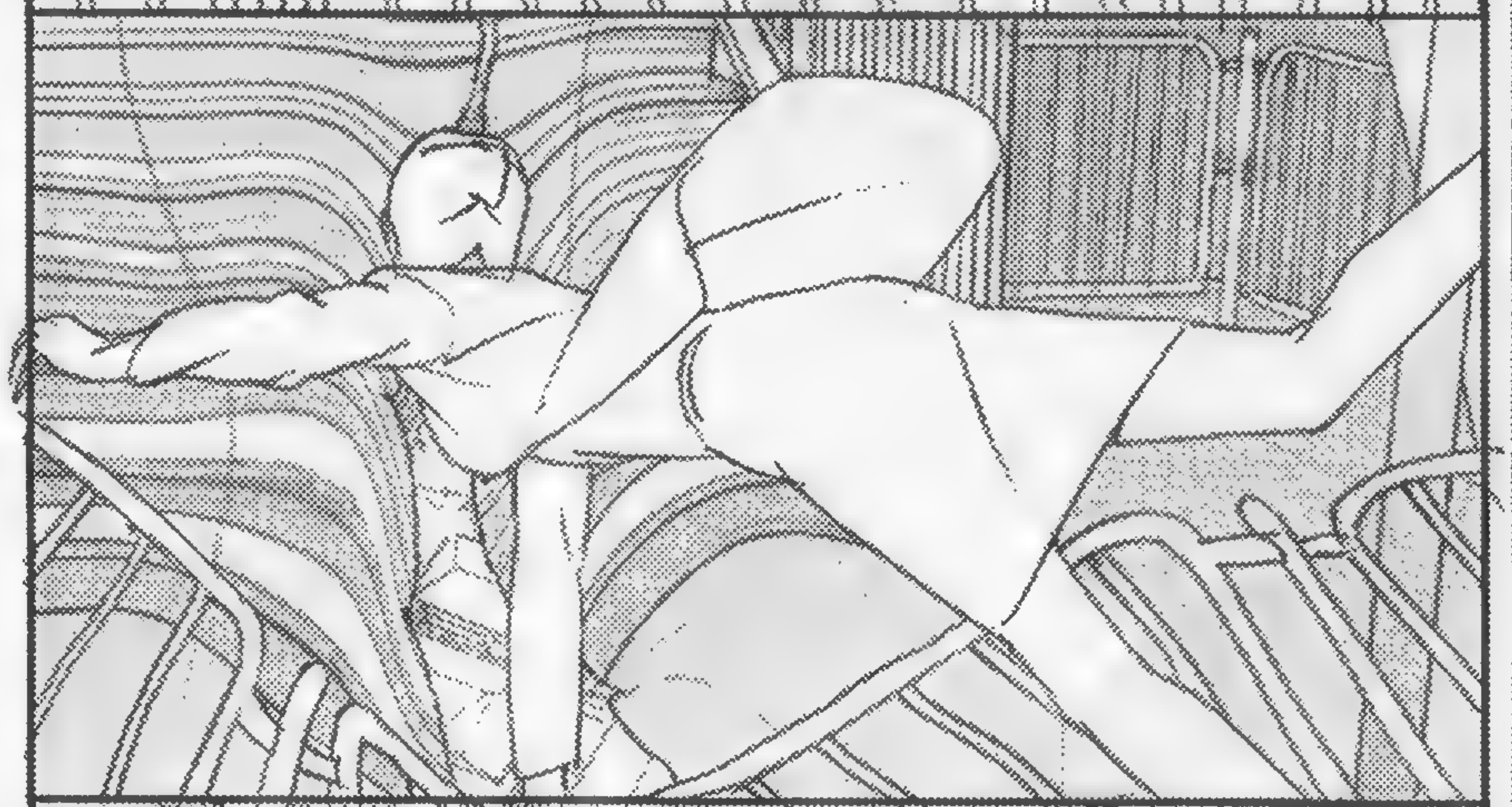
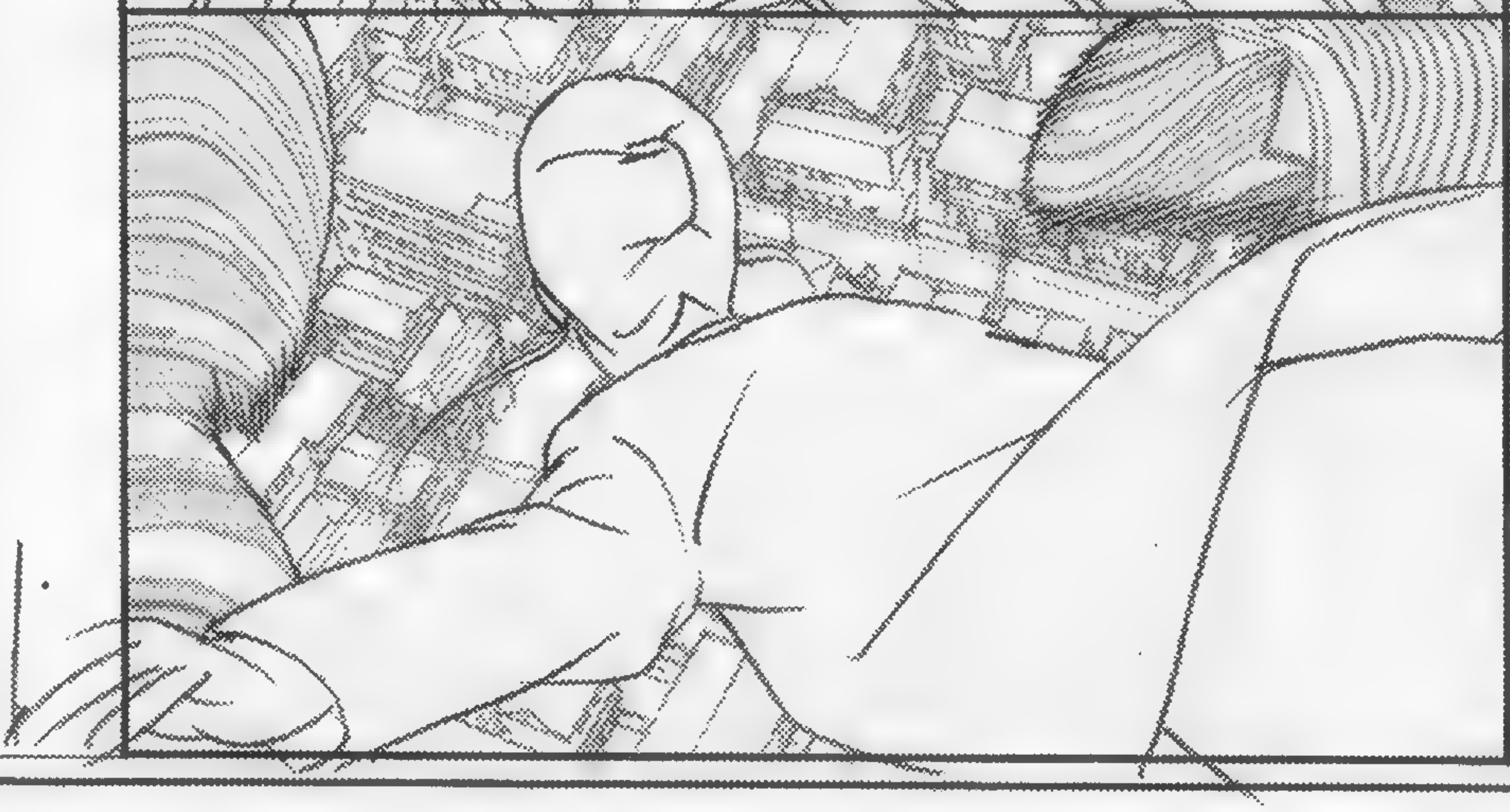
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
237		ミニ機関車を追って 走って行く敦子。 カット頭から付けて PAN.UP. カット尻にかけて 左手からミニ機関車が INして奥へ。		3+0
238		画面手前を通過して 行くミニ機関車と		
		客車。 しかしそこに 日本人形の姿はない。 ここも踏切です。 機関車の奥、息が 荒く肩を上下させて 敦子が立っている。		
		画面外、左手から 人形の笑う声が聞こえ、		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
238		敦子が誘われるように 小走りでOUT。 O.L.(2+0)		5+12
239	 	ロボットの キャラクター（この 遊園地のマスコット キャラクターという 想定です）二体。 PAN.DOWN。 敦子が走ってIN、 立ち止まって左右を 伺う。 画面左手を向いて、 なにごとかに気が付く。		5+0
240		観覧車の乗り場、 その階段に日本人形が 座っている。 人形の周りを蝶が 舞っています。 次カット参照。 T.U.カットいっぱい。 O.L.(1+0)		2+0

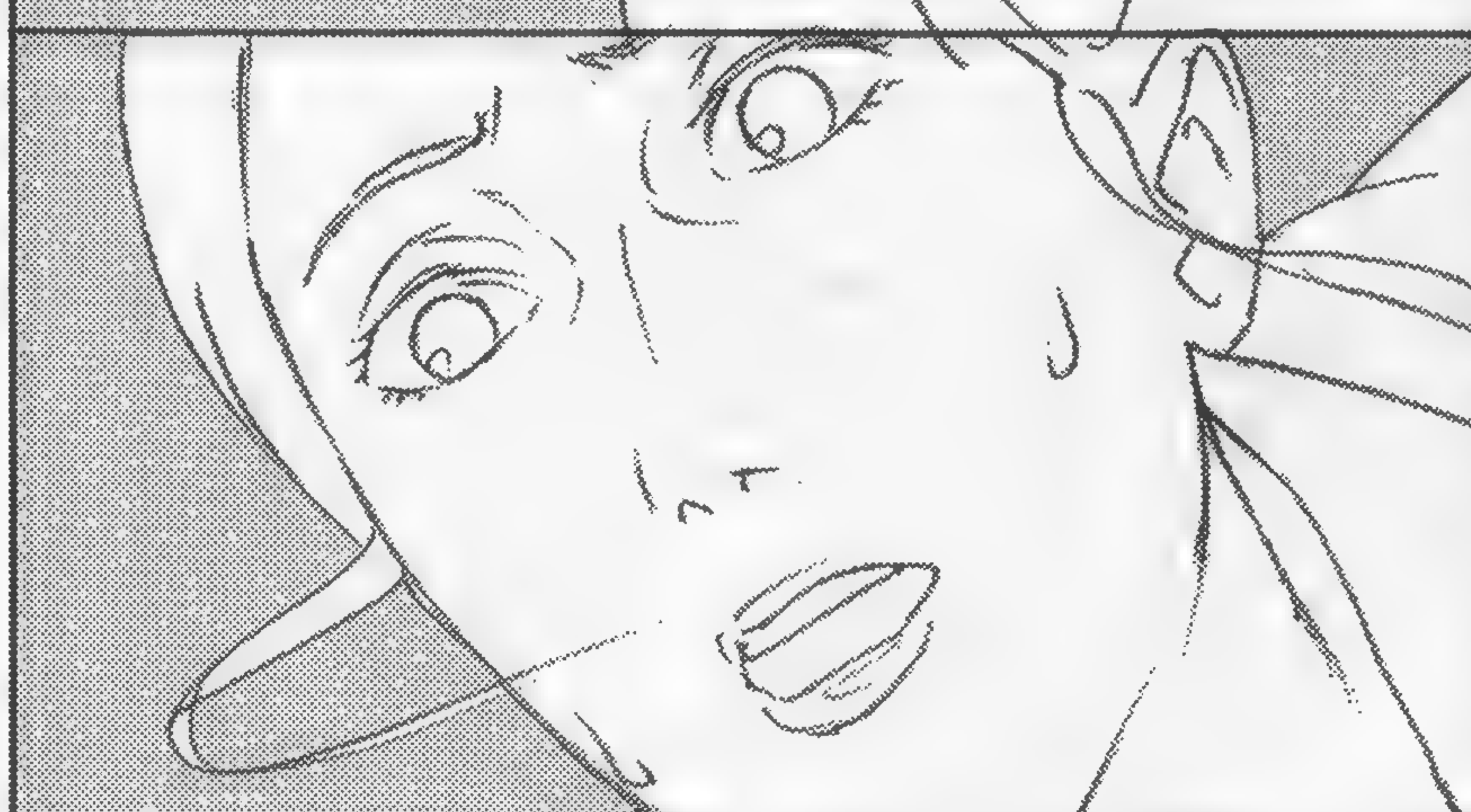
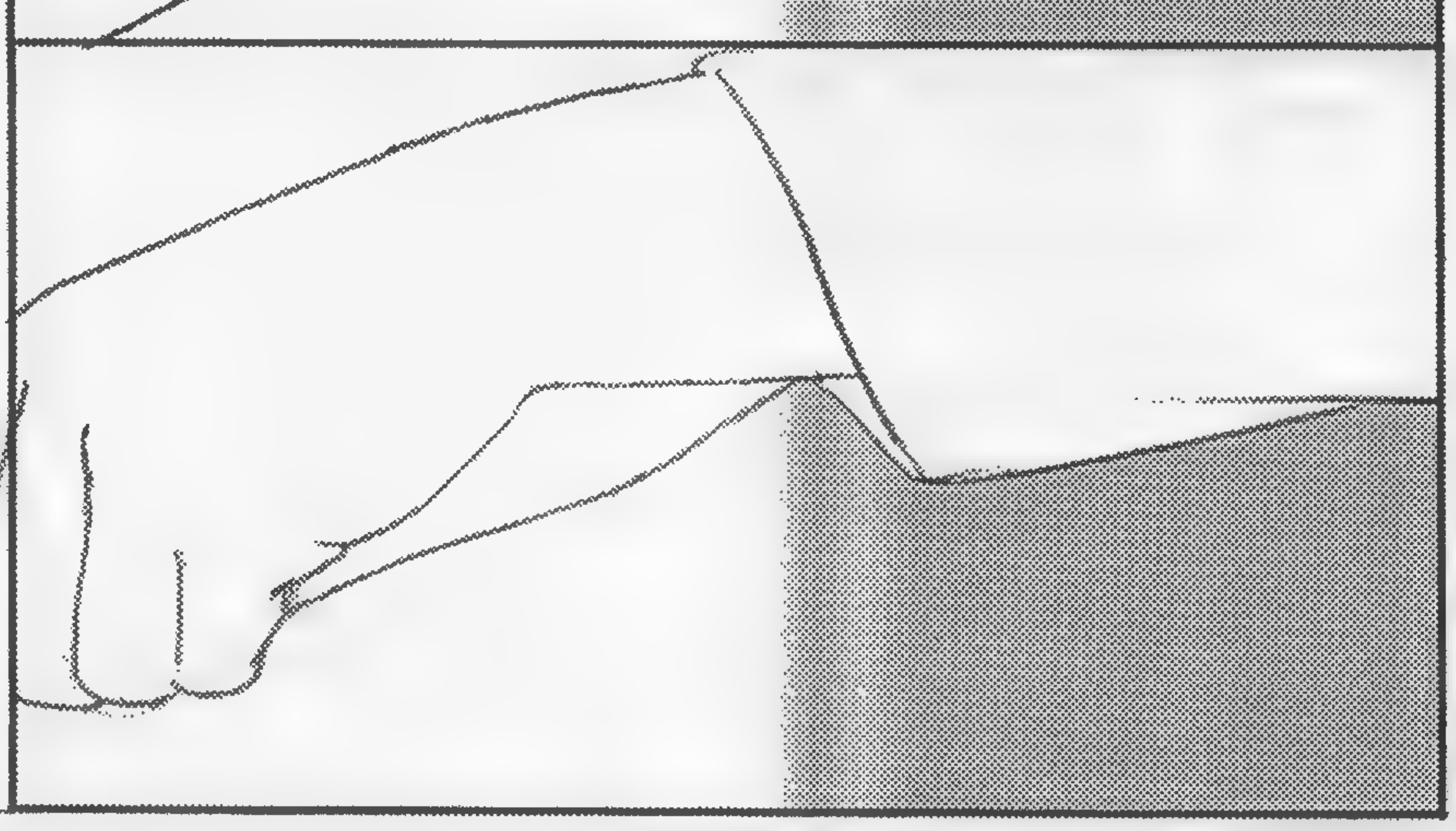
( )

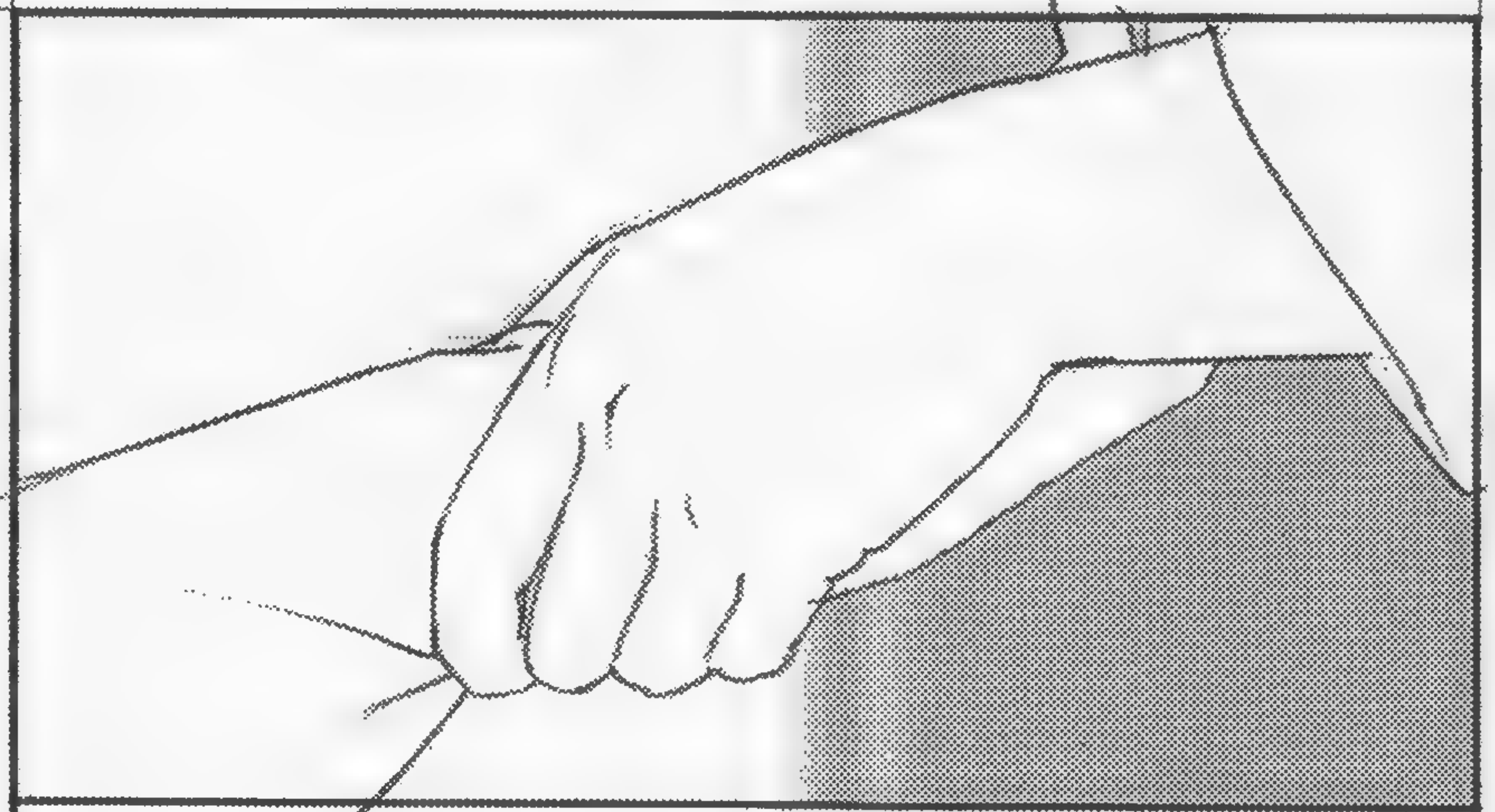
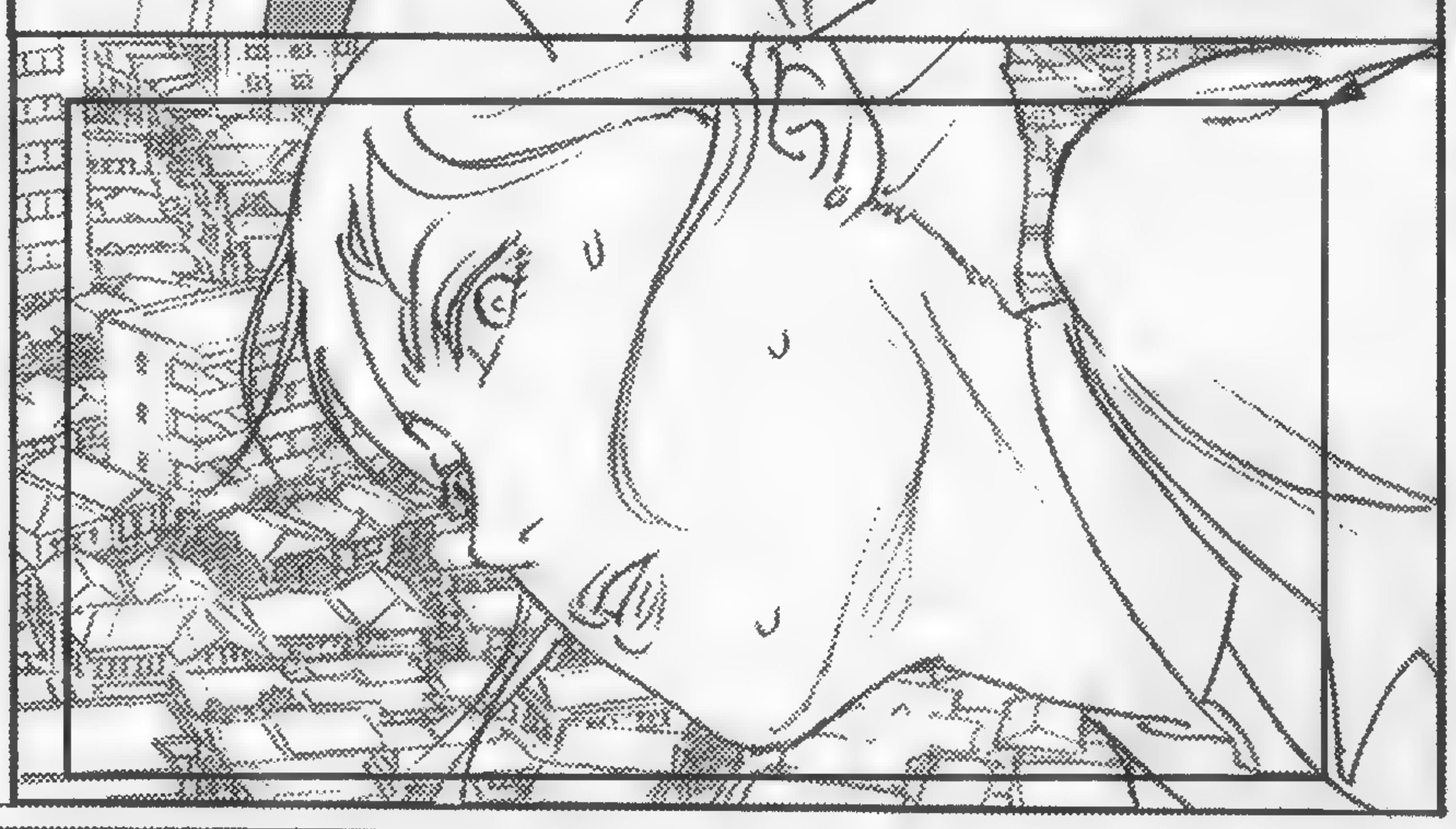
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
241		階段に座る日本人形、寄り。 その周りを青い蝶が舞っている。 蝶はこのカット内でOUTさせて下さい。 前カットのT.U.に揃えて、こちらのカット頭にもわずかにT.U.あります。		2+12
242		人形に近づいてくる敦子に付ける感じでPAN.DOWN. 手前に日本人形、スライド加味。		
		フェンスの手前で立ち止まり、ちょっと様子を窺う間があってから		
		両手をフェンスにかけて飛び越えようと腰を落とす。		6+0

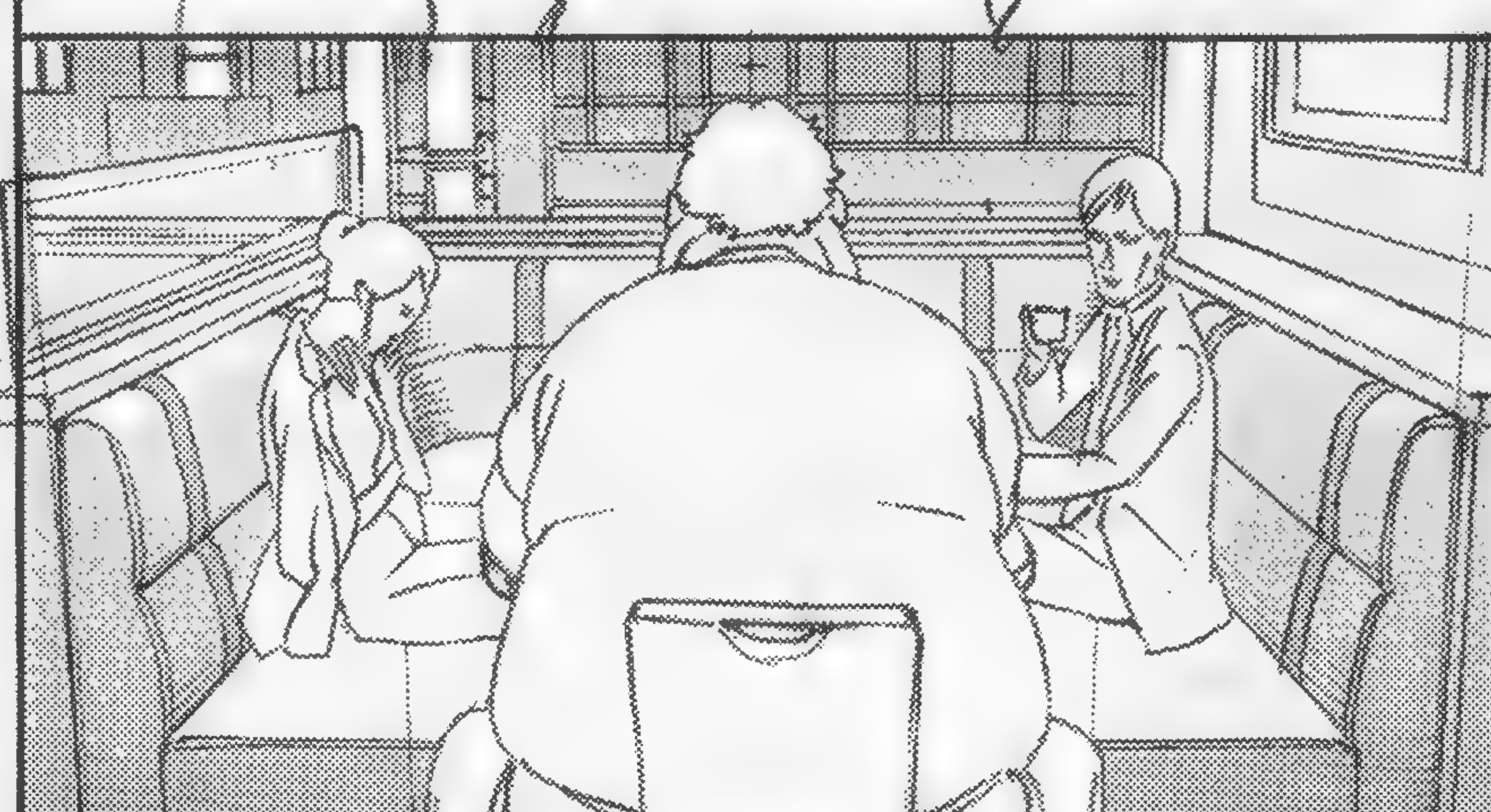
マッドハウス

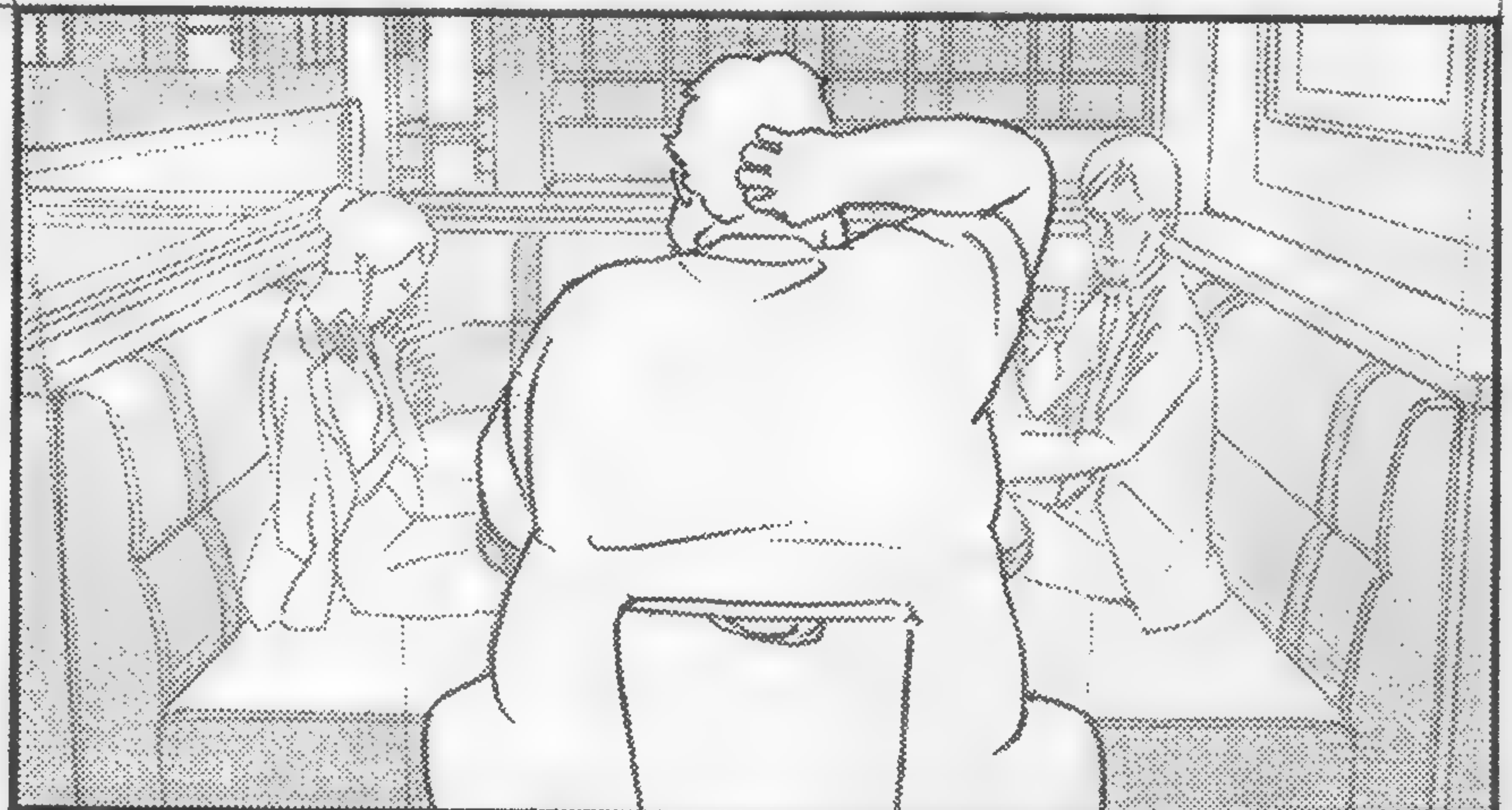
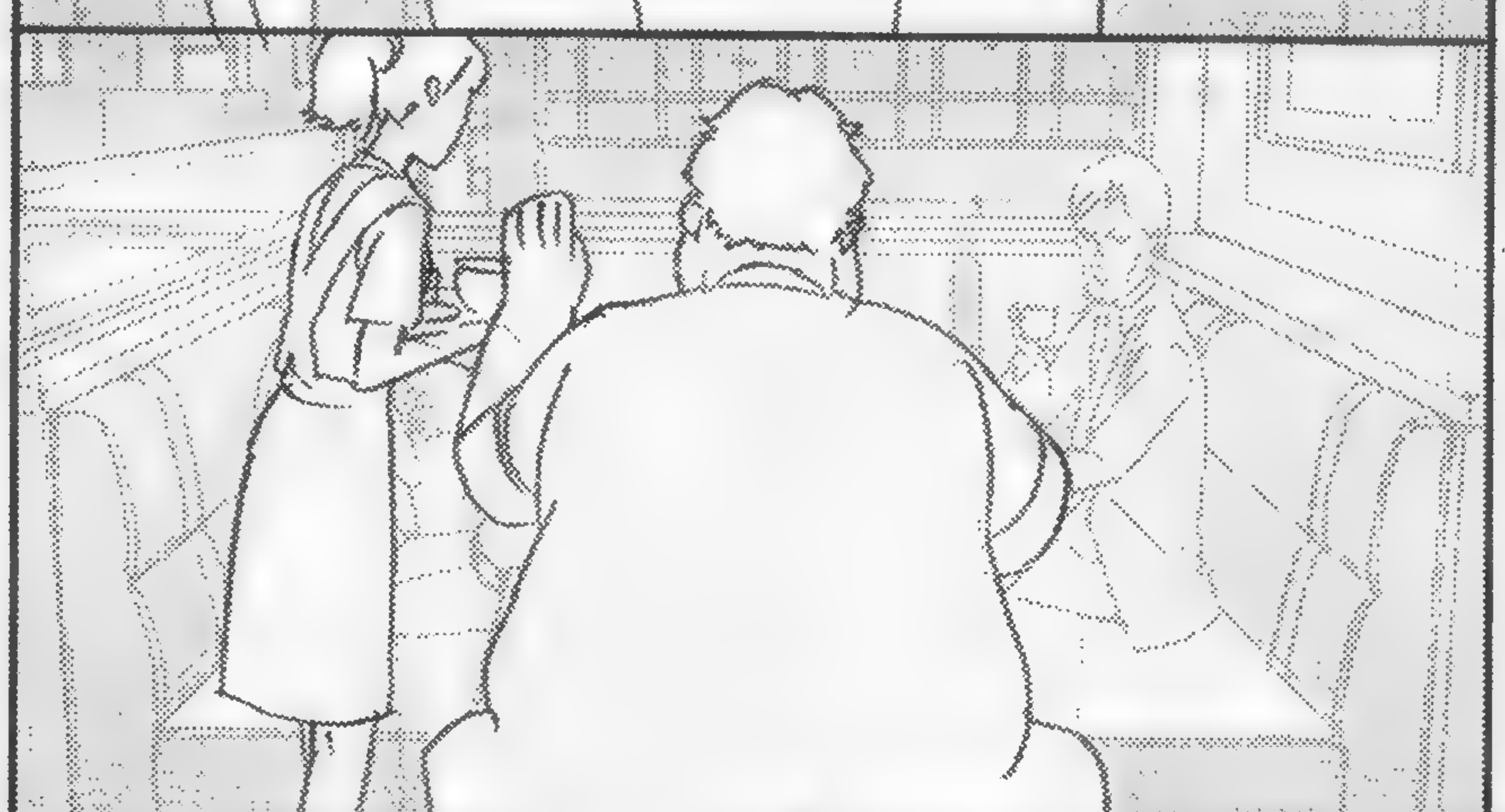
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
243		フェンスを		
		飛び越えかけた瞬間、		
		フェンスがグニャリと 歪み、奥に見える背景 もつられるように歪む。		
		バランスを崩す敦子の 目の前で、遊園地の 背景が裂けるように 割れる。		
		カメラは主観移動で 敦子の背中越しに覗き 込む感じです。 裂けた景色の奥には 俯瞰の住宅街。 この街の俯瞰は、 氷室の部屋（16階）の ベランダから見た 現実の景色です。 ※左の絵だと完全にフェンスから落ちたように 見えるので、奥に見える実景の方にもカメラワークを 加えるなり、敦子の作画を控えるなりの工夫が必要と 思われます。レイアウト時、一考お願いします。		

(　　　)

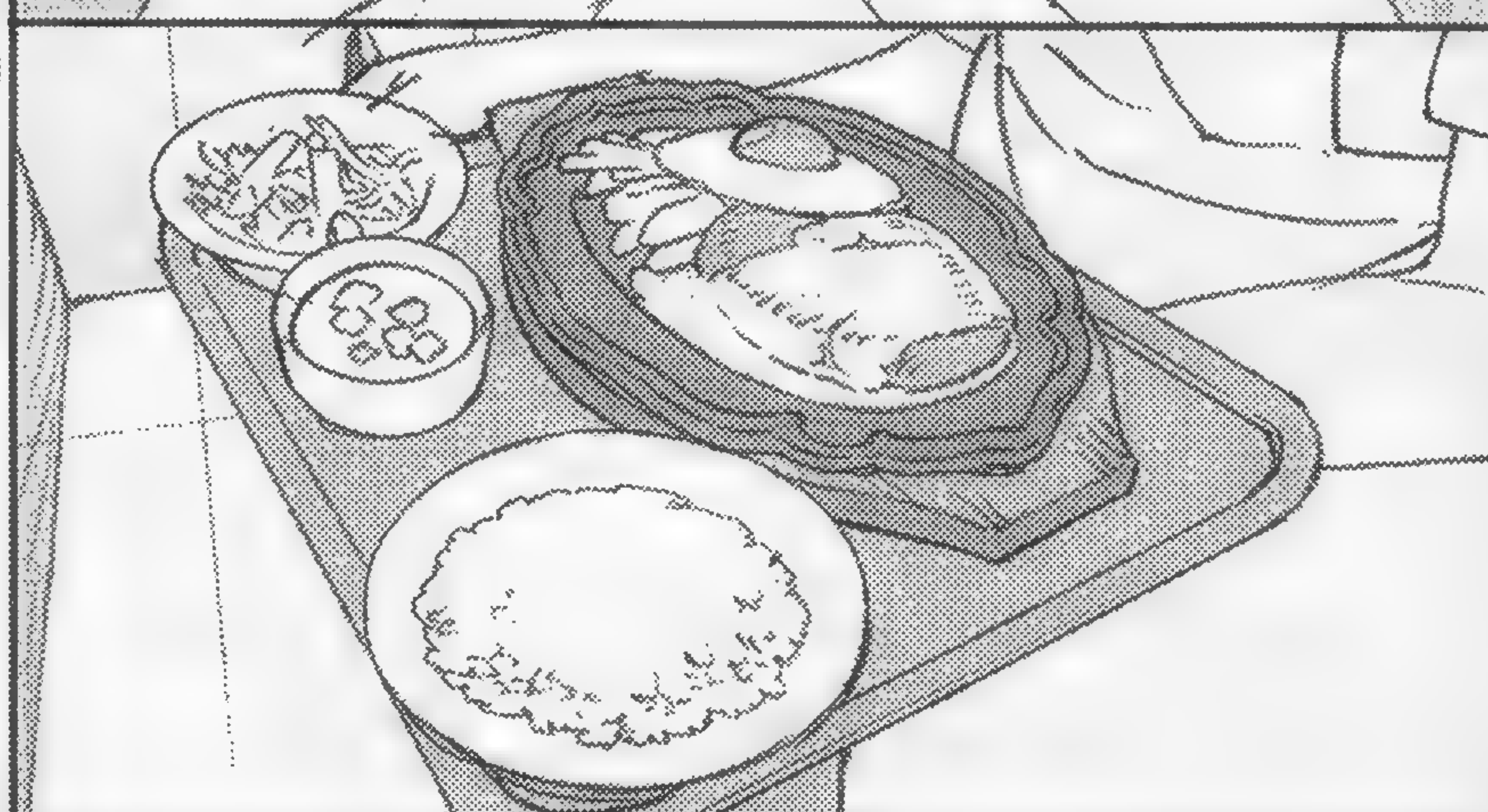
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
243		敦子の眼前に広がる街。		2+0
244		手前に落ちてくる敦子のアップ。		
		息を呑む。 カメラ、敦子に付けてください。 BGは空だけになると移動感に欠けるので、敦子の奥にマンションの上部が少し見えるようにしてください。	敦子「！」	0+18
245		落ちる敦子の左手を小山内の手が		
		はっしと掴んで、		

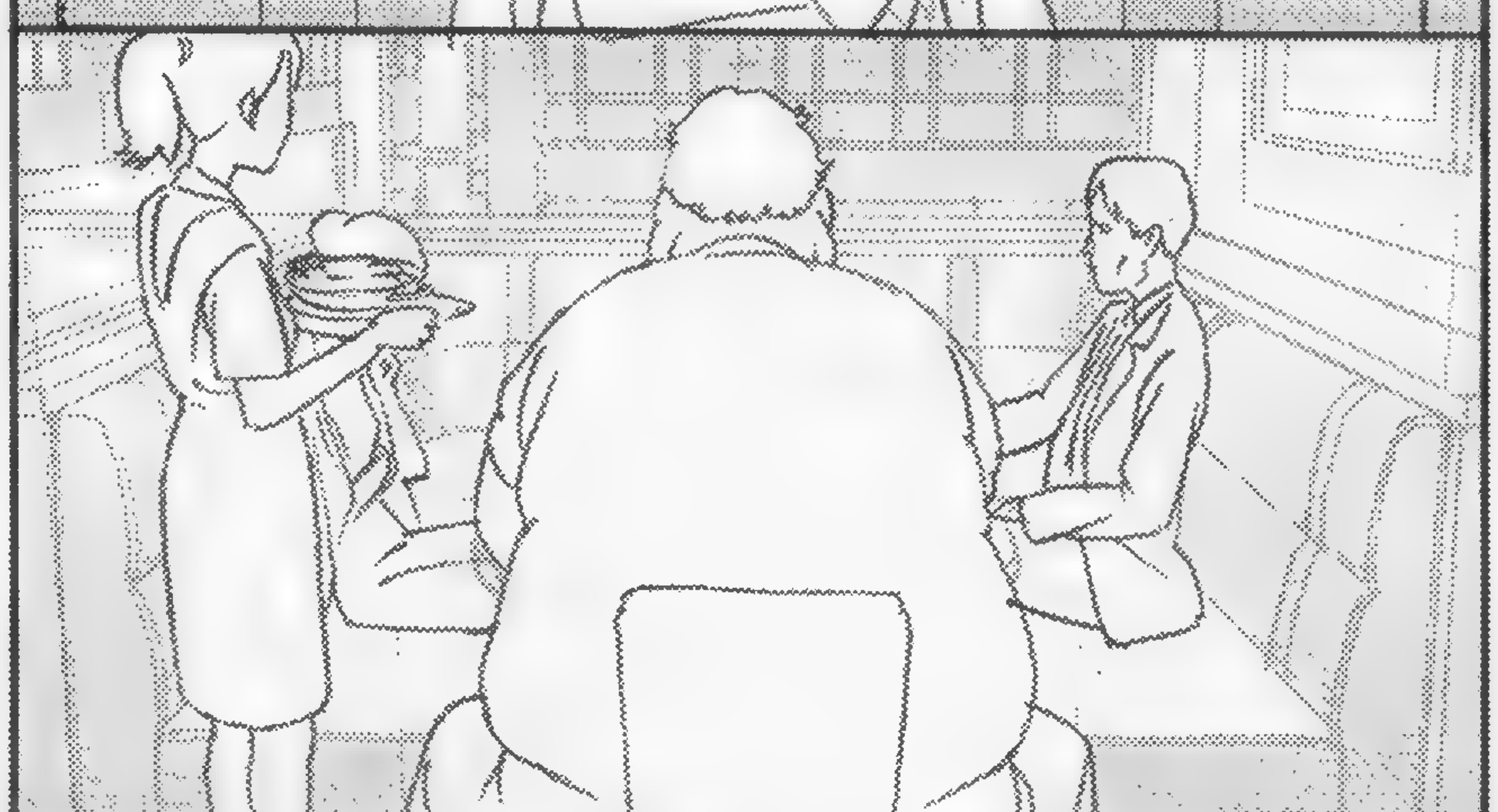
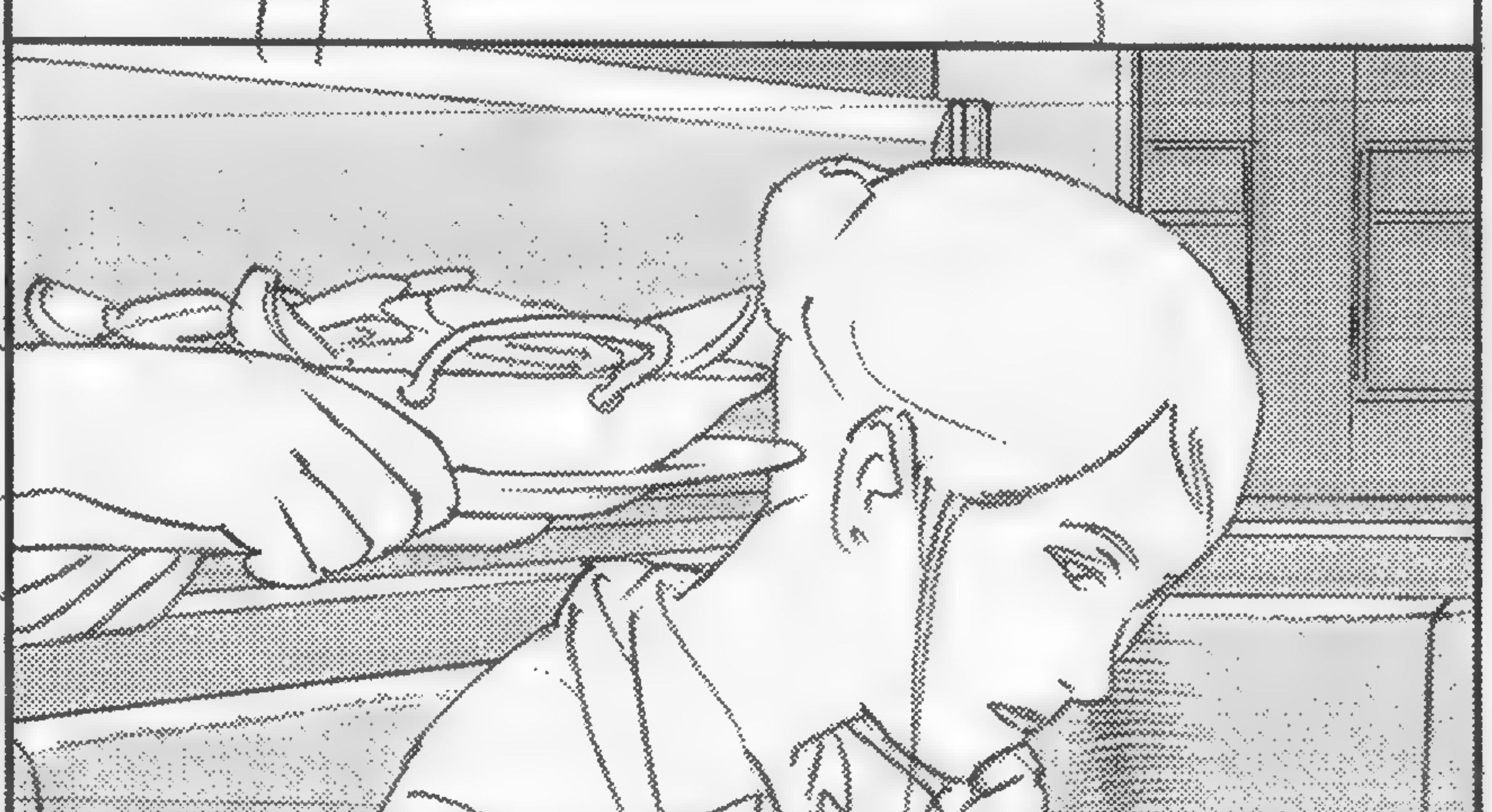
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
246		引き戻す。 収まりきらずに 次カットへ。 BGは隣家との境に あるフェンスがぼけて 見えるくらいです。		0+18
247		フェンスから落ちかけている敦子、必死に捕まえている小山内。 敦子の下に住宅街が見える。 前カットで腕を捕まれ引き戻された芝居の収まりをこちらにこぼしてください。 カットいっぱい わずかにPAN。 キャラとベランダ（BOOK）は若干 スライド。		2+12
248		小山内、必死の形相。 アップ。 吹き上げる風に髪の毛がなびく。		1+18
249		小山内を見返している 敦子。 髪の毛になびき。 風は強めです。 T.U.カットいっぱい。 キャラと背景の T.U.率を少し変えて。	小山内（OFF） 「アナフィラキシー…」	4+0

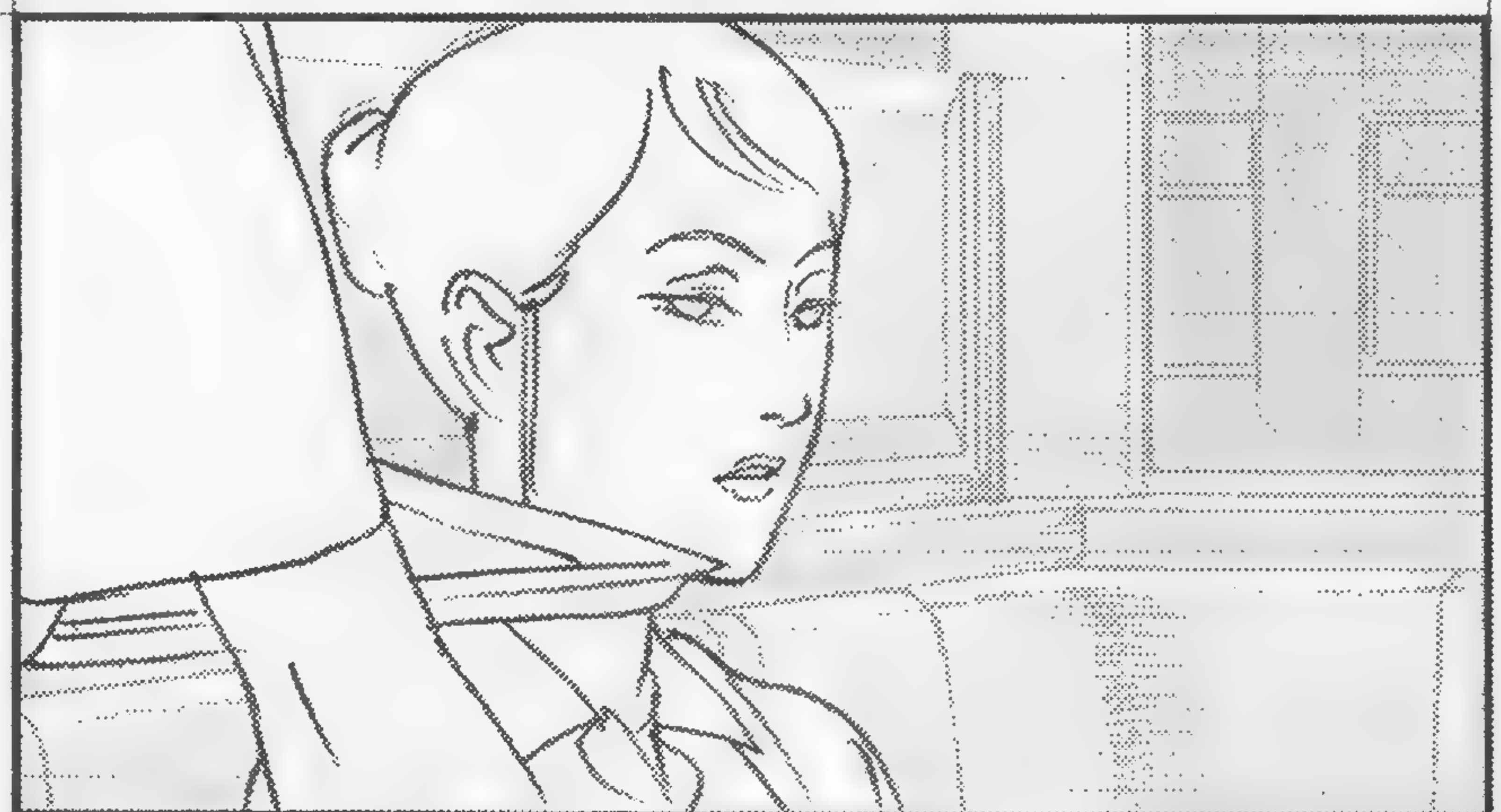
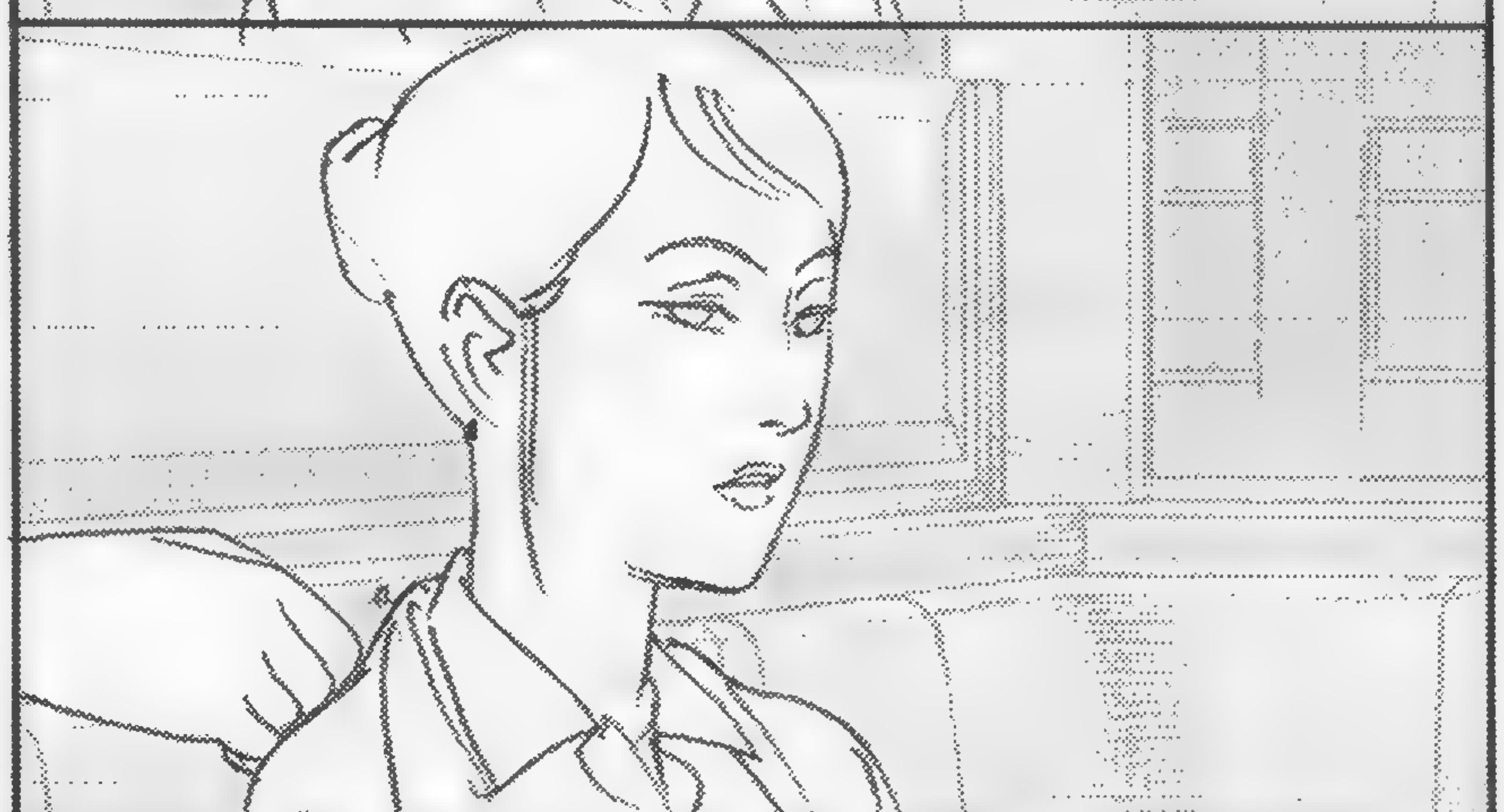
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
250		ファミリーレストラン、 店内。 小山内が時田の方を 見ている。 コーヒーカップを 少し下げて、セリフ。	(～0+18) 小山内 「免疫…過敏症ですか」	3+06
251	 	サンドイッチを パクついている時田。 食べつつセリフ。 時田は事態の重さに 比べてかなり呑気に 見える感じです。	(～1+0) 時田 「他に原因は考えられ ないなぁ」	4+0
252	 	ファミレス店内の 一角に座っている 敦子、時田、小山内。 時田の体格では席に 収まらないので、 通路側に椅子を置いて 座っています。 敦子はまだショック からさめやらぬ様子で ジッと考えている。 ↓	(～0+12) 小山内 「僕も子供の頃 クラゲに刺されて 以来、クラゲを 見ただけで アレルギーを起こす ことがある」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
252			時田 (～7+06) 「さすがに アナフィラキシーの ことまで考えて なかったなぁ」	
		ウェイトレスが INして立ち止まる。	(～11+18) ウェイトレス 「お待たせしました。 讃岐うどん定食の お客様」	
		左手を上げて応える 時田。 ウェイトレス、 トレーを時田の前に 置こうと半歩出た くらいで次カットへ。		16+0
253		A.C.で。 時田、正面。 時田の前を讃岐うどん 定食が湯気を上げつつ 通って下へOUT。 時田はウェイトレスの 動きは一切気にしません。		
		ウェイトレス、OUT。 時田、ちょっと料理の 方に目を落とし、 ↓	(～0+12) 時田 「でも、DCミニは 元々生体エネルギー 準位の自然幅 (しぜんはば) を利用した ↓	

(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
253		割り箸を取り上げて割る。	シナプス伝達型の通信方式だから…」	8+18
254		湯気を上げるジャンボハンバーグセット。	S.E. **ジューッ** と焼ける音 （アクセントです） ウェイトレス（OFF） 「ジャンボハンバーグセットのお客様」	3+0
255		C.253同ポ、 時田正面。 時田の前をジャンボハンバーグセットが通過。 IN〜OUTです。	時田 （〜0+12） 「*（C.253のセリフから繋がって）* 使用頻度によって 肉体レベルで適合が 起きちゃうのかも…」	
				5+12
256		C.250同ポ、 小山内の寄り。 前カットの時田のセリフを引き取って。	小山内 「結果、その頻度が最も高かった千葉先生が	

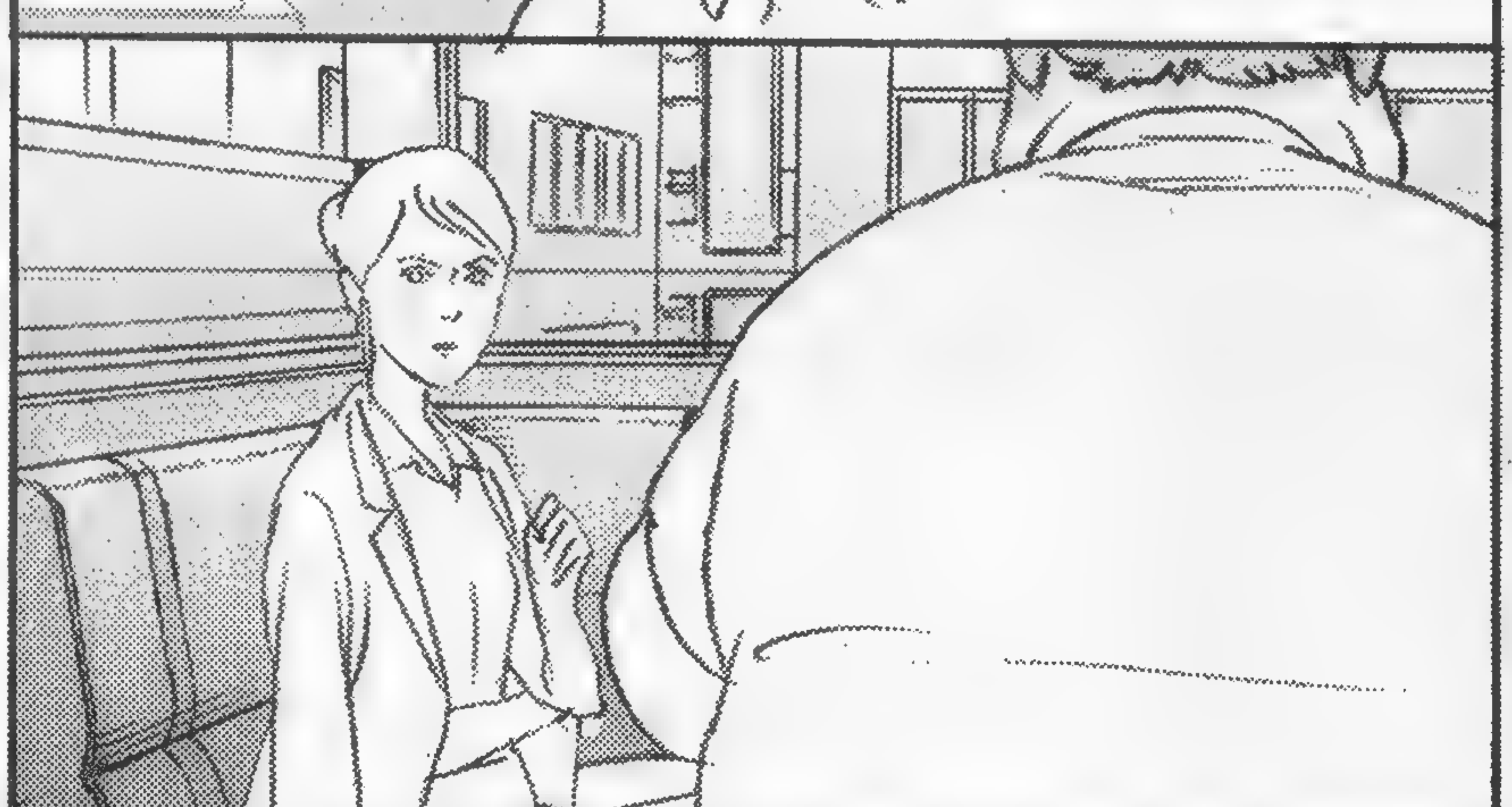
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
256		セリフ尻に合わせて敦子の方に視線を向ける。	氷室の侵入を受けた…	5+12
257		黙考している敦子。（敦子は止まったままです）わずかにT.U.。敦子の座っている椅子、その上にある仕切板から奥はボケ加味。すいません。次カットに現れるウェイトレス、左側の通路を歩いてくるようにします。	(OFF) (〜1+0) DCミニもつけず、眠ってもいなかったのに…？」 カット尻までちょっと戦慄を煽るような音響効果。	8+0
258		C.252同ポ。一同、引き。時田のそばにウェイトレスが立っている。	(〜0+18) ウェイトレス「パエリアのお客様」	
		左手を上げて応える時田。ウェイトレスがパエリアを差し出しかけたところで次カットへ。		3+0
259		敦子の寄り。手前にパエリアを差し出すウェイトレス。ボケです。		

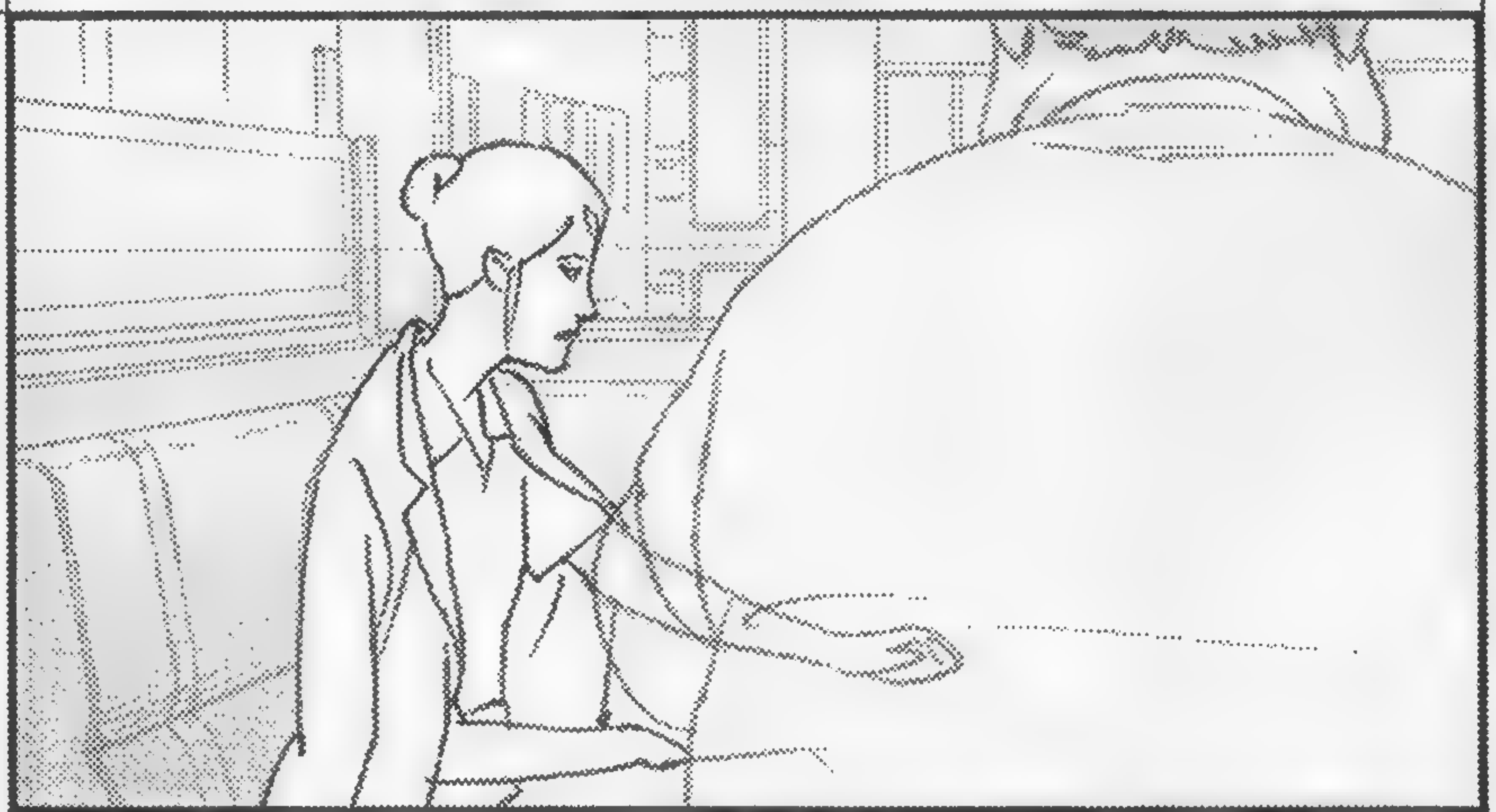
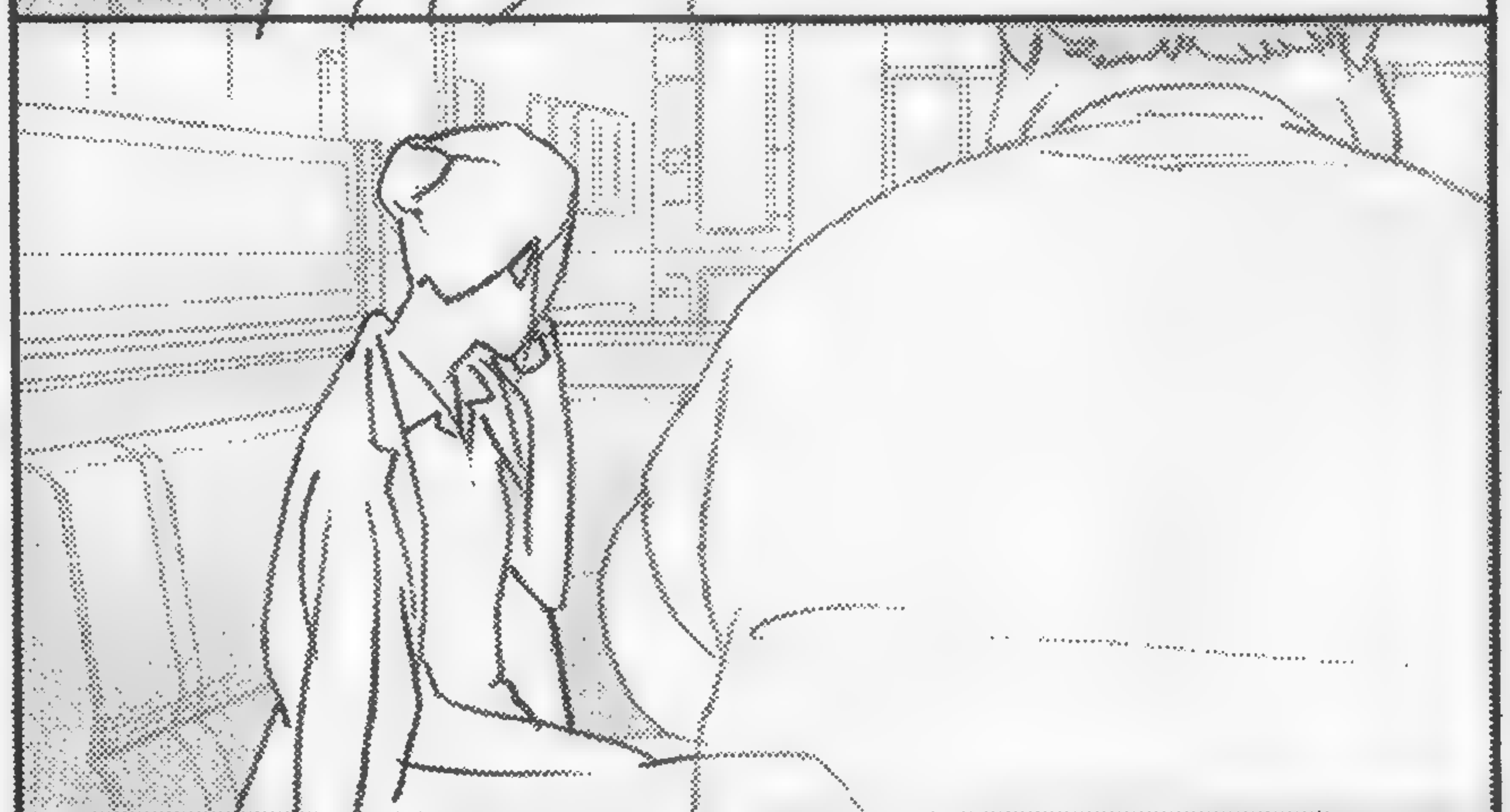
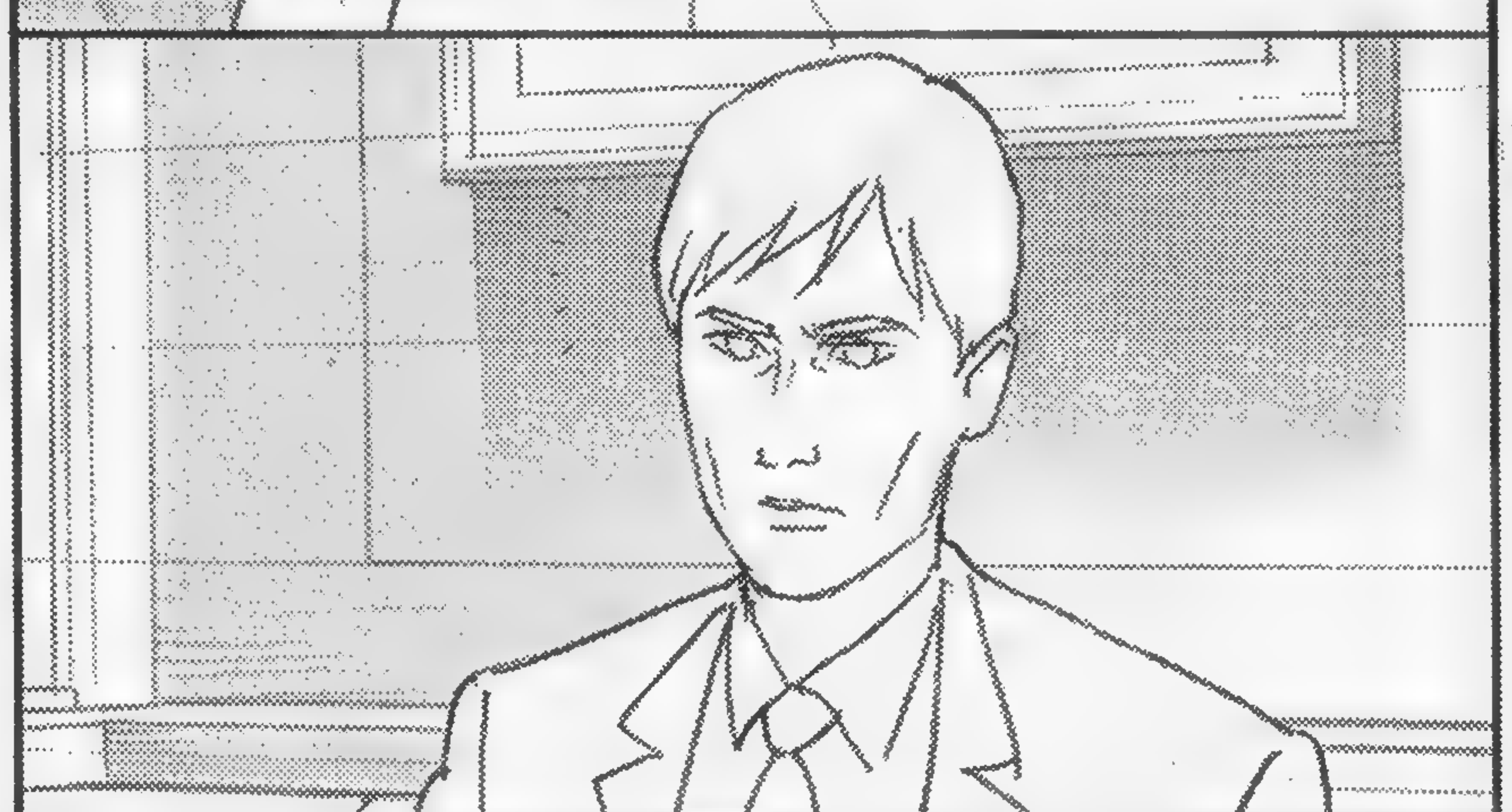
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
259		敦子、顔を上げて 冷めた顔で時田を 見る。	敦子　(～0+18) 「あなたも 病気じゃないの？ 過敏性食欲症とか」	
				4+12
260		C.251同ポ。 ややフレーム左です。 時田の寄り。 うどんをツルツルッと		
		美味そうにすすり、		
		モグモグしつつセリフ。	(～1+12) 時田 「腹が減っては 戦は出来ぬ」	4+0

(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
261		C.259同ポ。 敦子の寄り。	敦子 (〜1+0) 「…戦？」	2+0
262		C.251、260同ポ。 時田、カット頭、 目を開き、箸を片手に シリアスな顔で 言い切る。 	時田 (〜0+12) 「人の頭の中を勝手に 書き換えるような、 テロだ」	
		視線を落とし、 ちょっと内省的な顔に なり少し黙る。		
		敦子に向かって決然と 顔を上げる。 付けて少しPAN.UP。		8+12
263		巨大な時田の背中 をなめて奥に敦子。 時田を見つめ返して いる。	時田 「言ったよね、 あっちゃん、 僕と氷室が よく似てるって」	4+0

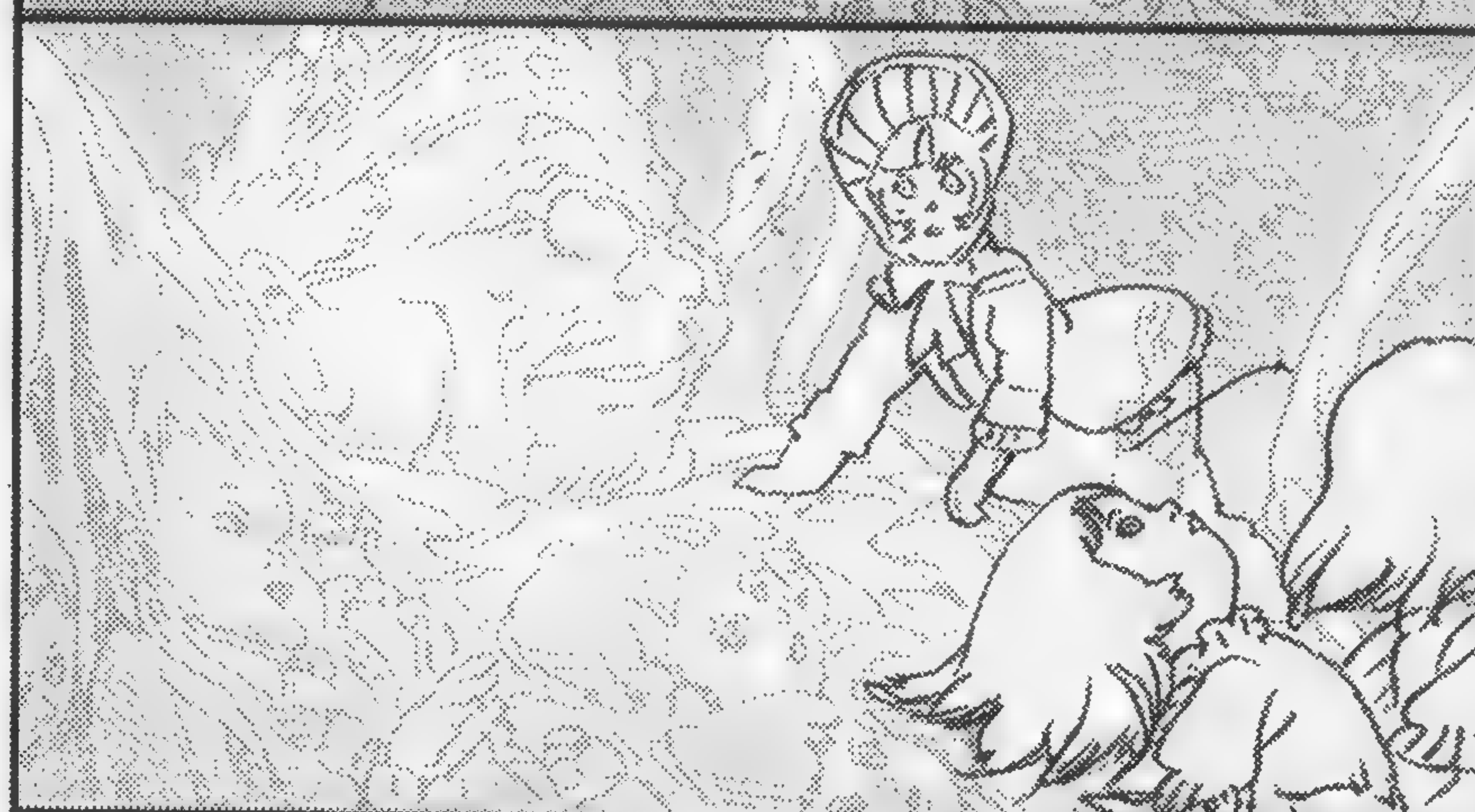
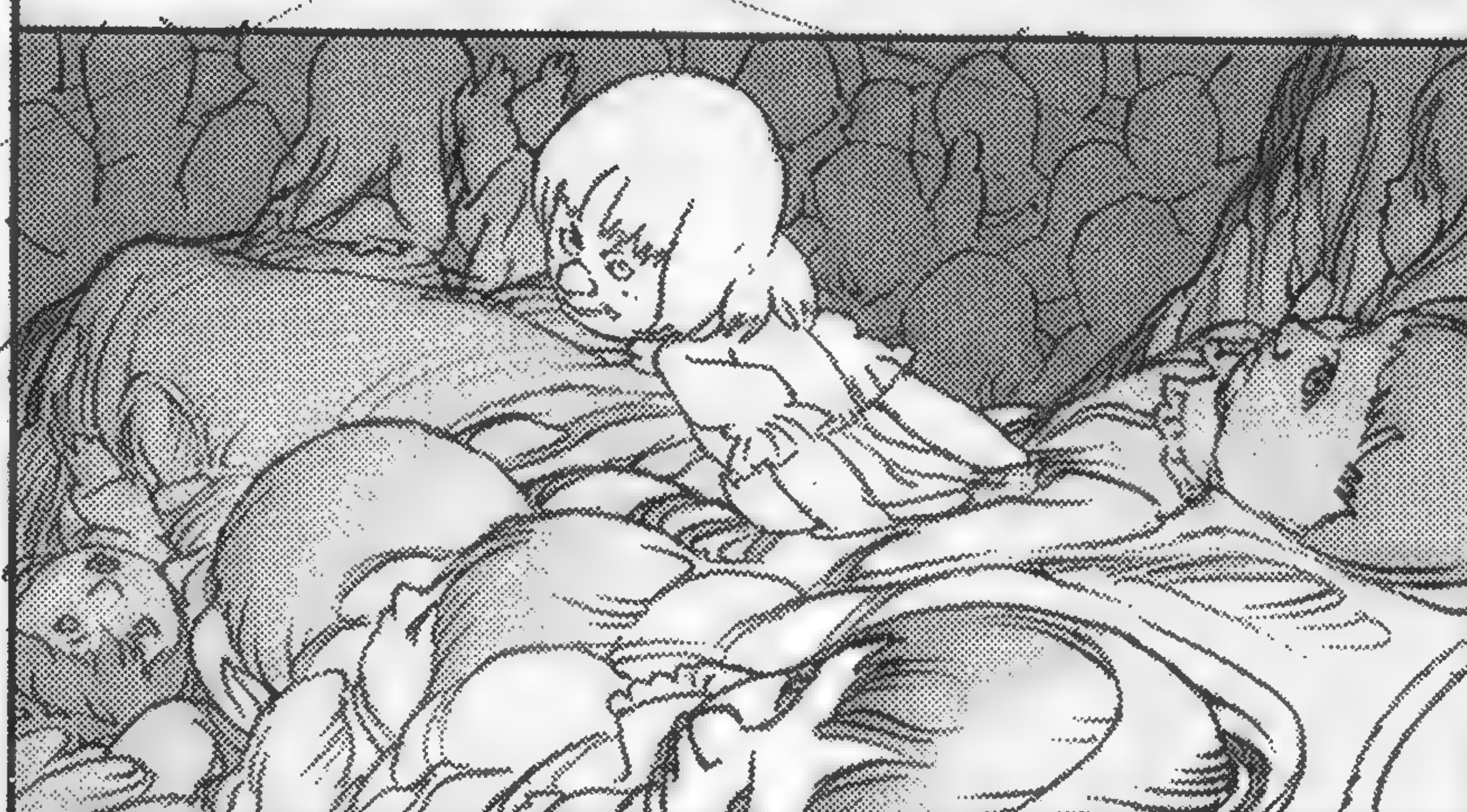
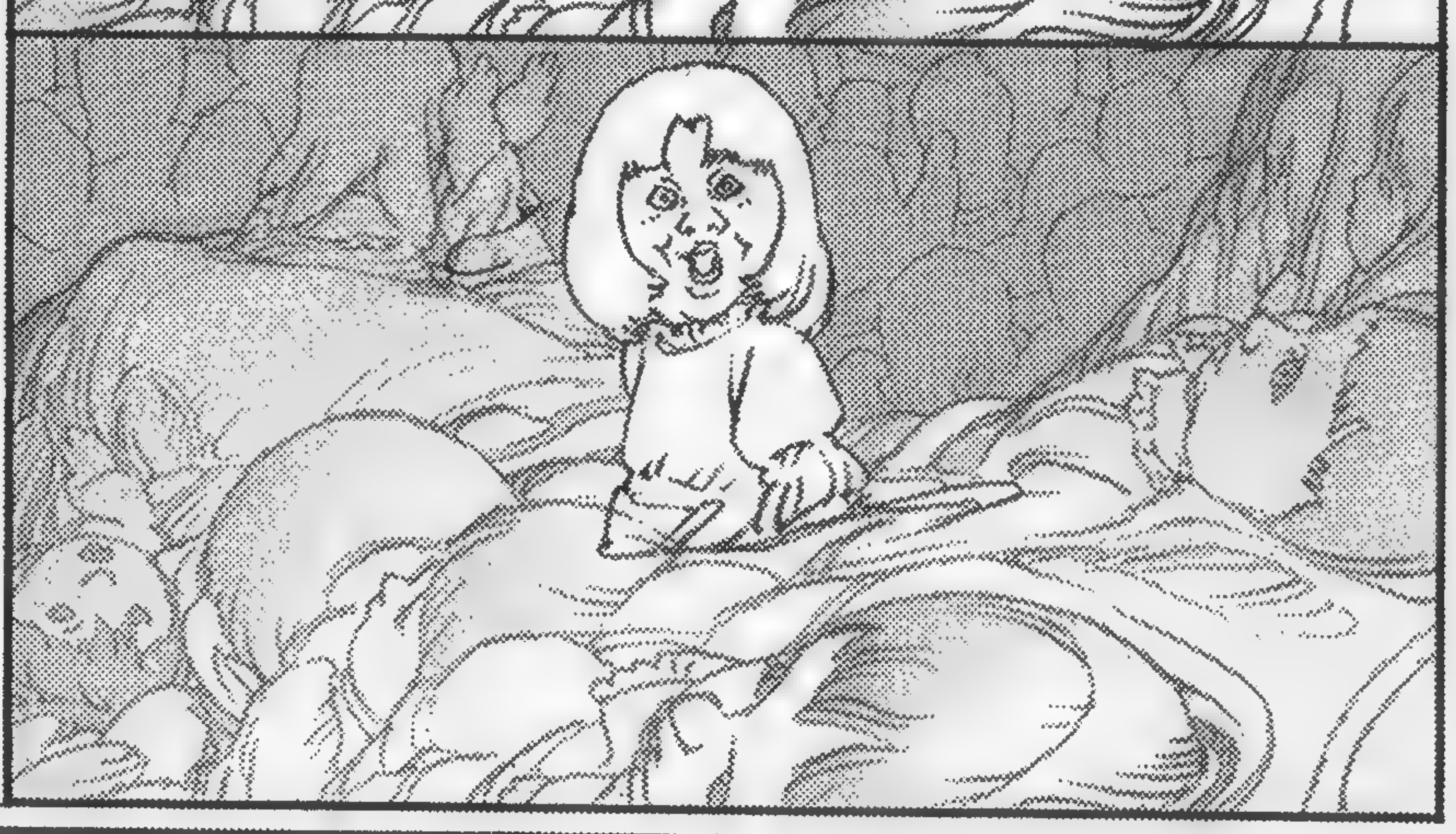
( )

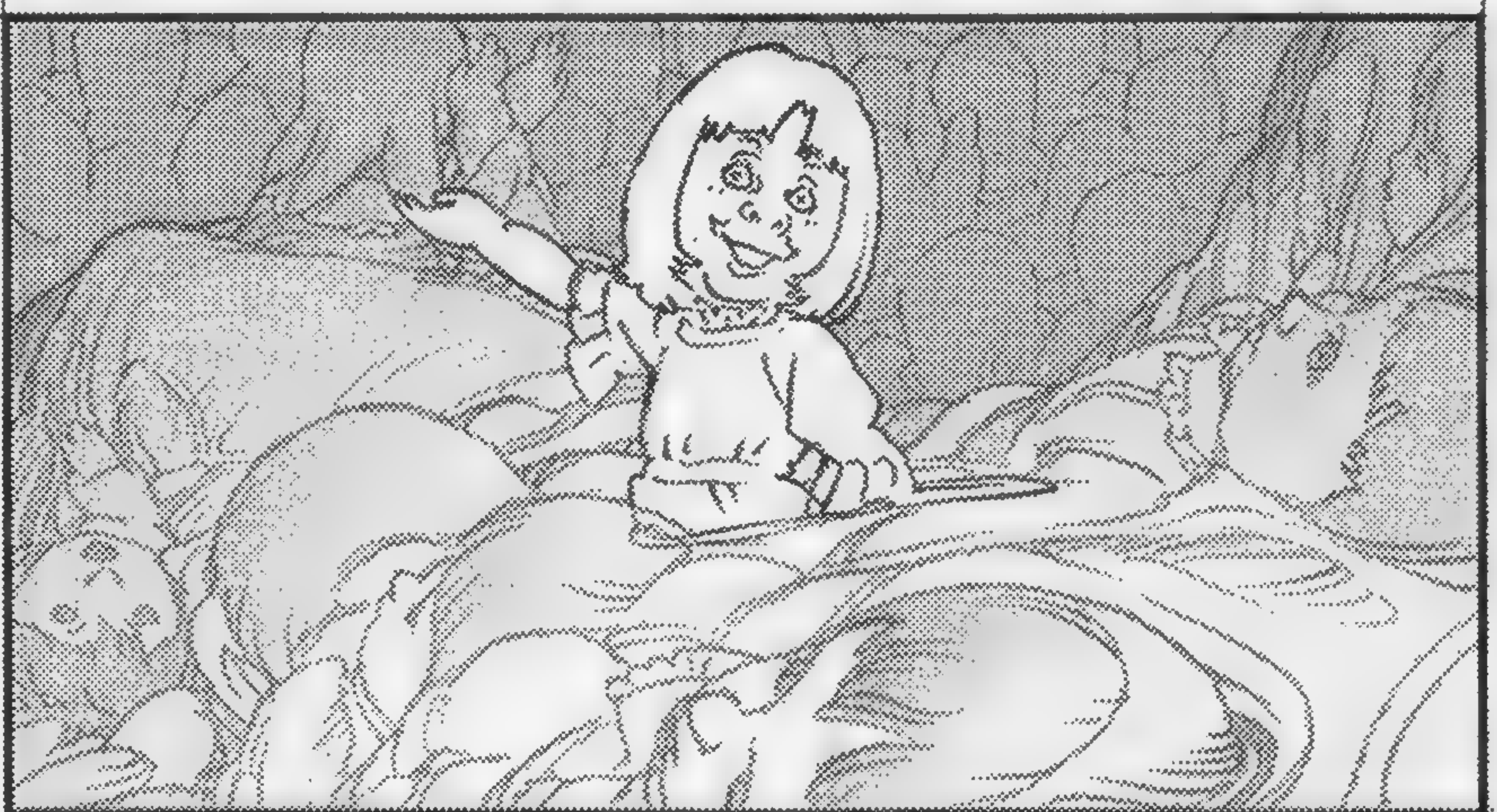
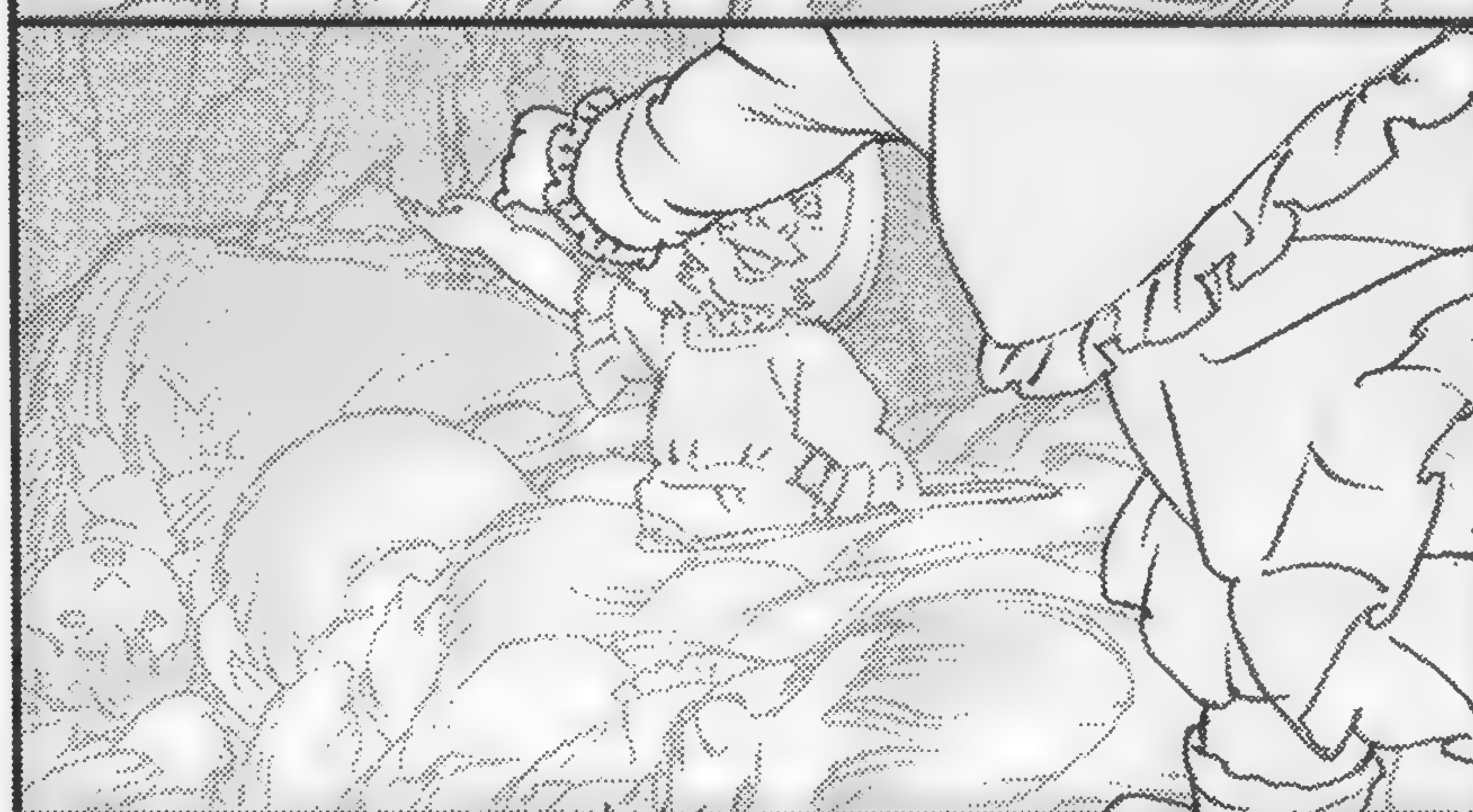
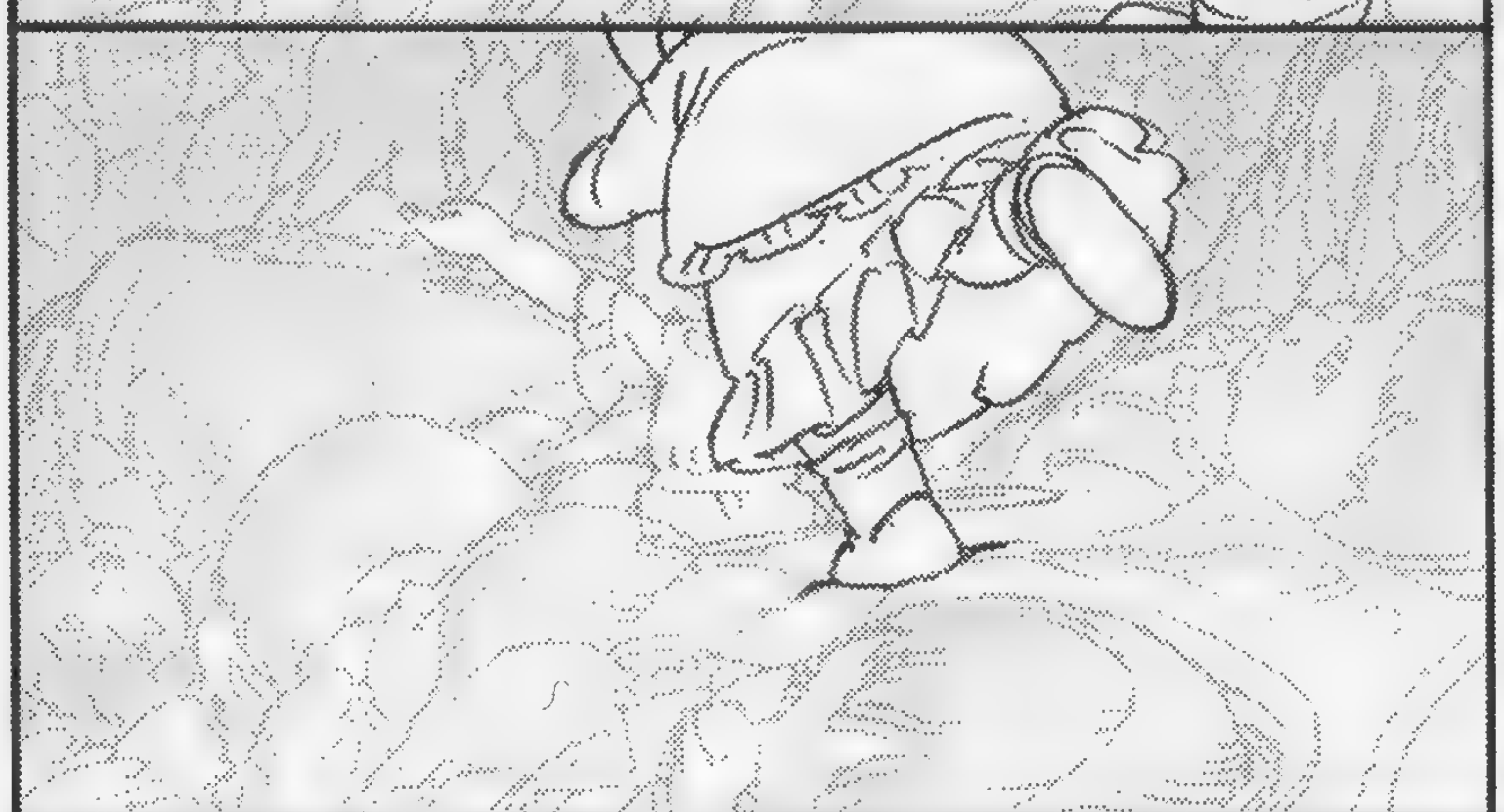
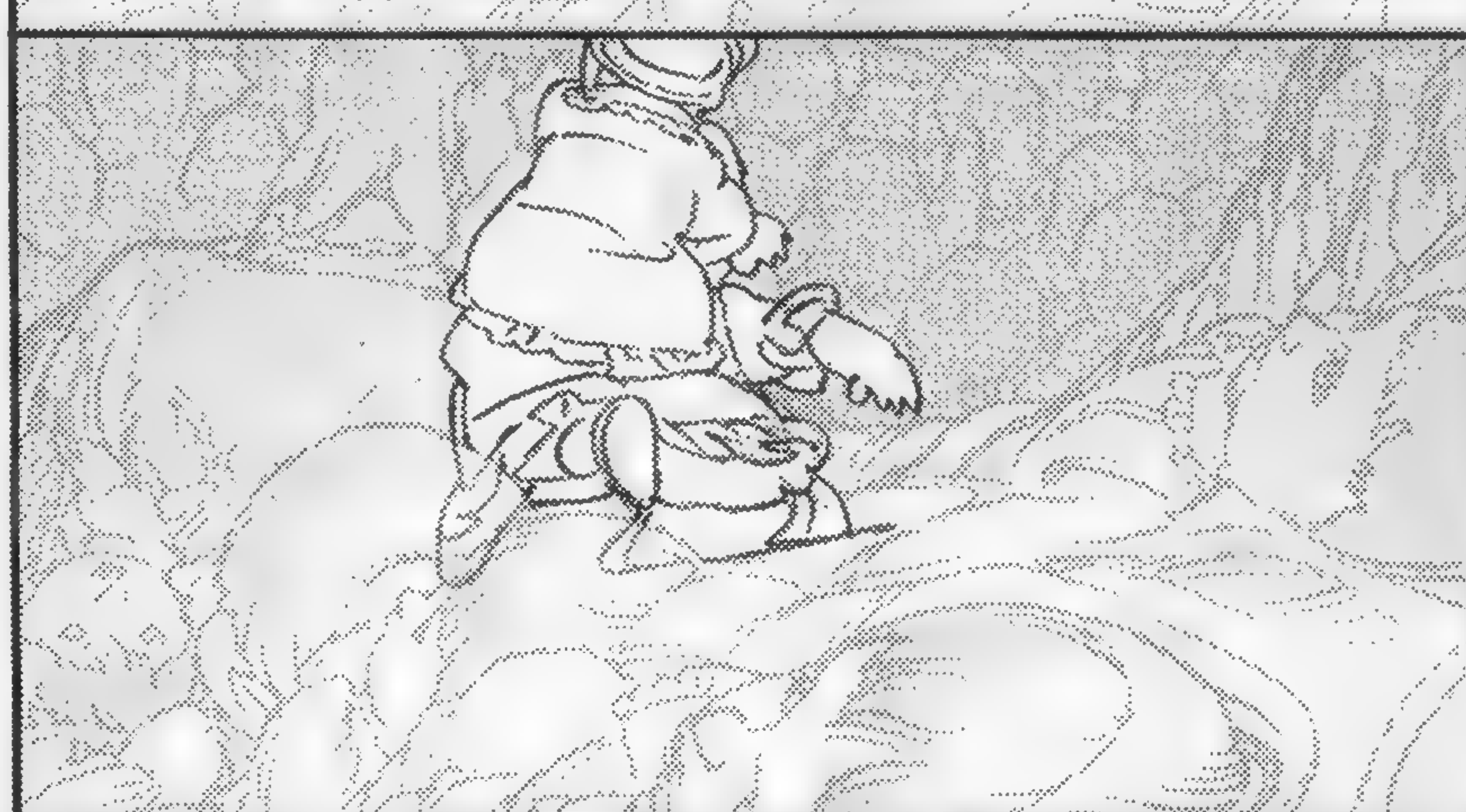
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
264		C.251、260、262 同ポ。 カット頭、		
		視線を落とす。		
		ハンバーグの一切れを 口に入れ、		
		咀嚼しつつセリフ。 劇的な表情にならない よう、なるべく淡々 と。	(～3+06) 時田 「自分でも そう思う。 だからよけい 許せない」	7+12
265		C.263同ポ。 時田を見つめ返して いる敦子。 携帯電話（テーブルの 上に置いてある）が 鳴る。 ↓	(～2+12) S.E. 携帯の着信音	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
265		携帯を取って、		
		顔を奥に向けて、 電話に出る敦子。	敦子 「もしもし	
		相手が喋る間が あって、驚いたように 振り向く。	……！」	8+12
266		C.250、256同ポ、 寄りサイズ。 前カットの敦子の 様子に反応する 小山内。		0+18
267		C.259、261同ポ、 寄りサイズ。 緊迫した様子で 受話器を耳に当てて いる敦子、寄り。	敦子 「すぐに戻ります！」	1+12

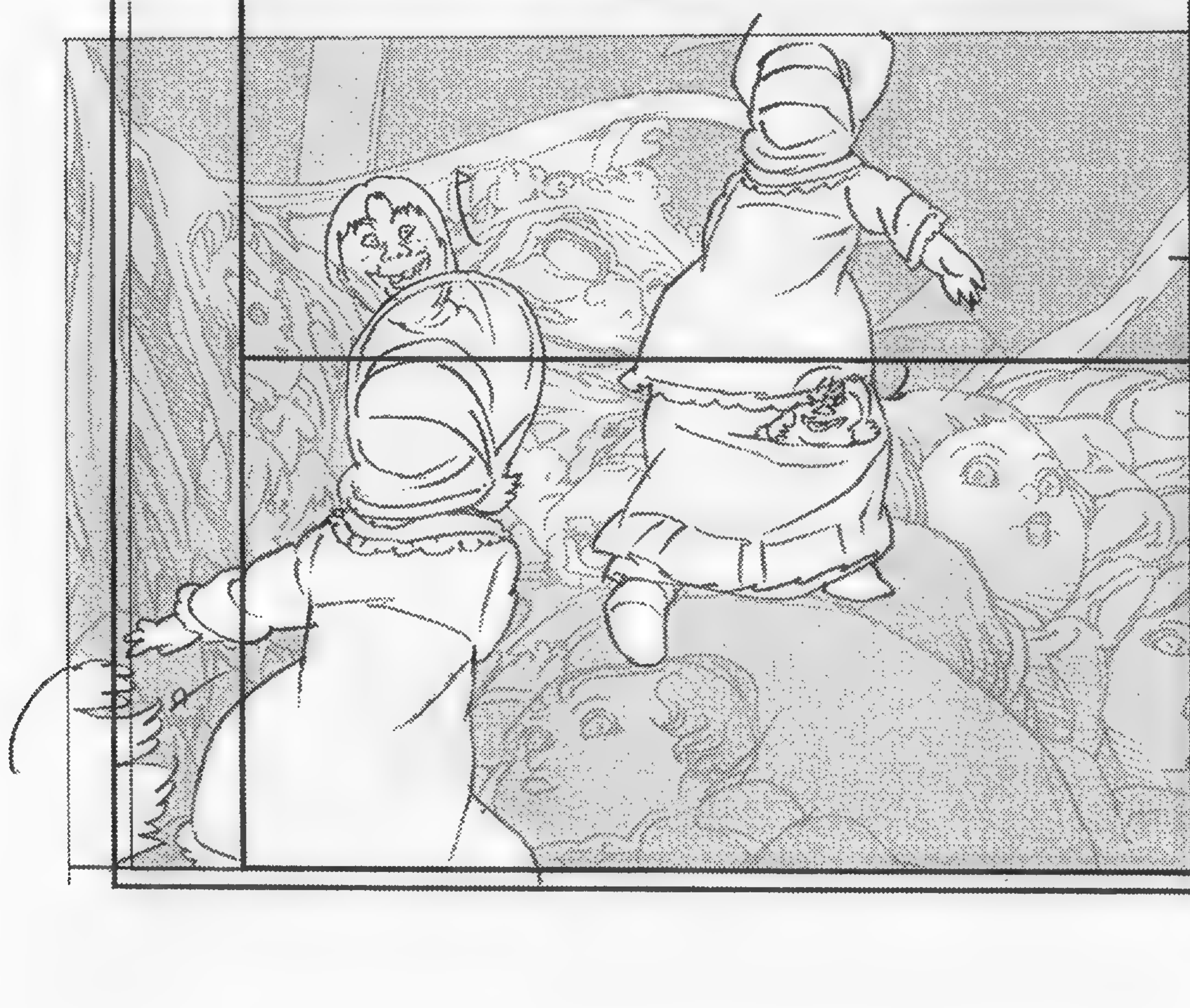
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
268	  	島、その夢の中。 密林の中を 無機物たちが 行進してくる。 C.166の作画兼用です。 紙吹雪、あります。 以下、シーン全体に 紙吹雪は有りです。		4+0
269		密林の中を進む パレード、FOLLOW。 C.168の作画兼用 ですが、168の カット尻で画面手前に INする鳥居の足は こちらでは不要です。 紙吹雪はBOOKの 奥です。		3+12

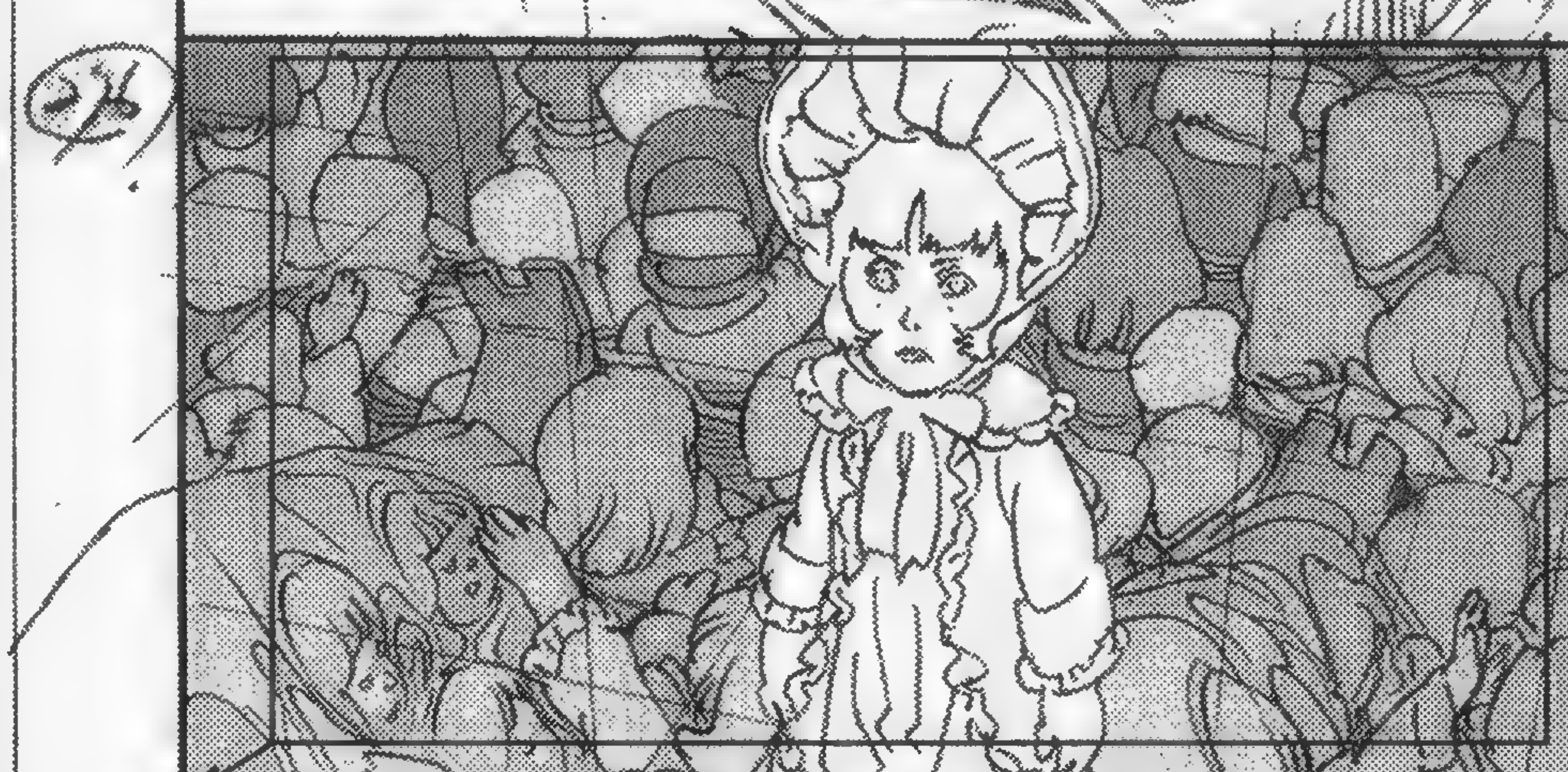
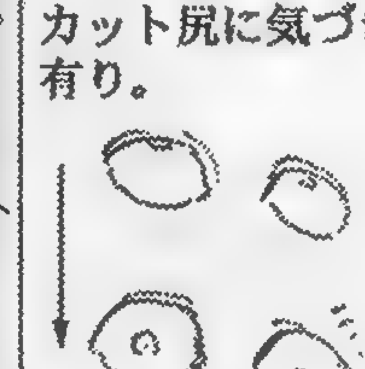
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
270		密林の中を進んでくる パレード、PAN.UP。 C.170の作画兼用です。	(O.L.1+0)	6+0
271	これがパプリカ 	玉座の島、PAN.UP. 人形や玉座と融合している島、恍惚の表情を浮かべている。 融合した島以外はC.172に同じです。 融合の具合は、 ぬめーっとした粘性のある感触が出ると望ましいです。 縦のFOLLOWになりますので、密林の背景をBGのみT.B.させます。 溶けた島を人形姿のパプリカがよじ登ってINしてくる。	パプリカ 「所長！しっかりして！」	5+0
272		人形たちと融合して恍惚とした島、寄り。 人形パプリカが 島の顔の前へ よじ登ってきて ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
272		呼びかける。 島は無反応。 島に半分溶けていた人形の一体が突然起きあがる。 胸から起きあがる感じです。 付けてPAN。	パプリカ　(～1+0) 「目を覚まして！ 所長！」	
				4+12
				
273		A.C.で。 ゆらりと振り向く人形、その顔は氷室。		
			氷室　(～1+06) 「遠き島へと 流れ行く、	

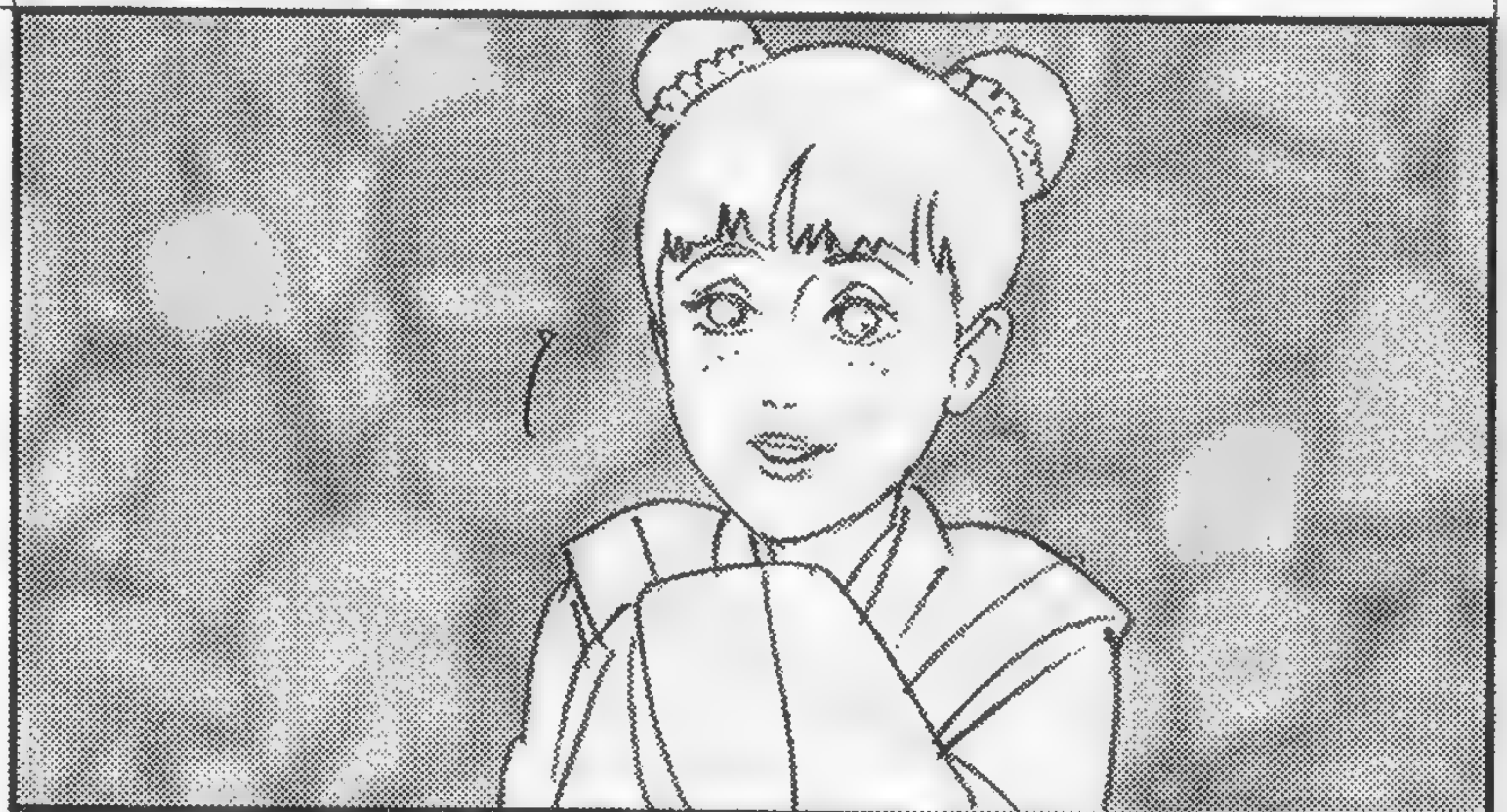
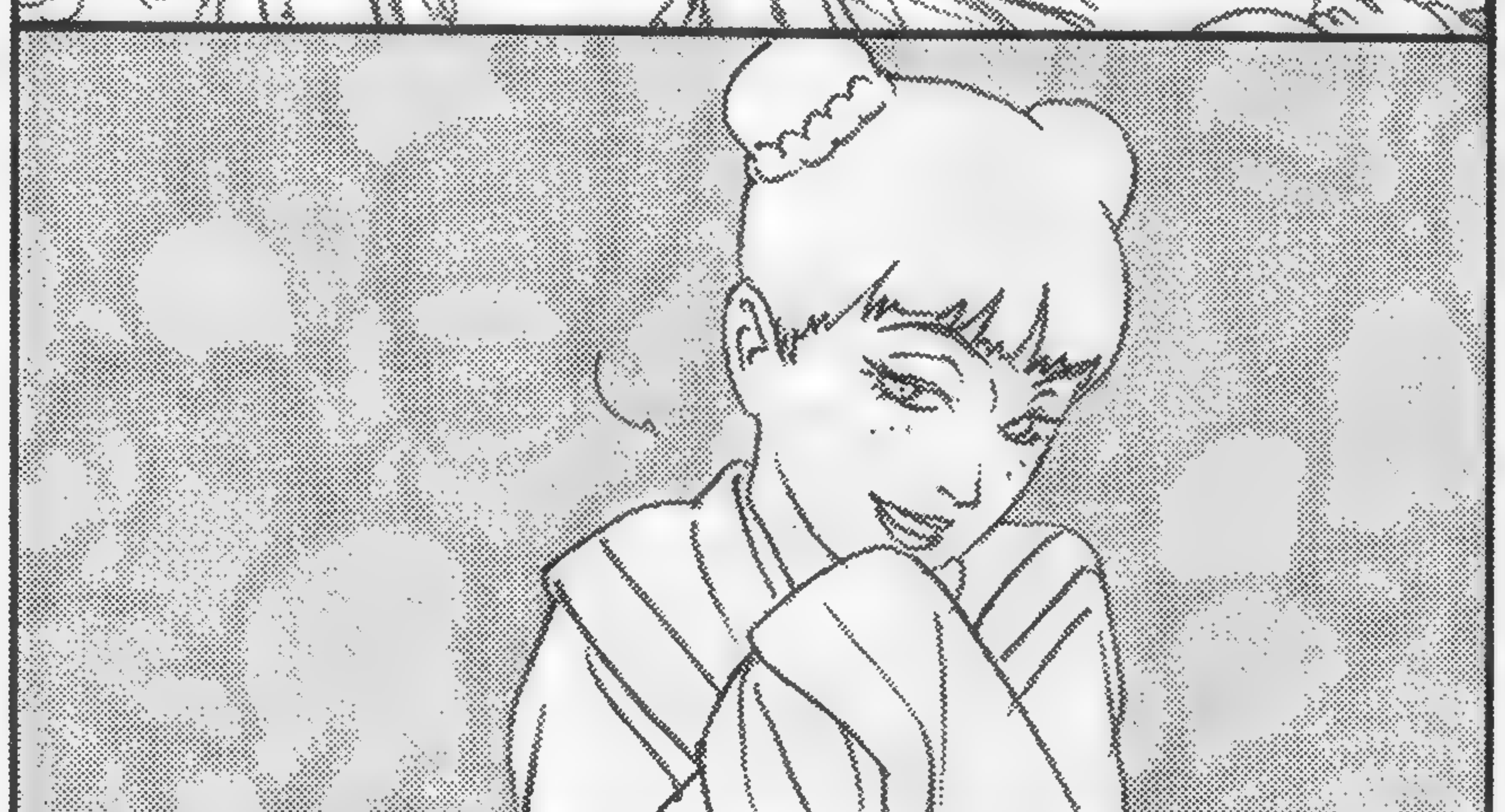
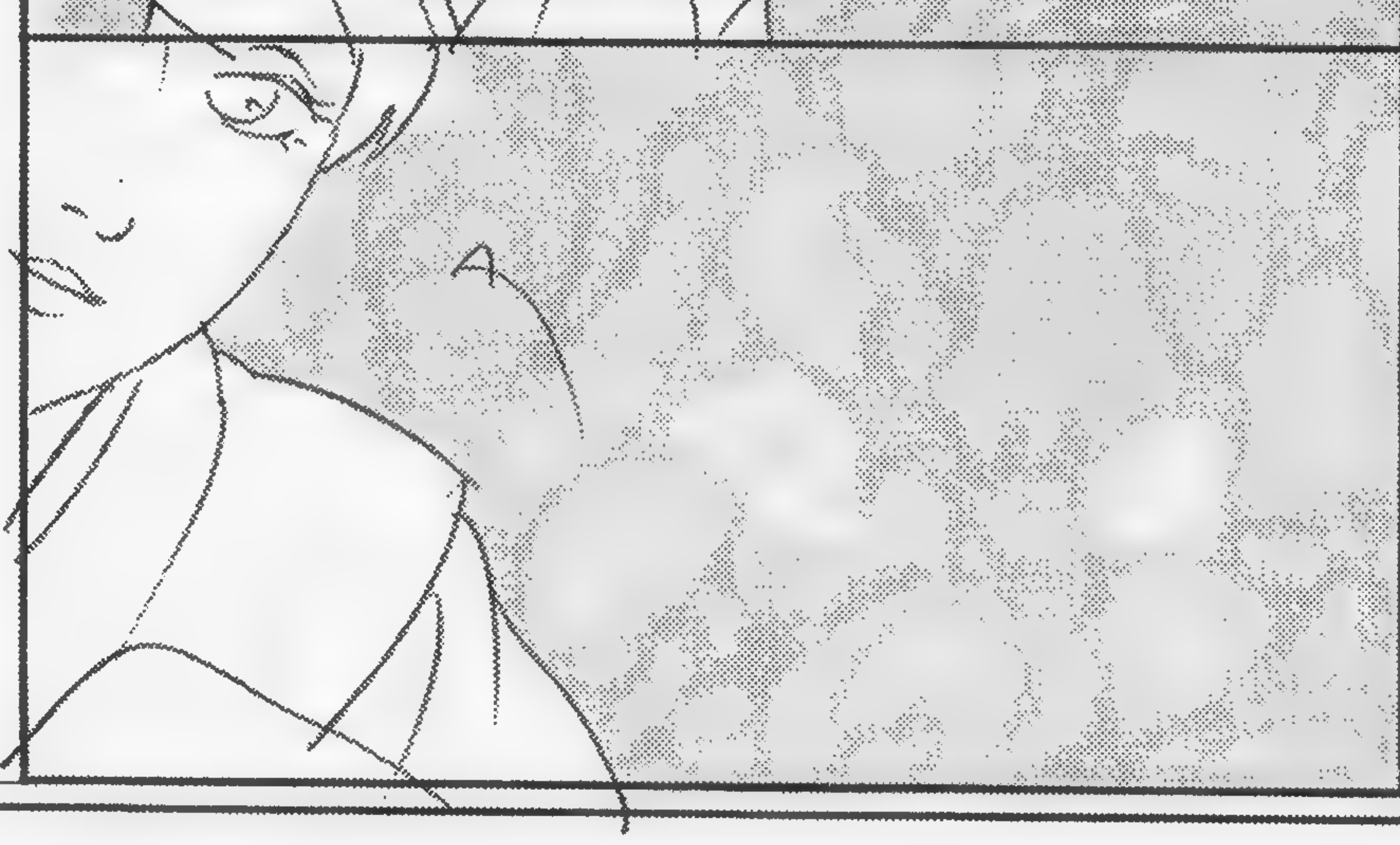
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
233			老いたる左脳は 密の味。けけ」	
		手前から 人形パプリカが ダッとINして、	(～6+12)	
		氷室人形に つかみかかる。		
				7+12
234		A.C.で。 人形パプリカ、 氷室人形の頭部を 捕まえて		

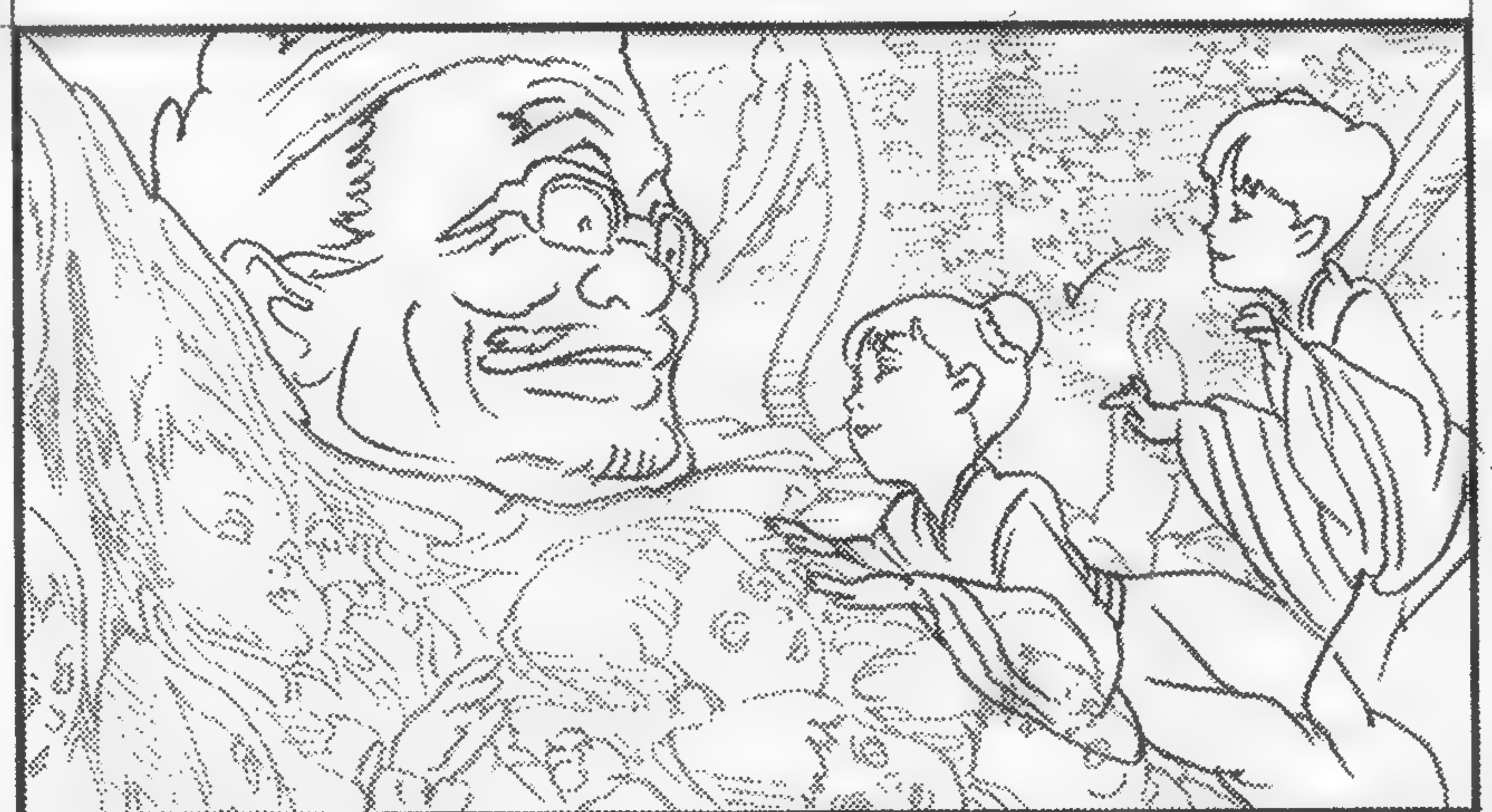
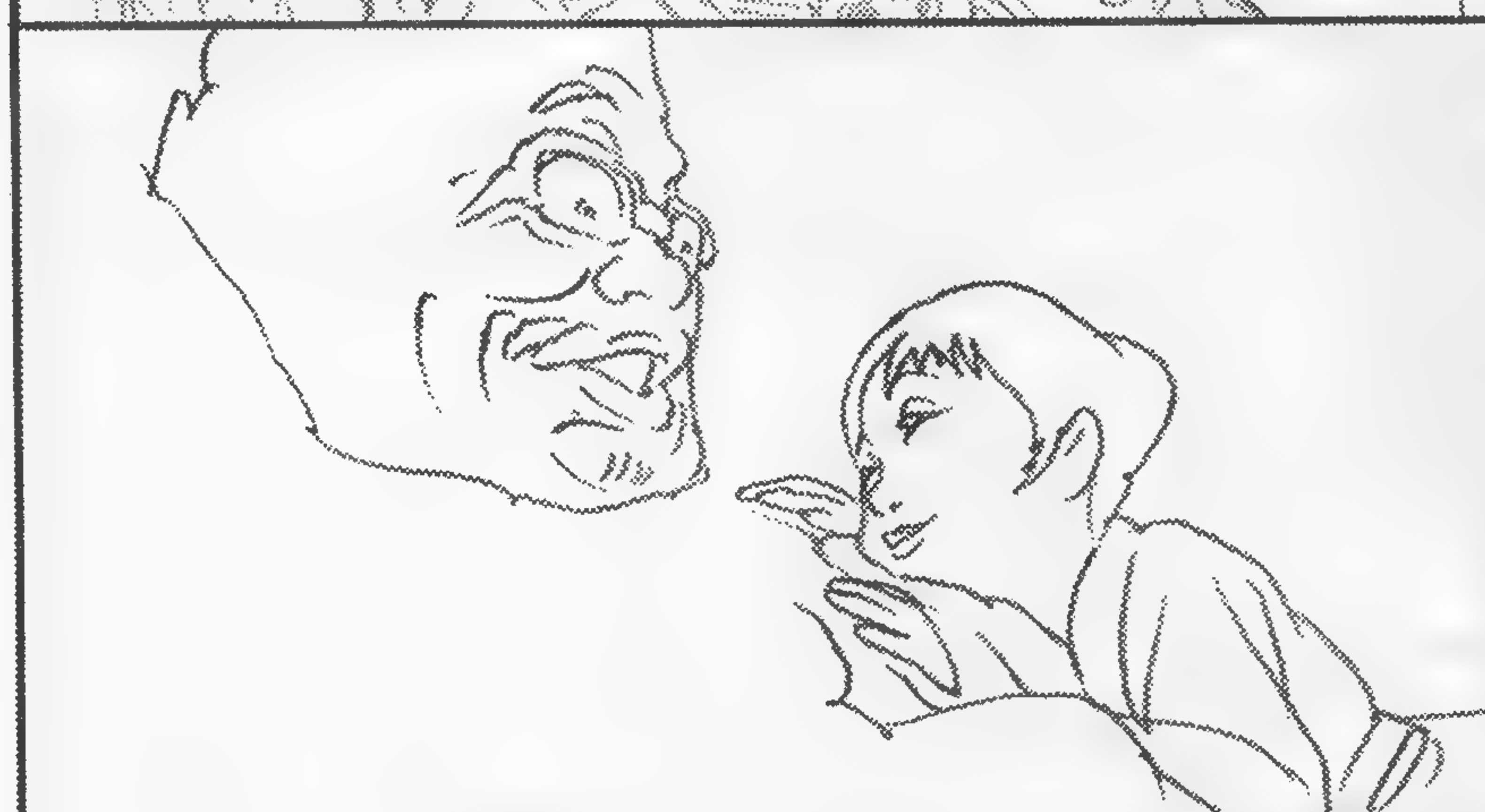
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
214		着地する（付けてPAN）と、人形の頭部が取れている。 その顔は元の人形に戻っている。		
		と、別な場所から氷室人形がサッと現れる。 氷室人形の立ち上がりをきっかけにT.B.。		
		人形パプリカ、人形の頭部を放り捨てる。 人形パプリカ、ふたたび氷室の方へタッと飛び出す。 と同時に、奥の氷室人形はサッと隠れて別な場所に現れる。	(～3+12) パプリカ 「氷室君、所長を返しなさい！」 氷室 「夢に現に現れる、私は夢の守り人。けけ」	12+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
275		島の頭の脇から 生えたように なっている氷室人形、 寄り。	氷室 「無知蒙昧の 凡人が、 聖なる夢に 触れたなら、 どんな裁きが 下るやら。 けけけけ」	
		笑い声を残して、 島の体の中へ ズブリと潜って 消える氷室人形。		
				8+12
276		呆然としている 人形パプリカ。 俯瞰です。T.B.カット いっぱい。  カット尻に気づき、 有り。 		4+12
277		恍惚としていた島が、 目を開け、 人形パプリカに 気づく。	島　(～2+12) 「おお…おまえは いつぞや助けた 挿発性の高い 田舎娘」	8+12

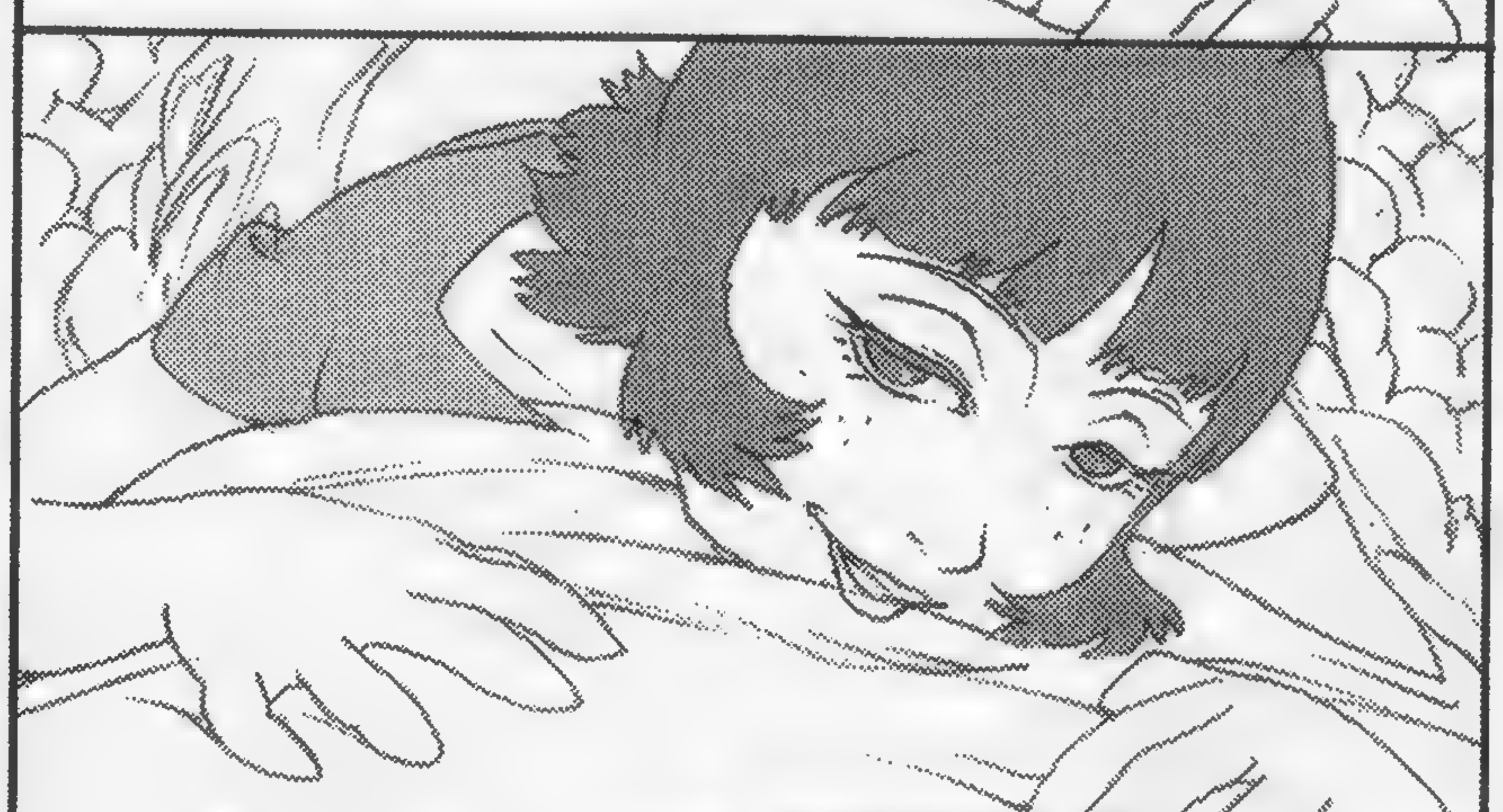
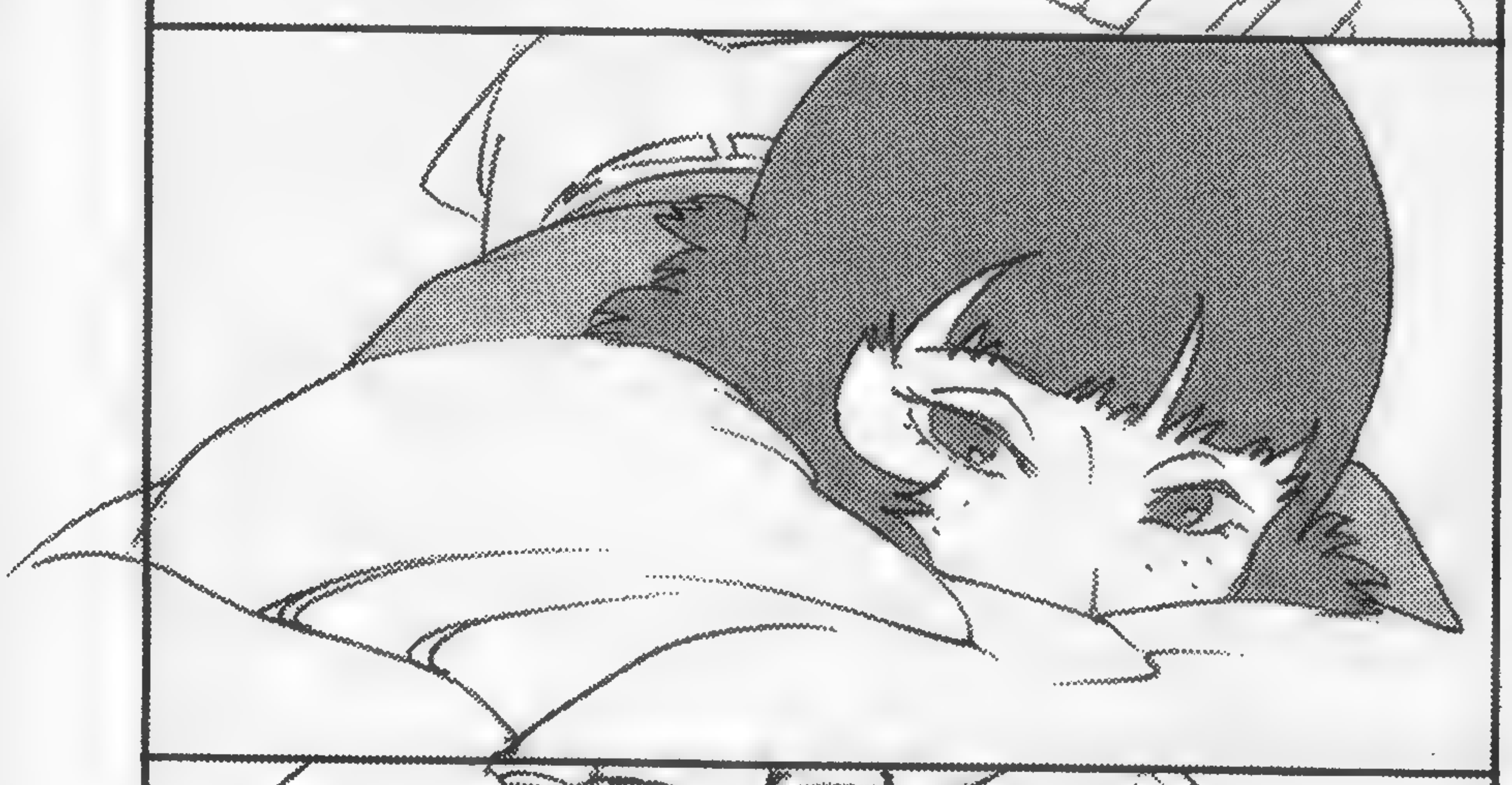
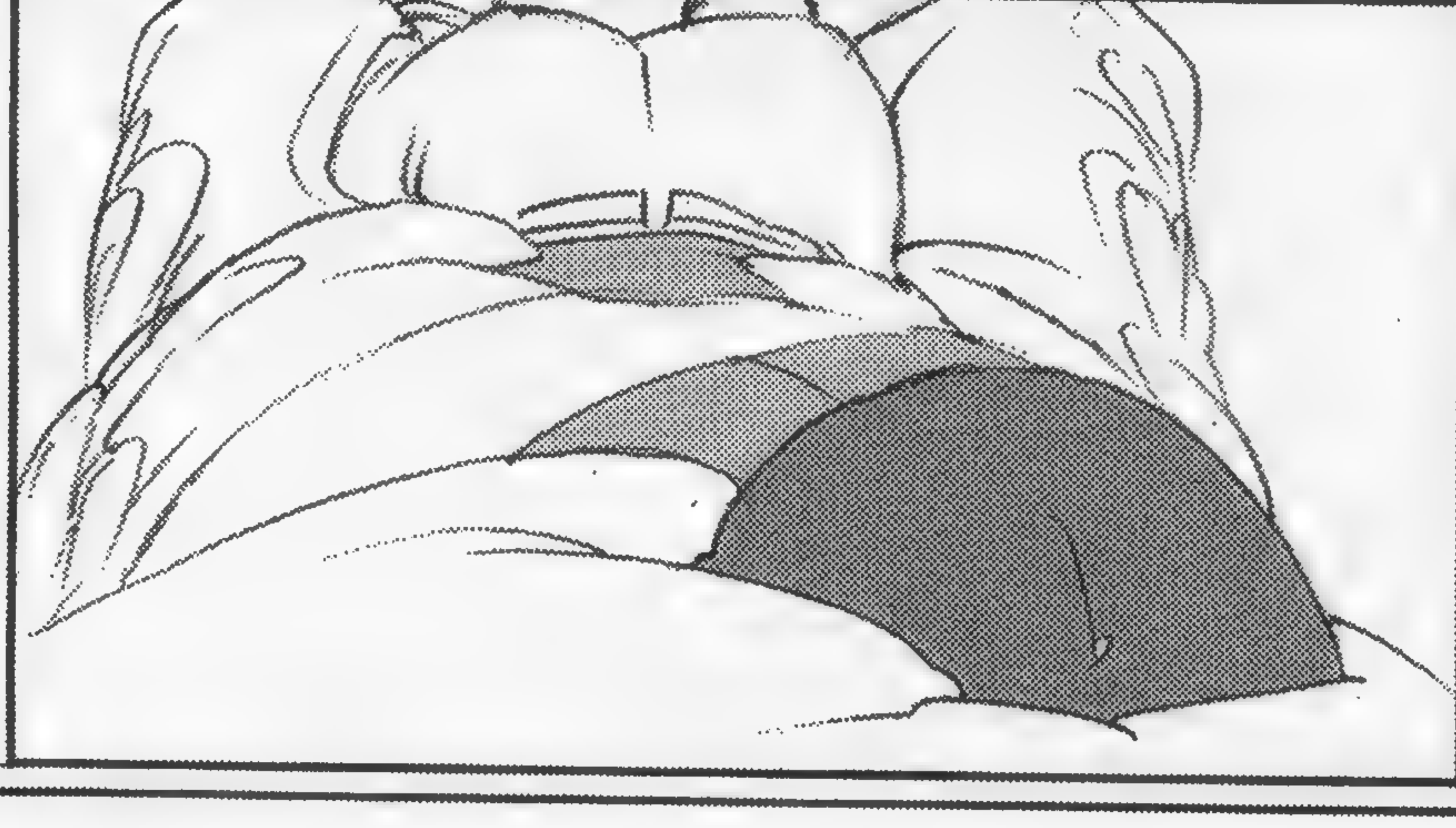
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
278		C.276同ポ。 パプリカ、 いつの間にか 古代中国風の衣装に なっている。 自分の姿の変化に ちょっと驚く。 島の声に顔を上げる。	島（OFF） 「息災であったか？」	3+0
279		C.274兼用。 パプリカ 人形の後ろ 姿をなめて、 島の顔。 島の話に 合わせて、 お辞儀を する パプリカ人形。	島 「七時半に通り かかった余が 不在通知なら、 その方、 カップ麺の露と 消えたであろう」 （～8+12） パプリカ 「その節は ありがとう ございました」	11+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
280		顔を上げる パプリカ人形、寄り。 パプリカ人形の背後に見えるものはC.276、278の素材を少し拡大、ボケを加えて兼用します。	(～1+0) パプリカ 「今日は あの時の お礼に…」	3+12
281		C.277同ポ。 島の寄り。	島 「ほう？ 礼とは四角いか？」	2+12
282		C.280同ポ。 人形パプリカ、 わざとらしくちょっと'しな'を作り、	(～1+0) パプリカ 「いいえ…」	
		タタッと手前に来る。		
				3+0

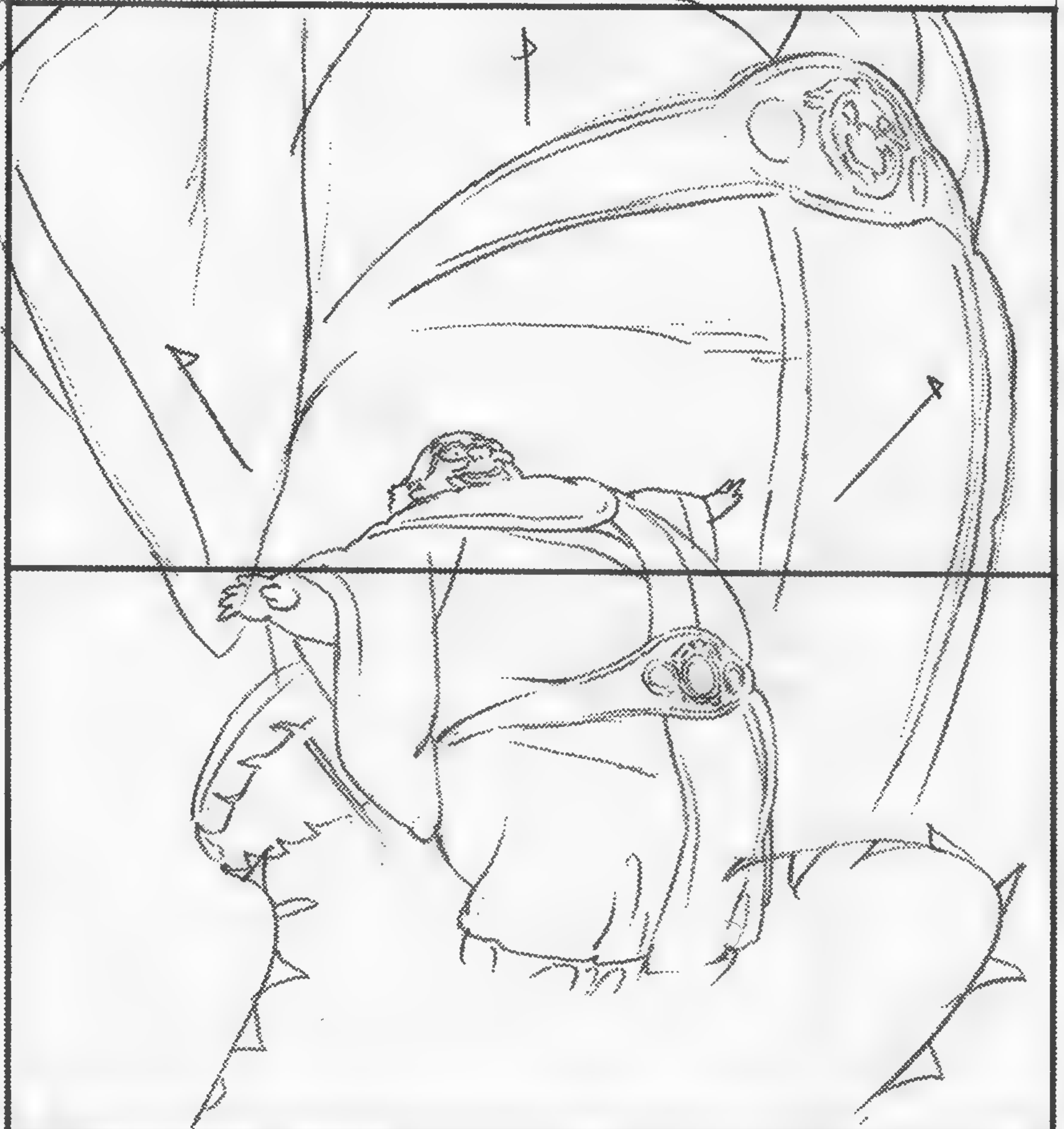
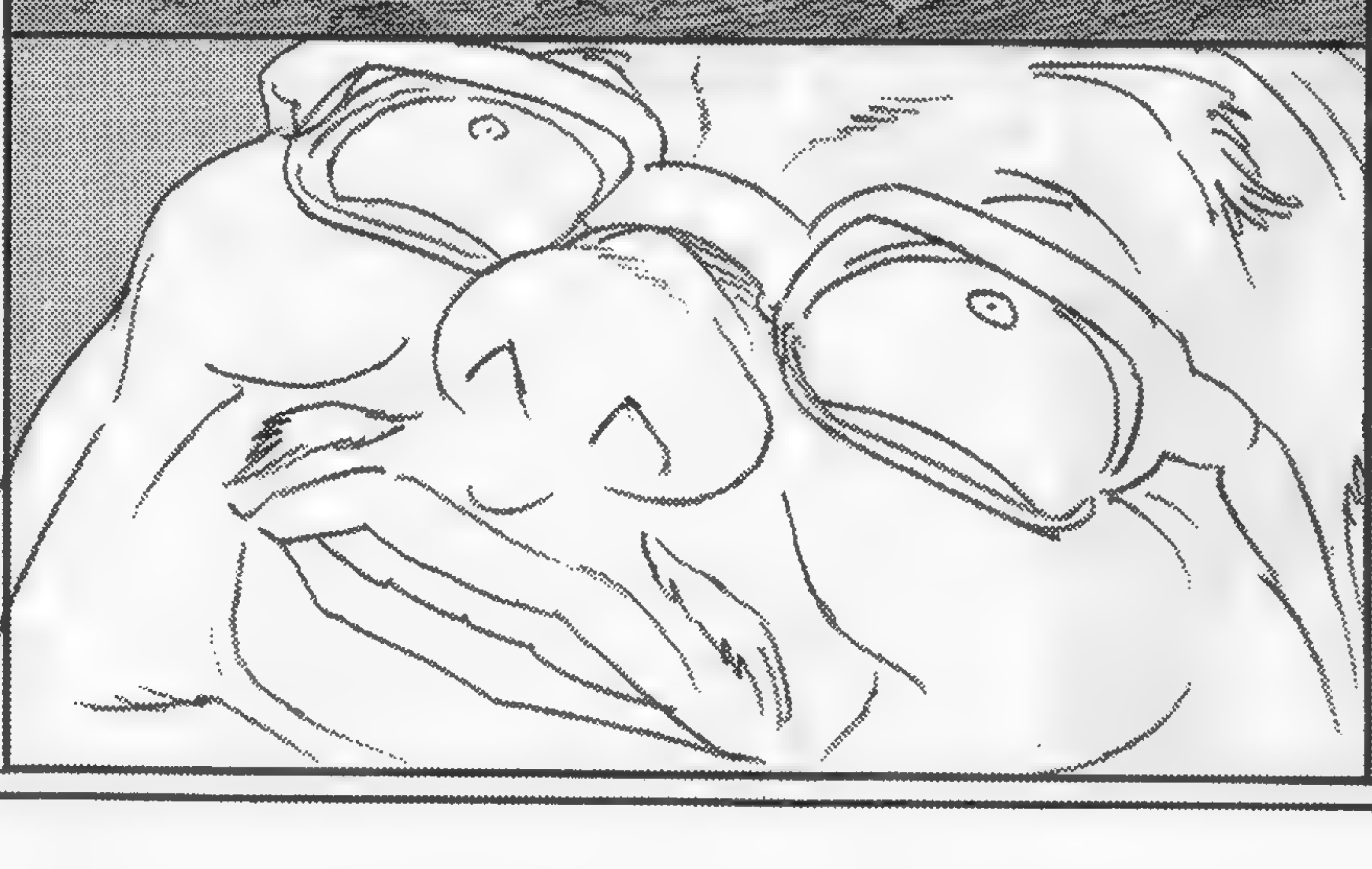
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
283		A.C.で。 島の胸にしなだれかかるように寝そべるパプリカ人形。 C.272同ポ。	パプリカ 「このように もっと丸いもの…」	
		人形パプリカの体が島に溶けながら大きくなって行く。 と同時に人形から	島 「お！	
		パプリカの姿に変わる。 歓喜の声を漏らす島。	……おお おおおお お！」	7+0
284		興奮する島、アップ。	島 「ぬるい！ …入って きた！	
		興奮が高まったところで我に返り、↓	↓	

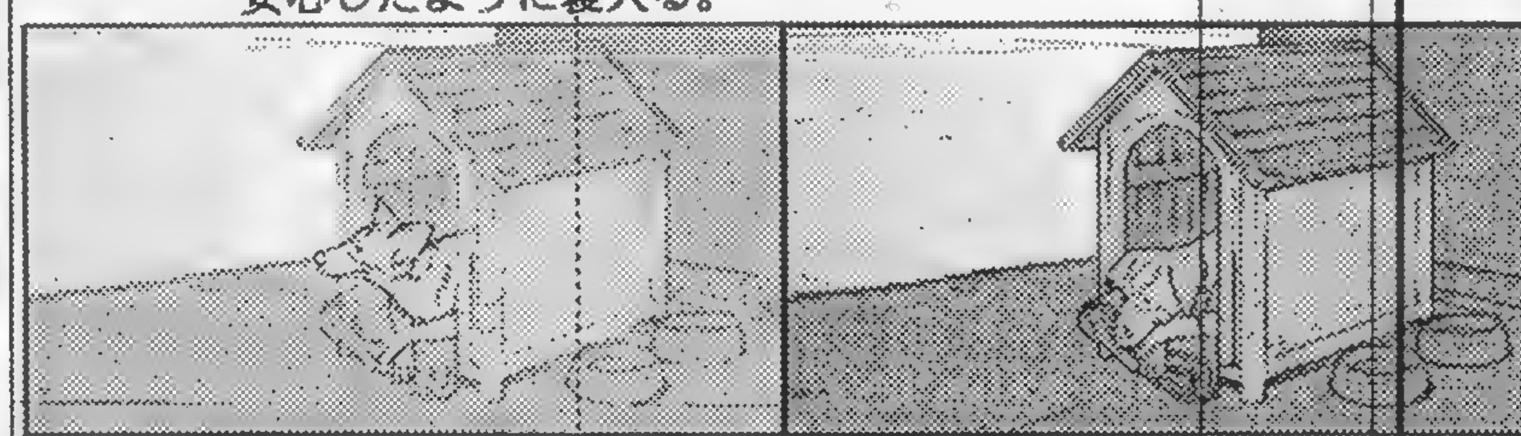
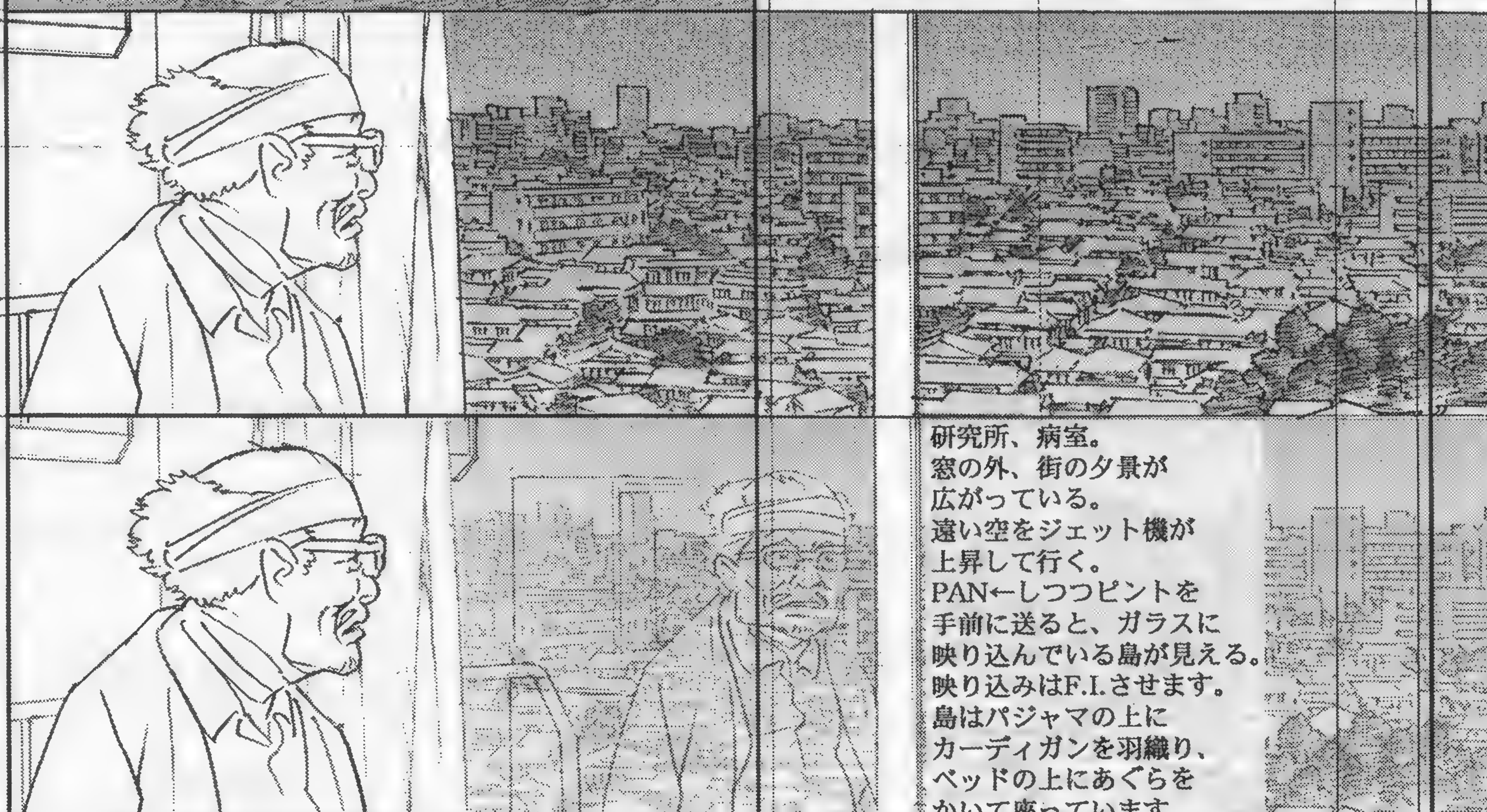
(　　)

マッドハウス

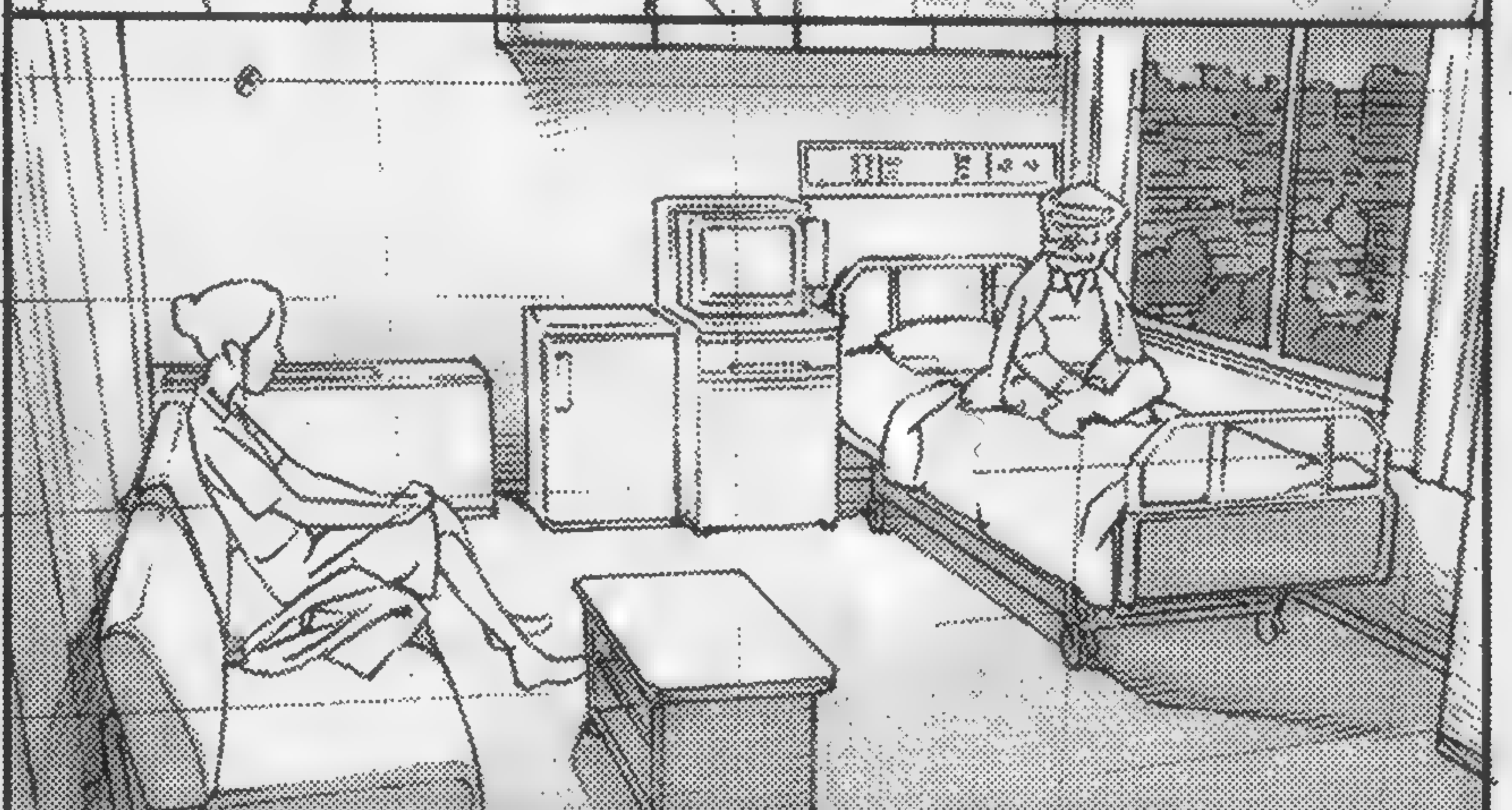
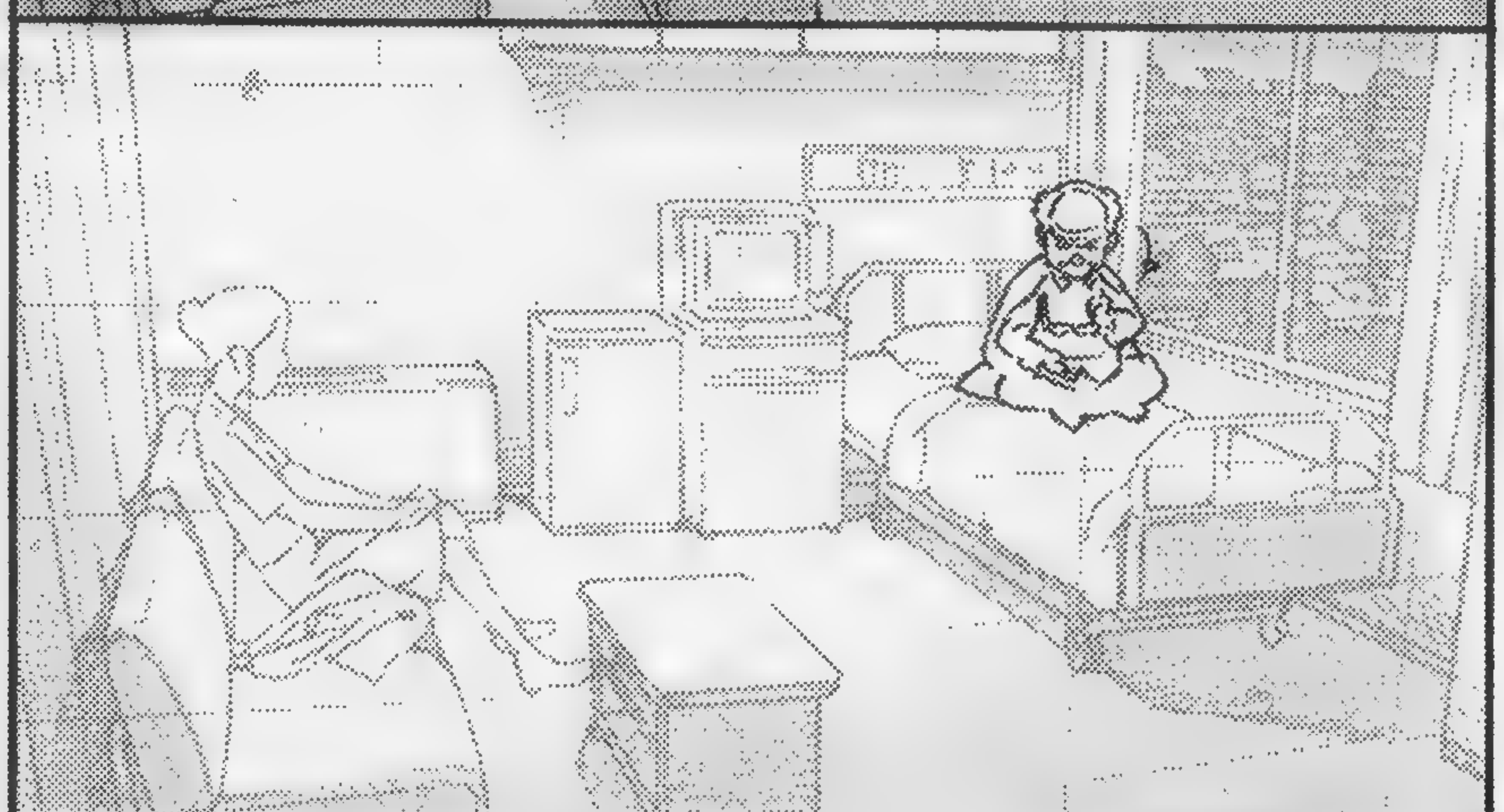
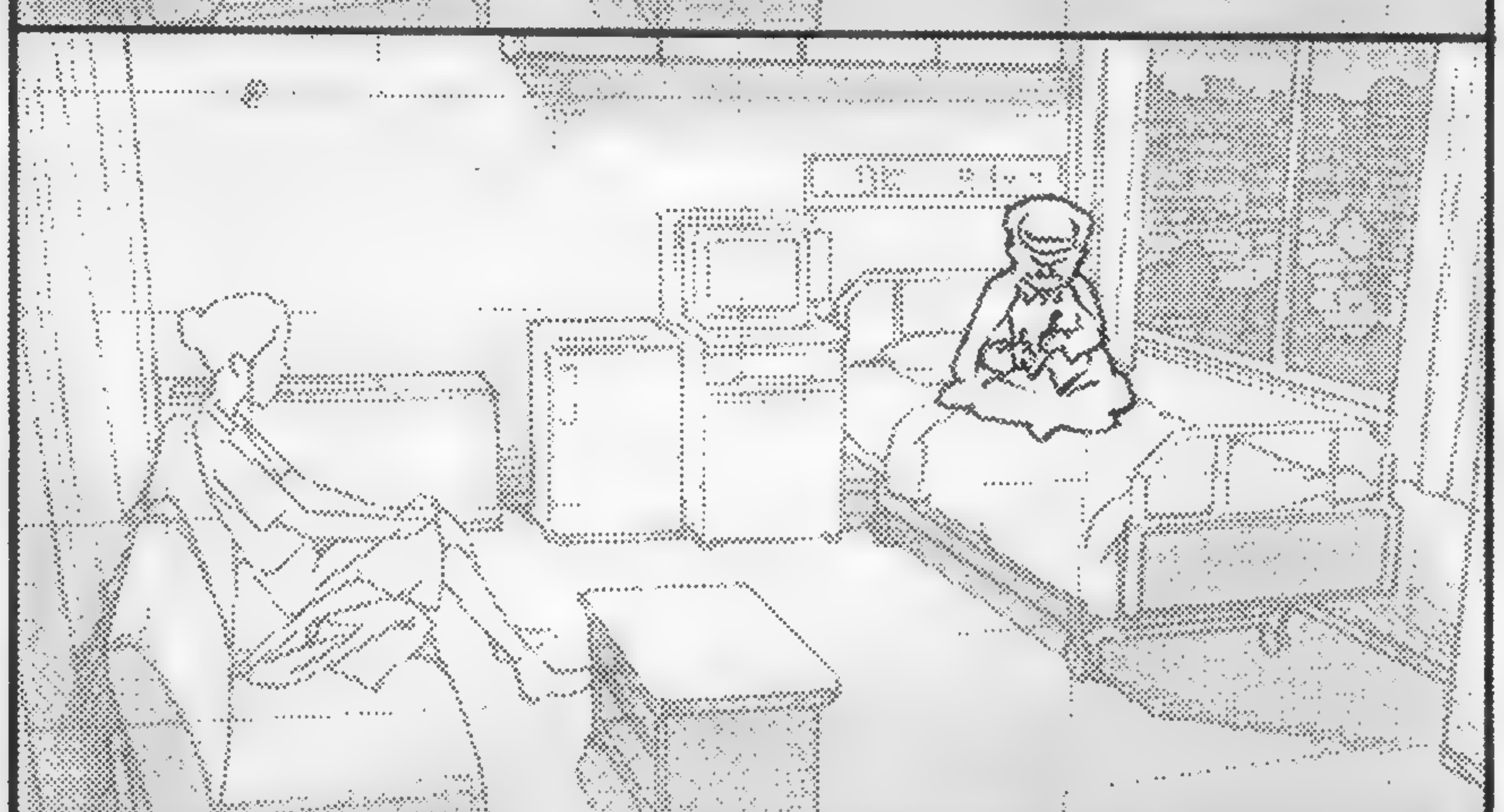
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
284		気づく。	…… パプリカ!?」	7+0
285		島の体に半分溶けかかっているパプリカ（島の見た目風に）。カット頭に目線をカメラに向ける。 ※すいません、パプリカと島の大きさの対比を間違えてしまいました。レイアウト時修正お願いします。	パプリカ 「思い出した？	
		ちょっと淫靡に微笑む。	荒療治で行くわよ （悪戯っぽく）」	
		島の体にズブズブと		
		潜って行く。	島（OFF） 「あぁ！	5+12

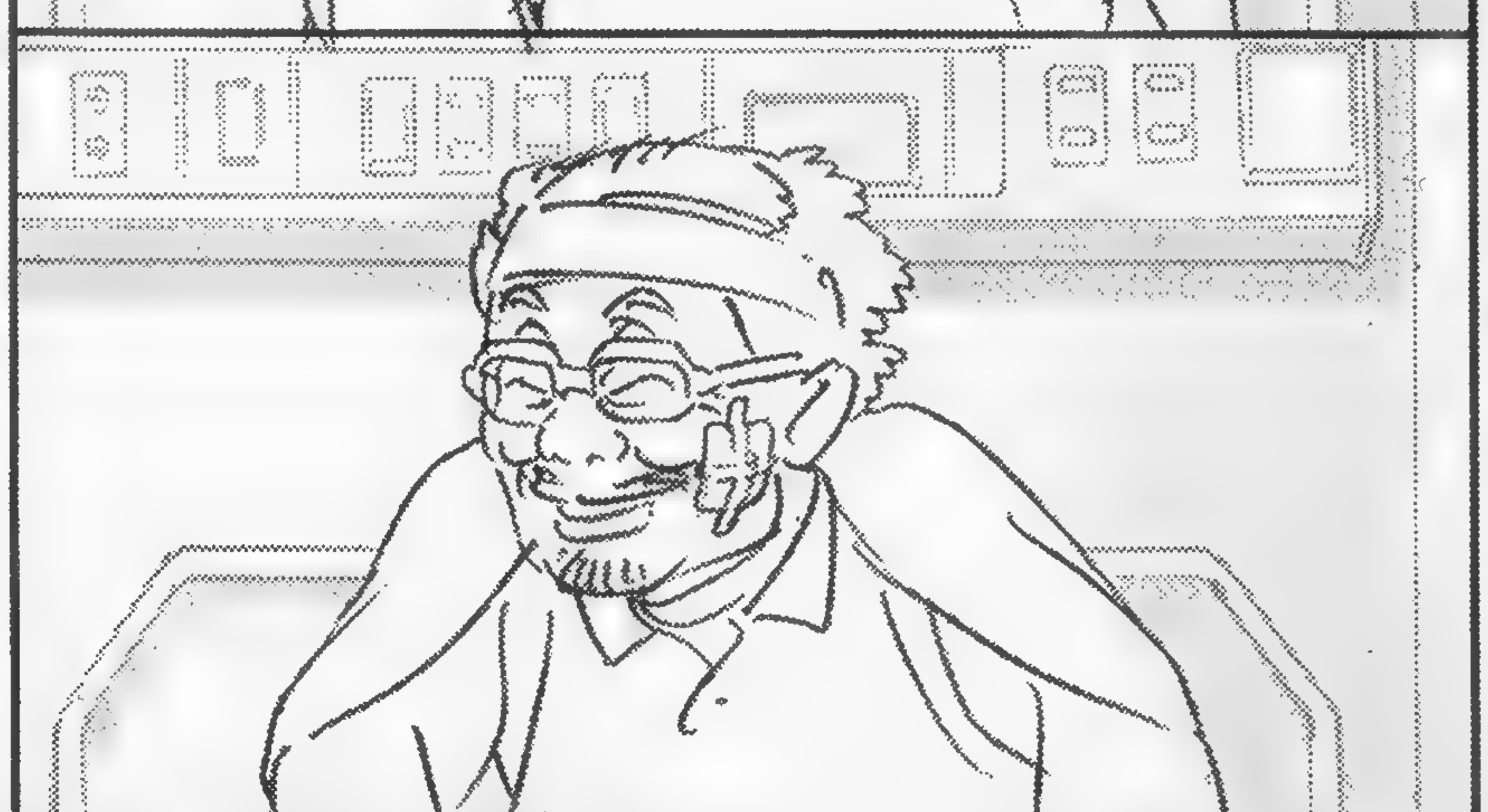
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
286		C.277、281兼用。 当惑しつつも快感に 興奮する島。 興奮のエスカレートを 象徴するかのように 体が膨張し始める。 ラストにかけて 一気に膨れあがる。	パプリカ、 こら 何てこと を！」	2+18.
287		密林の中を進む島を 乗せた山車、 FOLLOW。	島 「いかん… こら、 そんな…	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
287		どんどん膨張して行く島の体。 付けてPAN.UP。 PANが追いつかない感じで膨張。	↓ あ、おお、 おおお おおお おお」	3+12
288		密林、俯瞰ロング。じたばたしながら巨大な風船のように膨れあがる島。FOLLOW←です。 めいっぱいに膨らんでところで、こらえる感じ(3+0～3+12くらい)。	島 「おおお おおお おおお おおお ！」	5+12
289		島のアップ、インサート。	島 「…あ」	1+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
290		C.288同ポ。 島、爆発する。	ボムッ！	1+12
291 (A)		研究所、屋上。夕暮れ。 島の愛犬が顔を上げているが、 安心したように寝入る。 		4+12
291 (B)		研究所、病室。 窓の外、街の夕景が 広がっている。 遠い空をジェット機が 上昇して行く。 PAN←しつつピントを 手前に送ると、ガラスに 映り込んでいる島が見える。 映り込みはF.I.させます。 島はパジャマの上に カーディガンを羽織り、 ベッドの上にあぐらを かいて座っています。	敦子（OFF） 「お帰りなさい、所長」 島 「あのパレードは どこに向かって いたんだろう？」	9+0
292		病室内の椅子に足を 組んで座っている敦子。 視線は島の方ではなく、 少し下方に。	敦子 （~0+18） 「行けば二度と 戻れない、彼方で しょうね」	4+12
293		C.291ラストフレーム 同ポ。 窓外を見つめたままの 島。 ↓	島 （~1+18） 「もう少しで 世界を思いの ままに出来る …… ↓	

マッドハウス

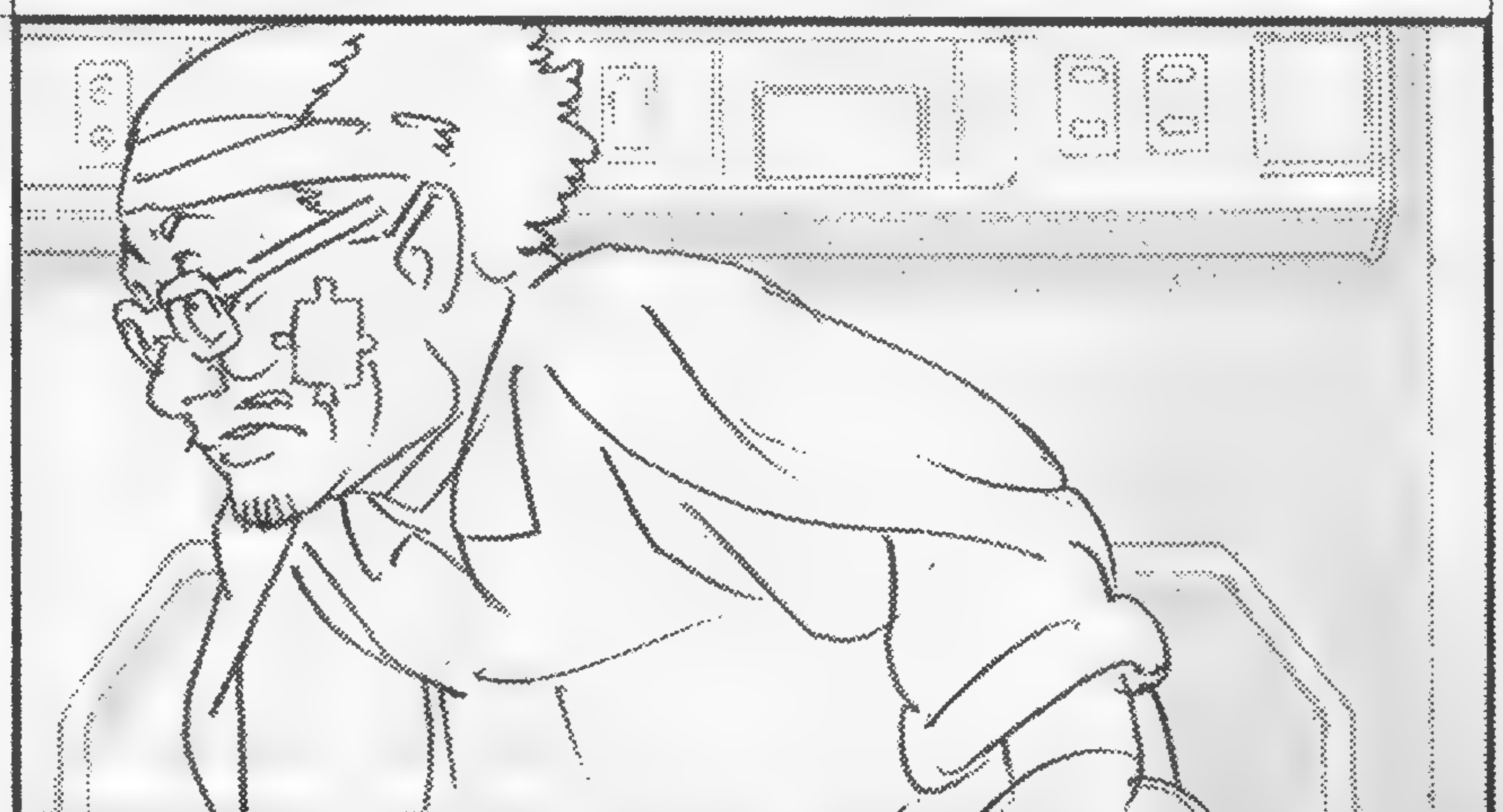
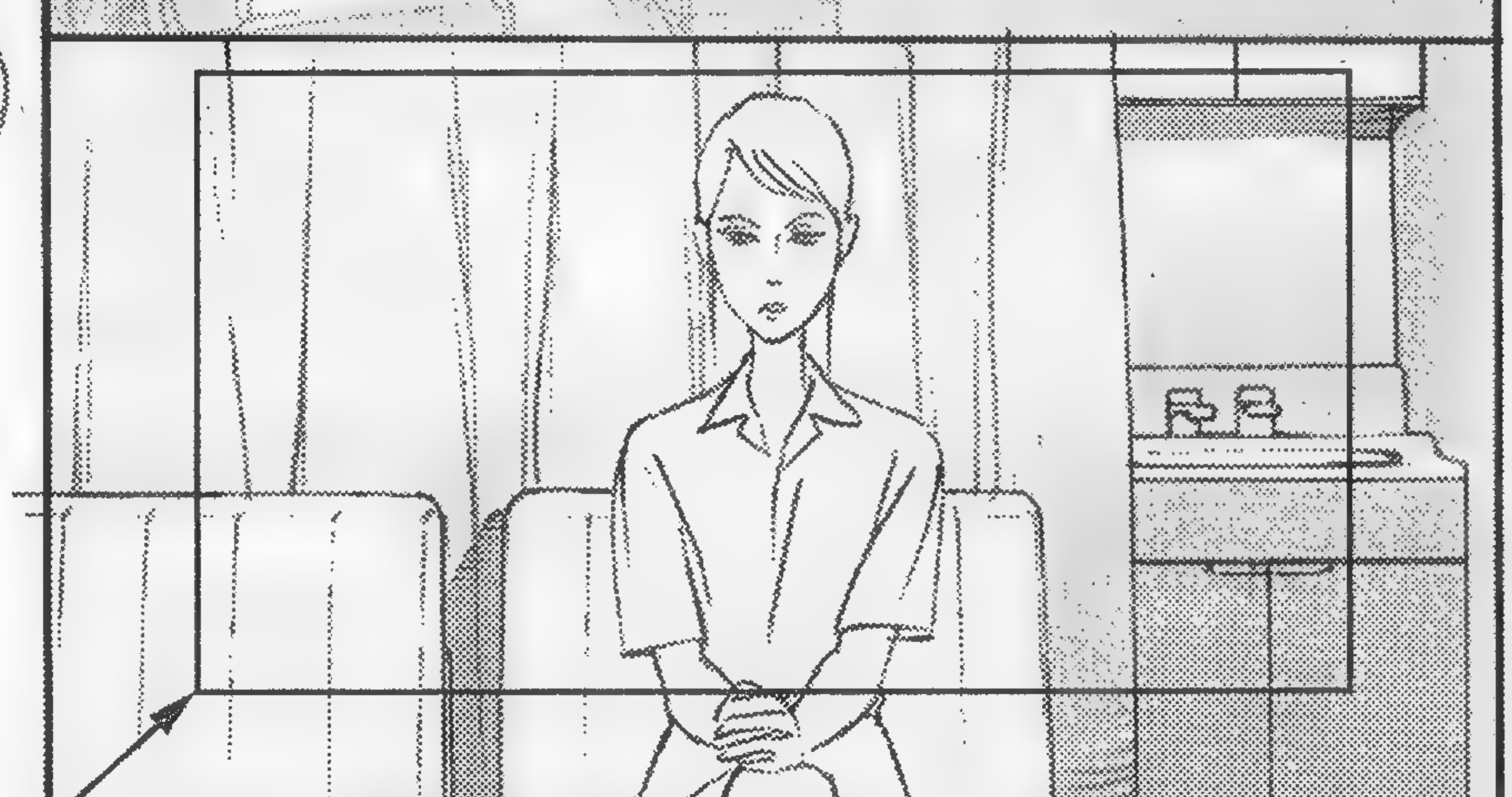
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
293		敦子の方を振り返る。	(～7+0) そんな気がしたよ」	8+12
294		病室内、引き。	敦子 「あれは重度の 誇大妄想患者の 夢です。	
		敦子の話を聞きながら、 島はメガネを外し	(～4+0) あの中に 捕らわれた所長は 脳波が弱まり、	
		パジャマの裾で レンズを拭く。	(～7+12) 肉体的にも 死に至る 寸前でした」	
		カット尻、顔を上げる。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
295		島の寄り。 ひどい目に遭ったもののパプリカとの「体験」に心が弾み、相好が崩れている島。	島 「だからパプリカが… ありがとう。	
		メガネをかけ、	(～4+18)	
			二年前、抑鬱症を 治してもらったときと 少しも変わって いなかったよ、	
		思わず笑みがこぼれる（ちょっとHな感じですが、ニュアンス程度に考えてください）。 セリフ後半、少しテンポ上がります。	君は」	10+12
296		C.292同ポ。 ほんの少し肩をすくめる敦子。	敦子　(～0+18) 「そう伝えて おきます。 パプリカちゃんに （きっぱりと）」	3+12

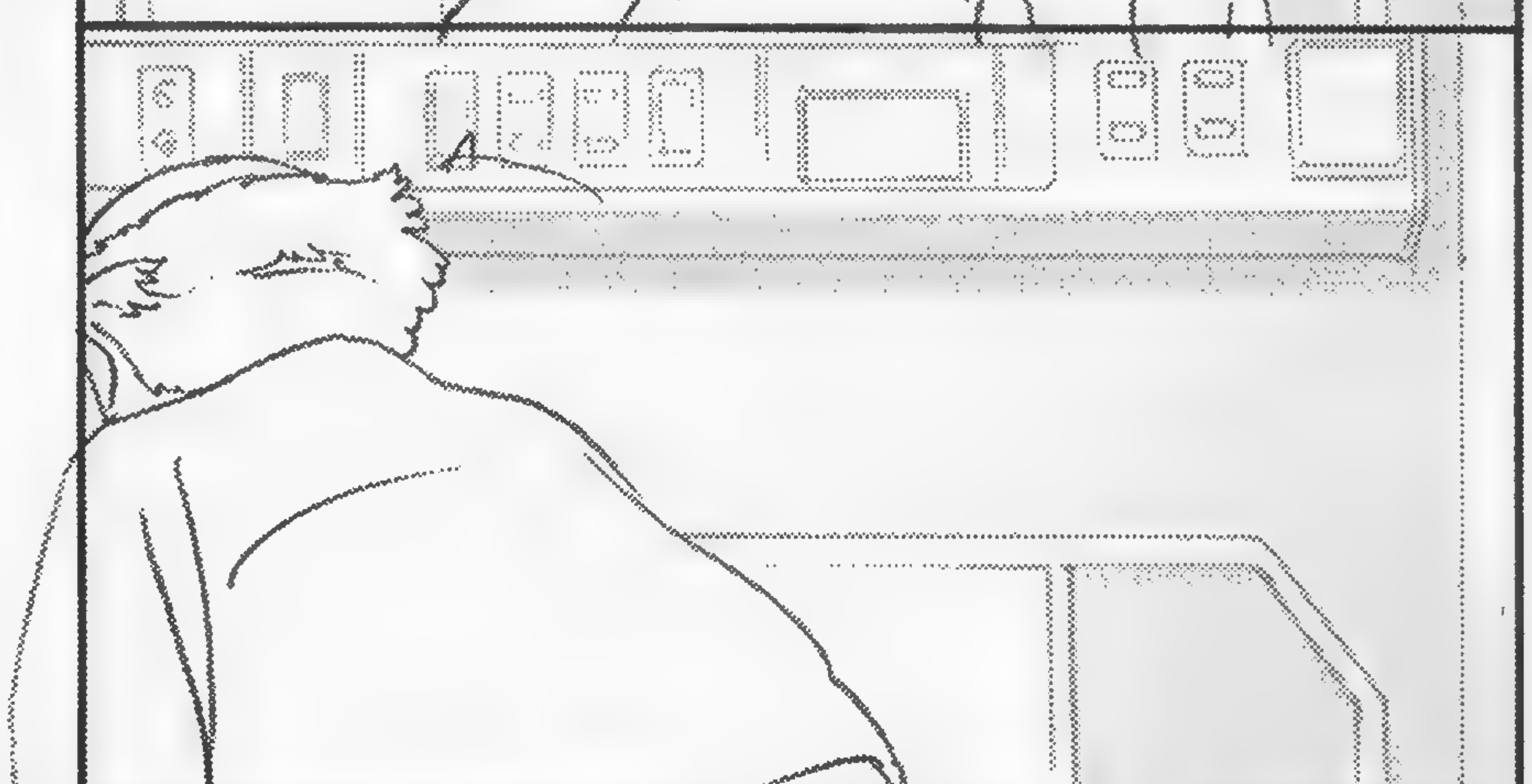
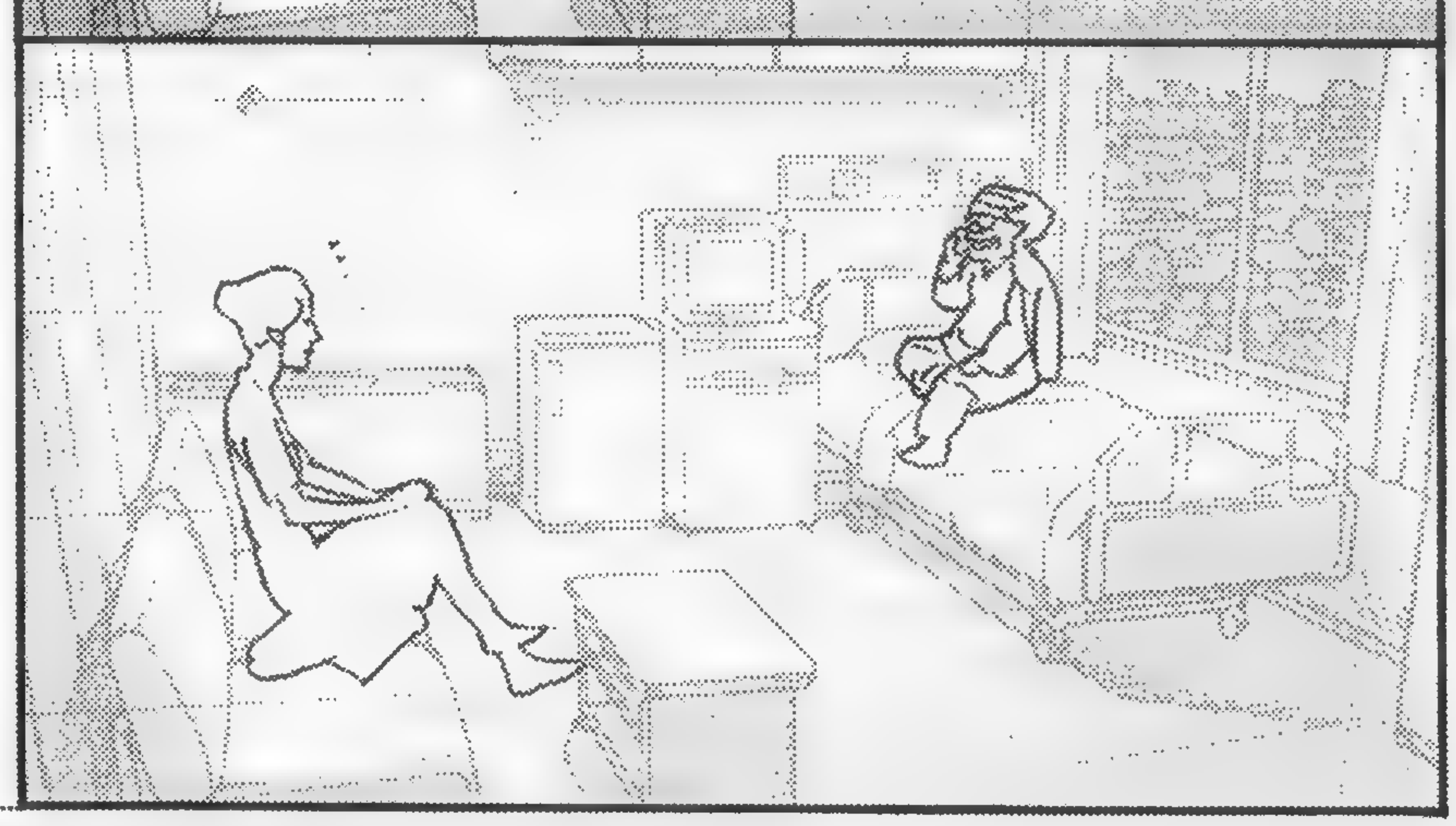
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
297		C.295同ポ。 少々気圧される島。		
		取り繕うように 咳払いをして、	(～1+18) 島 「オホン！ (～3+0)	
		窓の方を見る。	それにしても、 あの実直な 氷室君が犯人だった とは……	
		表情を引き締め、 やる気になる。 頭を掻いていた左手で ポンと膝を打つ。	さて、 これから 私は	
↓		膝で立ち上がり、  ↓	どうすればいい？ 千葉君」	

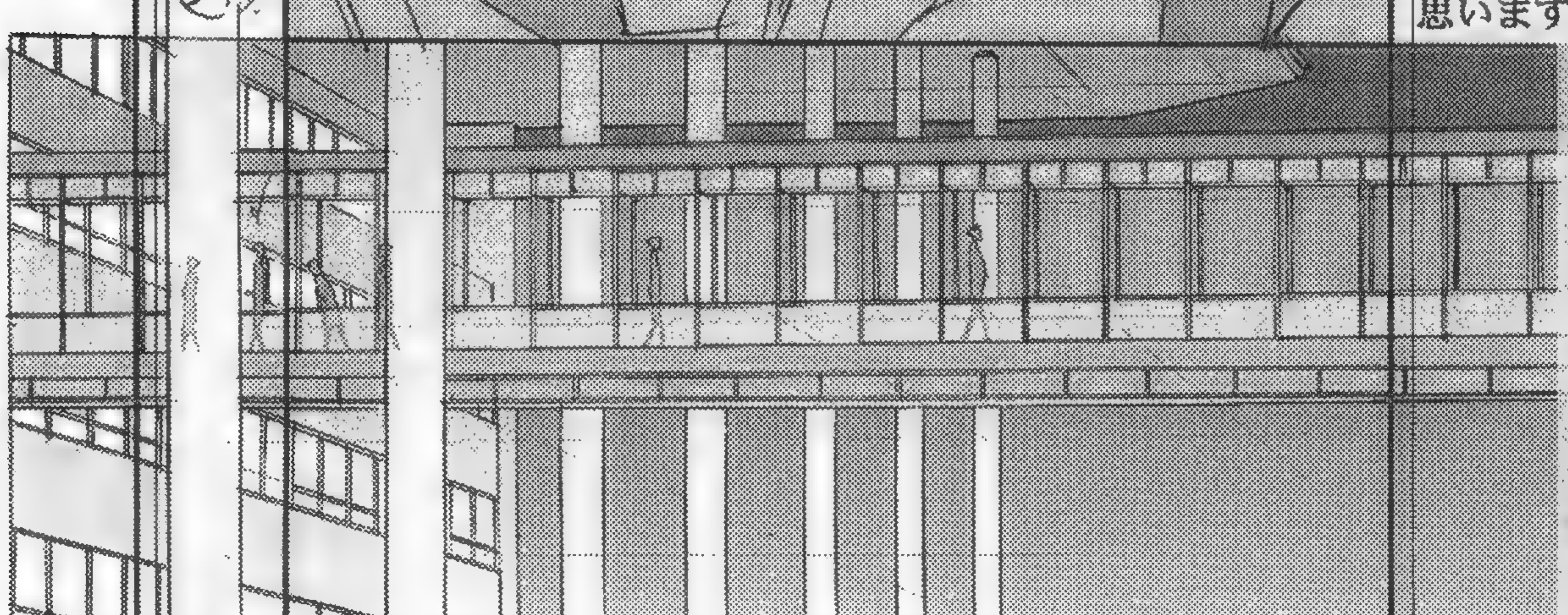
(　　)

マッドハウス

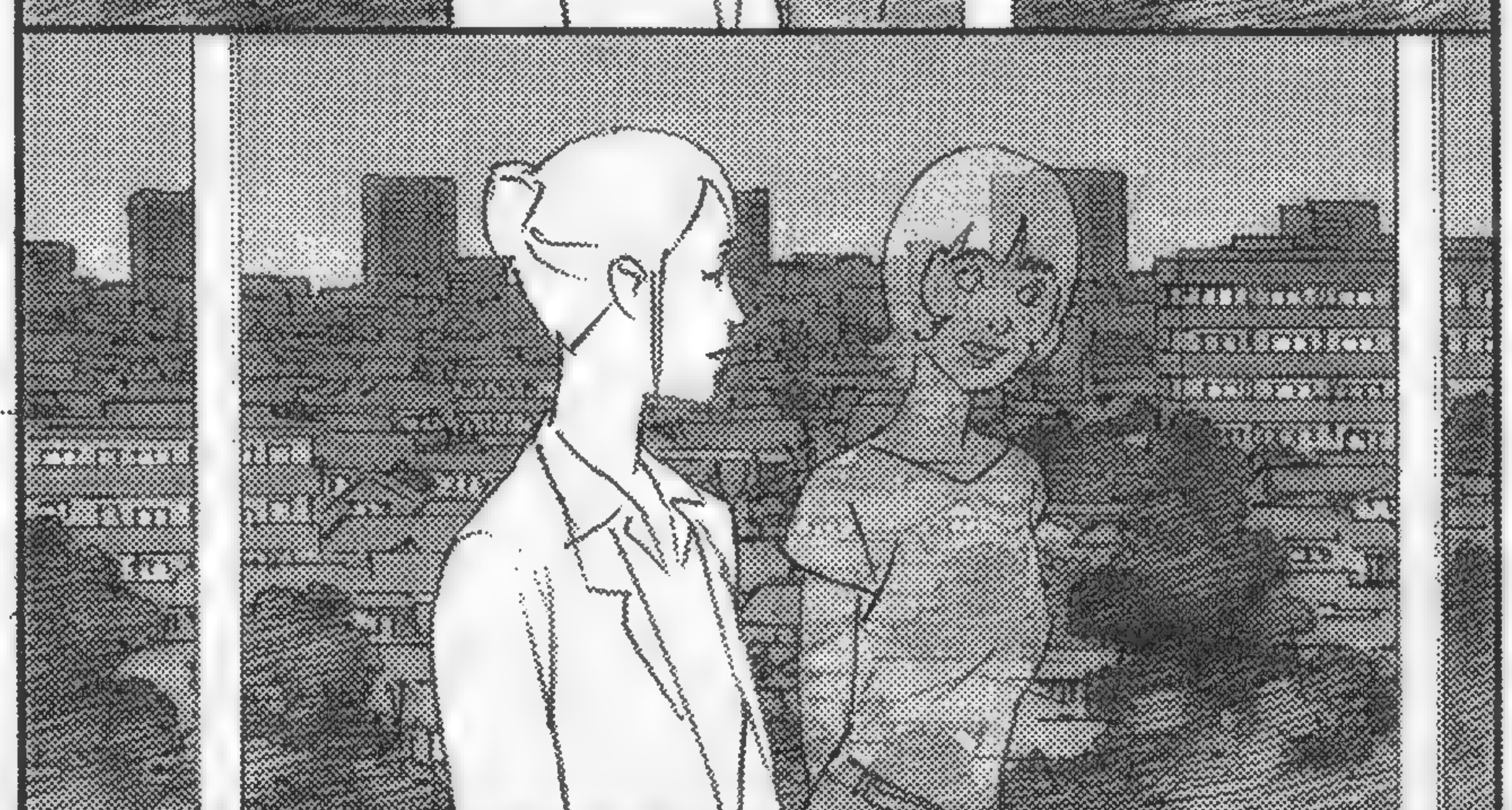
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 297		ベッドを降りようとするところで次カットへ。		12+0
298		A.C.で。 C.294同ポ。 ベッドを降りかけていた島が、	敦子 「何もしないで 下さい」	
		敦子の言葉に固まる。	(～3+0) 島 「…エ？」	4+0
299		敦子、正面。 T.U.。	(～1+12) 敦子 「理事長です。 (～3+06) おそらく これを機に DCミニの 開発中止を 決議するつもり でしょう。	
		カット尻、 言葉の続きを送るように視線を島に向ける。	(～9+06) 理事の一人でも ある所長が 入院して いれば…」	13+0

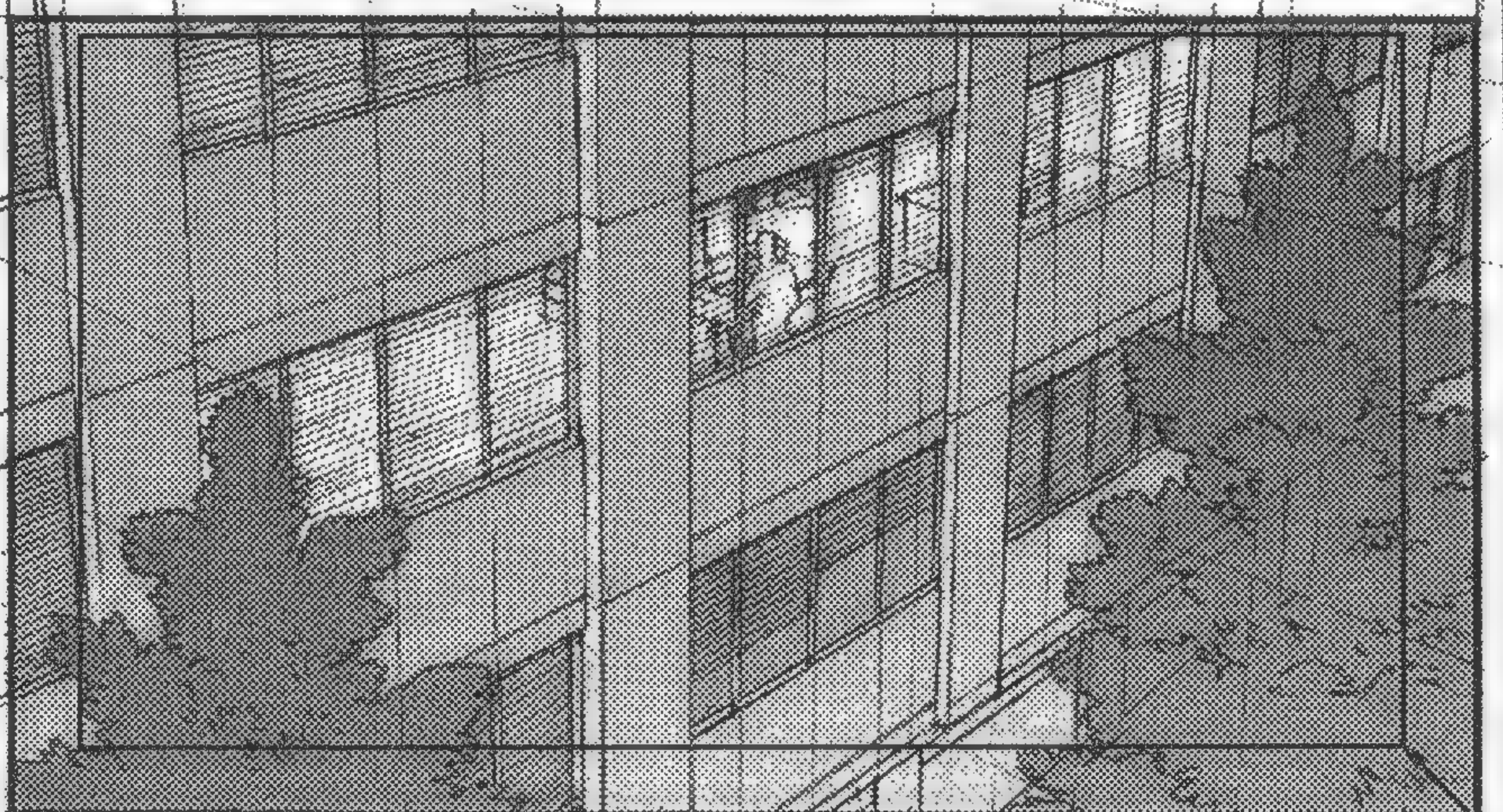
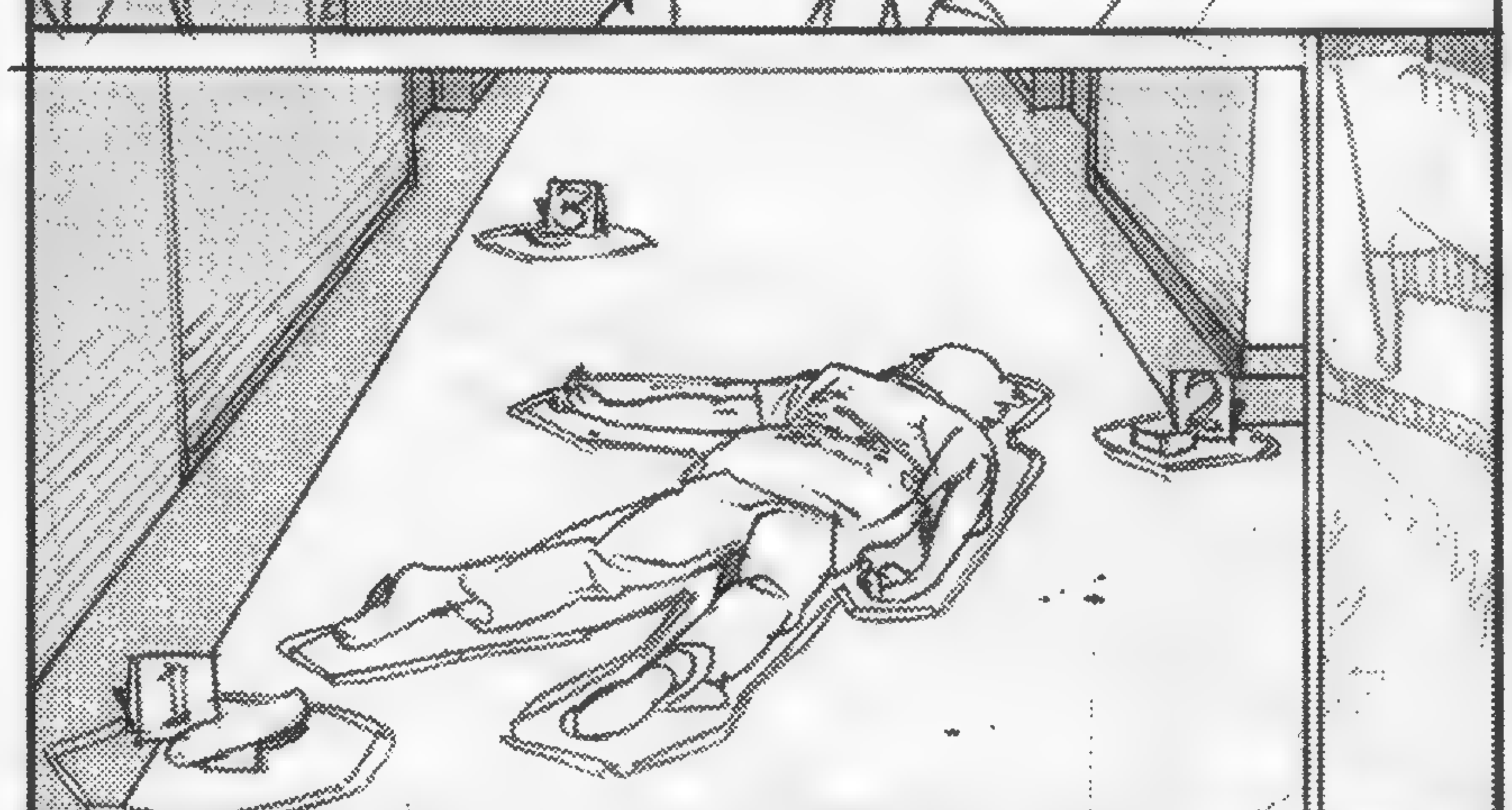
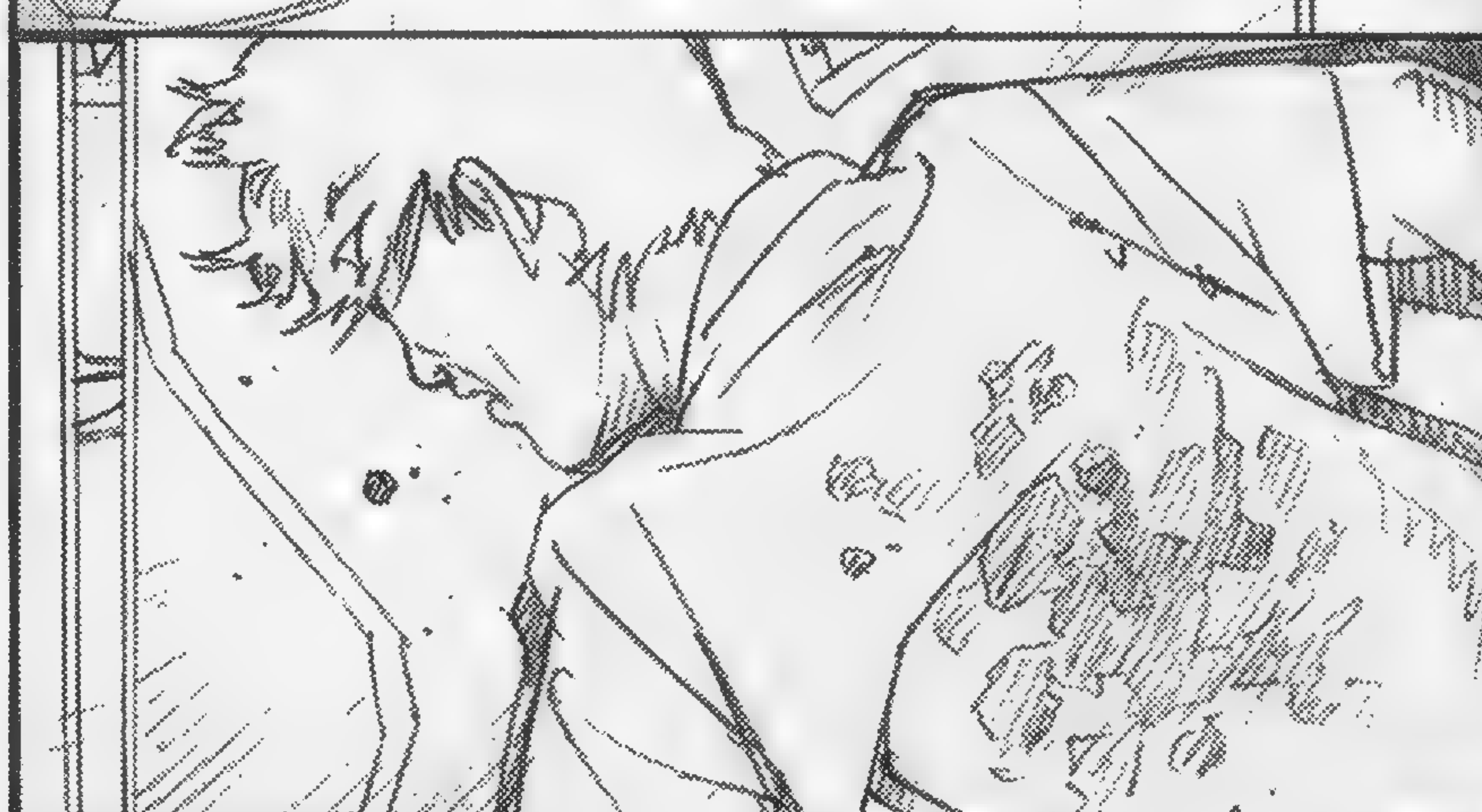
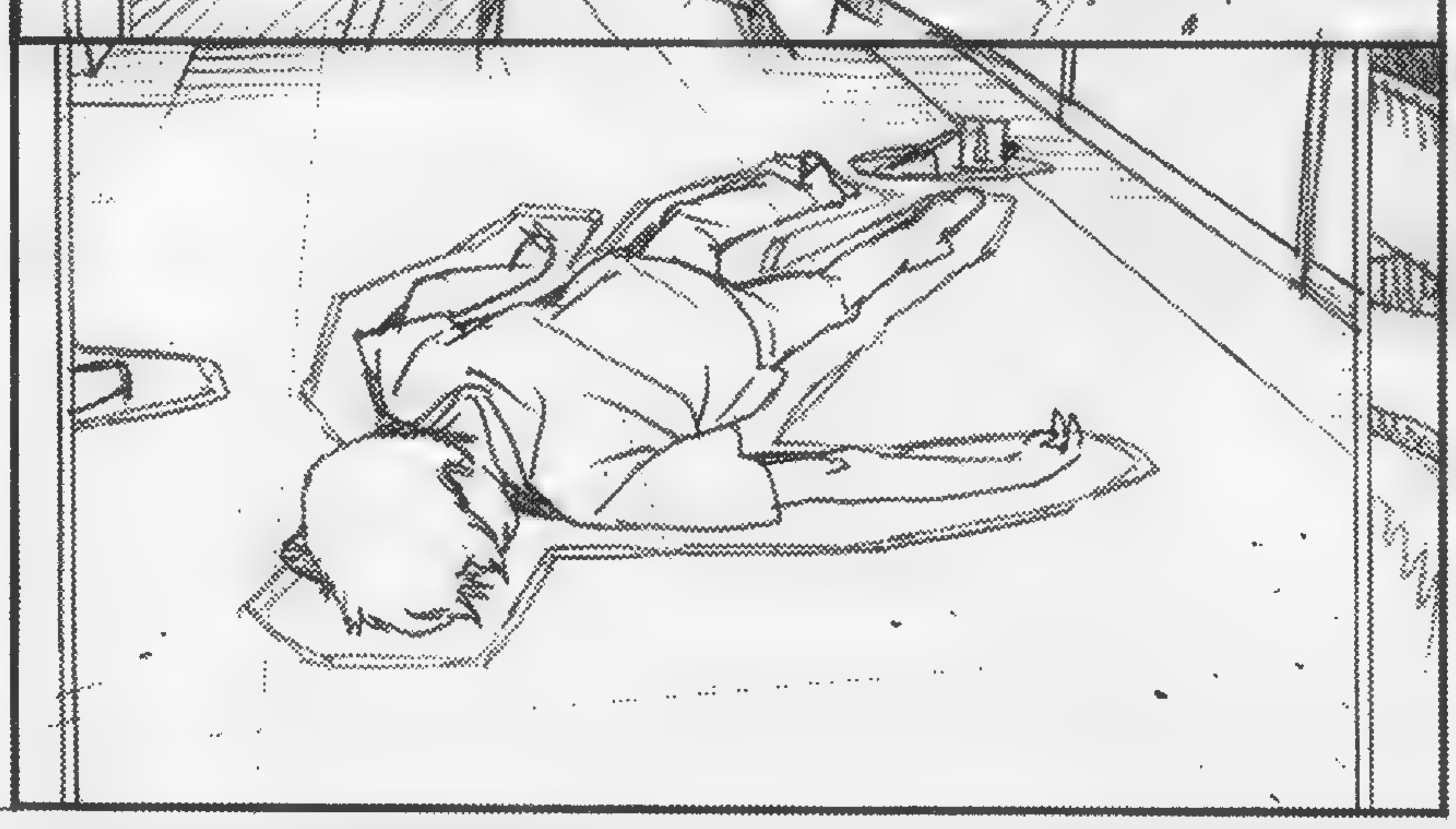
(　　)

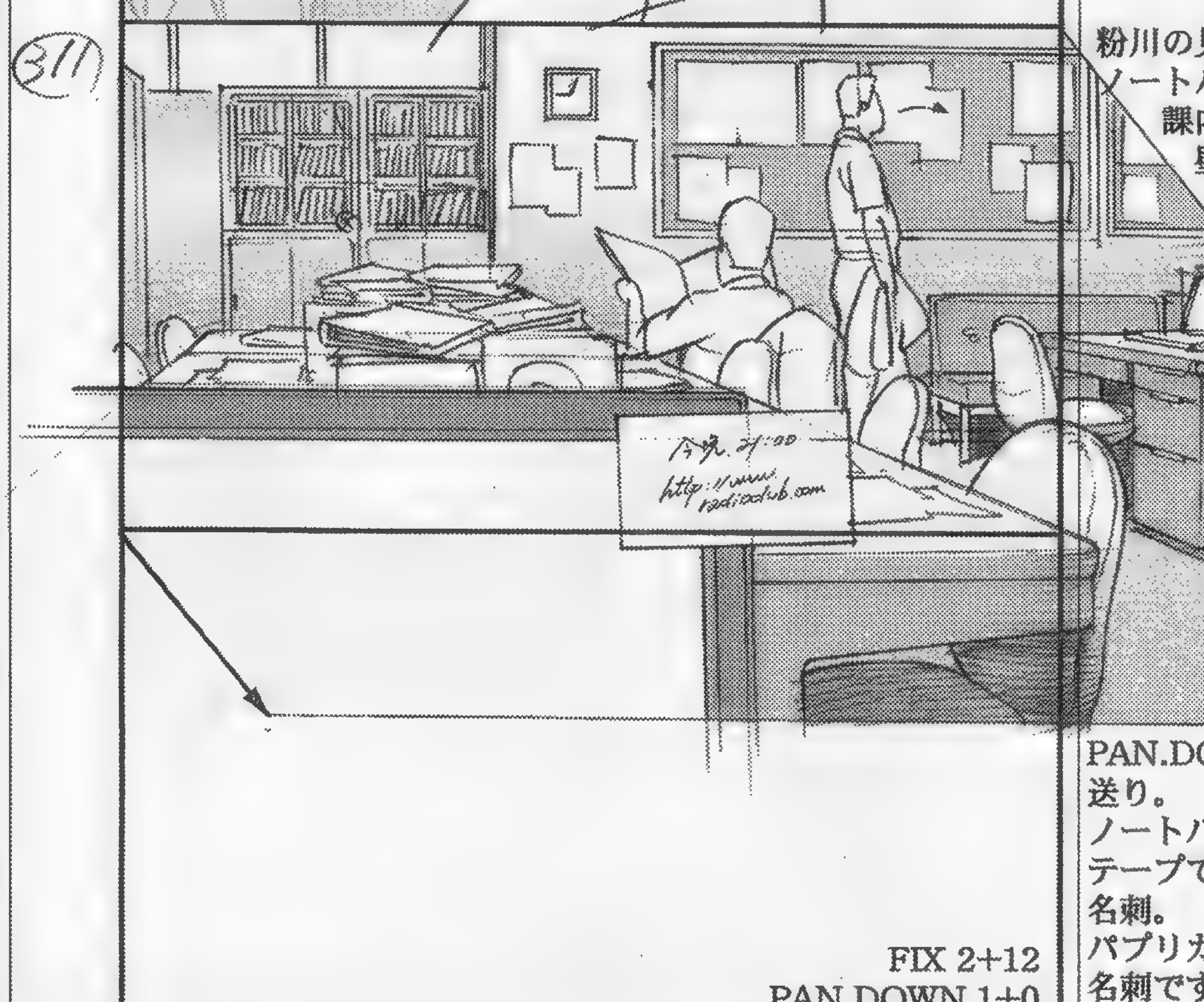
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
300		C.295、297同ポ。 得心する島。	島 (～0+18) 「…理事会は 開けない」 S.E. 島の携帯、着信音	
		ベッドサイド（画面外）で島の携帯が鳴る。		
		携帯を取ろうとして次カットへ。 “よっこいしょ”という感じで。		5+12
301		C.294、298同ポ。 A.C.で。 島、携帯を取って、		
		出る。 「粉川」という言葉にハッと顔を上げる敦子。	島 (～3+0) 「もしもし…… おお、粉川 （くだけた感じで）」	6+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
302		C.299同ポ。 腕時計をちらりと 見て、	島（OFF） 「どうだった？ その…例の…」	
		傍らに置いてあった 上着を取りつつ		
		立ち上がる。 敦子は腕時計をして いることにしますが、 これまでの他の シーンは、合わせを 考えなくても良いです。		3+12
303		車を運転しながら、 携帯で話している粉川。 交通ルールによれば 違反なんですけど。 街の中です。 スライドさせるセル、 背景素材は 「東京ゴッド～」の C.416の素材を流用 できるはずです。 時間帯が違うので色の 補正等は必要かと 思いますが。	粉川 「もっと早くに 頼むんだったよ、 あんな心地いい 治療ならな」 島（OFF） 「呉々も内緒だぞ」 粉川 「ずっと秘密に したいくらいだよ」	10+0
304		研究所、 渡り廊下。 歩く敦子、 スライド+ パースに 合わせて若干 拡大。 カットいっぱ いPAN→。 カット頭に 職員がお辞儀 してすれ違って 行く。	島（OFF） 「サイコセラピー マシンが公に 認められるまで、 パプリカは存在を 許されない…」 粉川（OFF） 「まさに夢の女性だな」	10+0

(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
305		歩く敦子、FOLLOW。 ガラスに映り込み。 反対側の面にある 手すりや桟の映り込み も有り、です。	敦子　(～2+0) 「（ちょっと疲れた 感じで）夢の女は 大忙しね」	
		鏡像の敦子が桟を 越えるとパプリカに 変わる。		
			パプリカ　(～5+0) 「疲れてるみたい。 あたしが 夢探偵しようか」	
		敦子、「！」となって 立ち止まりかけて 次カットへ。		9+0
306		A.C.で。 立ち止まって、 ガラスの方を 見つめている。 ガラス面に映り込み、 有りです。 T.B.	敦子　(～3+12) 「…最近、 私の夢を 見ていない……」	9+0

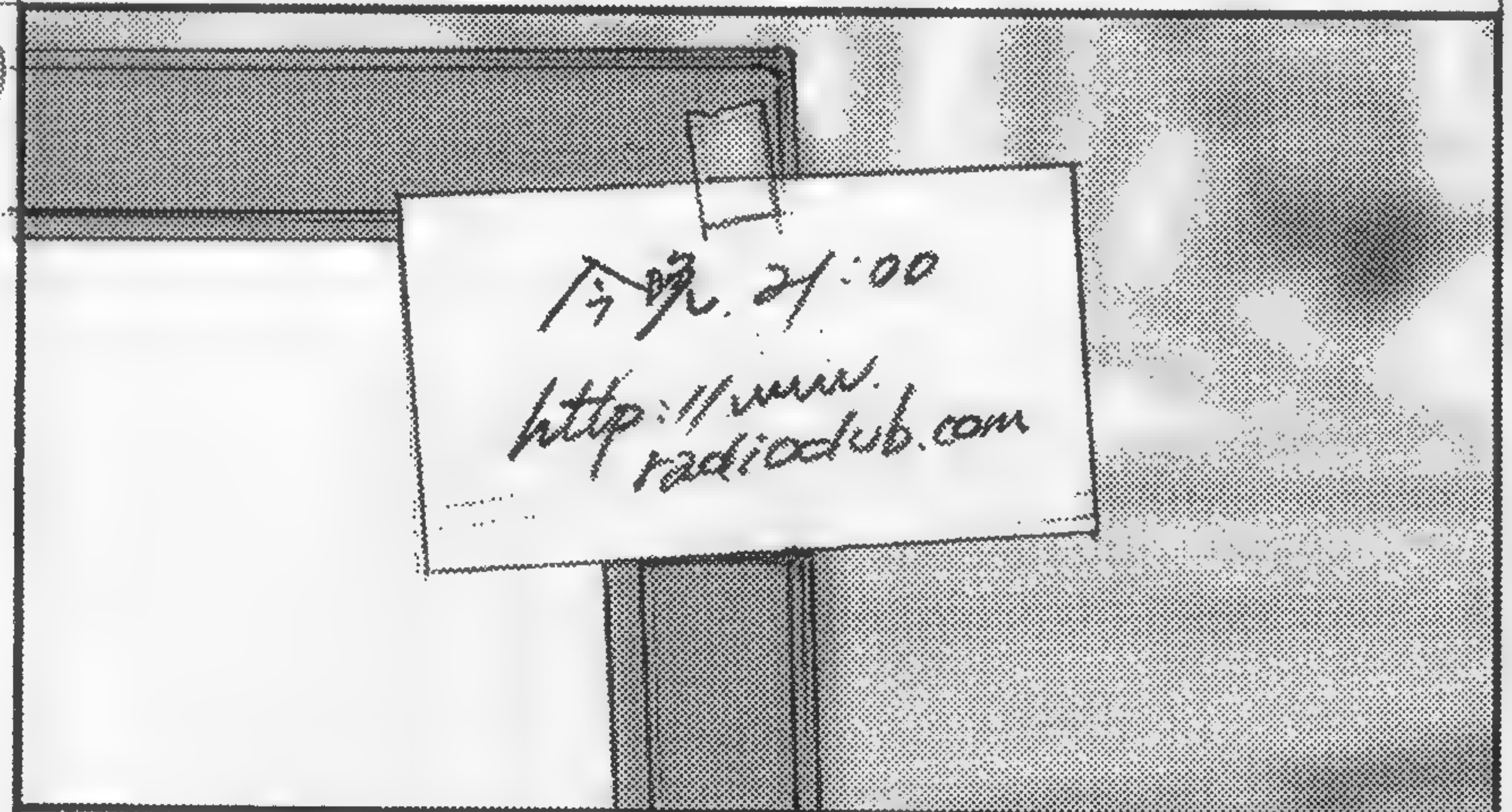
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
307		警察署、外観。夜。 ブラインド越しに、 パソコンに向かう 粉川の後ろ姿が見える。 本来ならブラインドが 閉まっていて中は 見えないでしょうが、 そこはそれ「都合」と いうことで許して ください。 ブラインドはごく細く 開いている感じです。 T.U.カットいっぱい。		3+12
308		捜査一課、内。 モニタを見つめる 粉川のアップ。 背景はボケ加味。 奥にかけてさらに ボケを加えます。	クリック音など。	2+12
309		ノートパソコンの モニタ内。 ホテルの廊下で死んで いる青年の写真画像。 その1－C.52のBG兼用。 死体を後方から写した 画像。現場検証の映像 の参考など欲しいです。 左の絵はテキトーです。 クリック音があって、 画像が変わる。		
		その2－死体の寄り。 顔は見せません。		
		その3－死体、前方 より。 1-2+0 2-1+18 3-1+12		5+06

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
310		C.308同ポ。 粉川アップ。 首筋に張りを覚えたのか左手で強く押さえている。 カット頭からこのポーズです。 前カットの映像を見ている間に、粉川自身にもその原因がよく分からない不快感が高じてきた、という感じです。		
				
		モニタから目を離し、ふと気が付く。		3+12
311	 FIX 2+12 PAN.DOWN 1+0	粉川の見た目風にノートパソコンなめて課内の風景。 壁の時計が午後9時を過ぎている。 ノートパソコンはボケ。 自分の席で新聞を読んでいる部下、通り過ぎて行く者など。 PAN.DOWN+ピント送り。 ノートパソコンの端にテープで留められた名刺。 パプリカにもらった名刺です。		3+12

( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME

(312)



名刺の寄り。
手書き文字でURLと
時間が記されている。

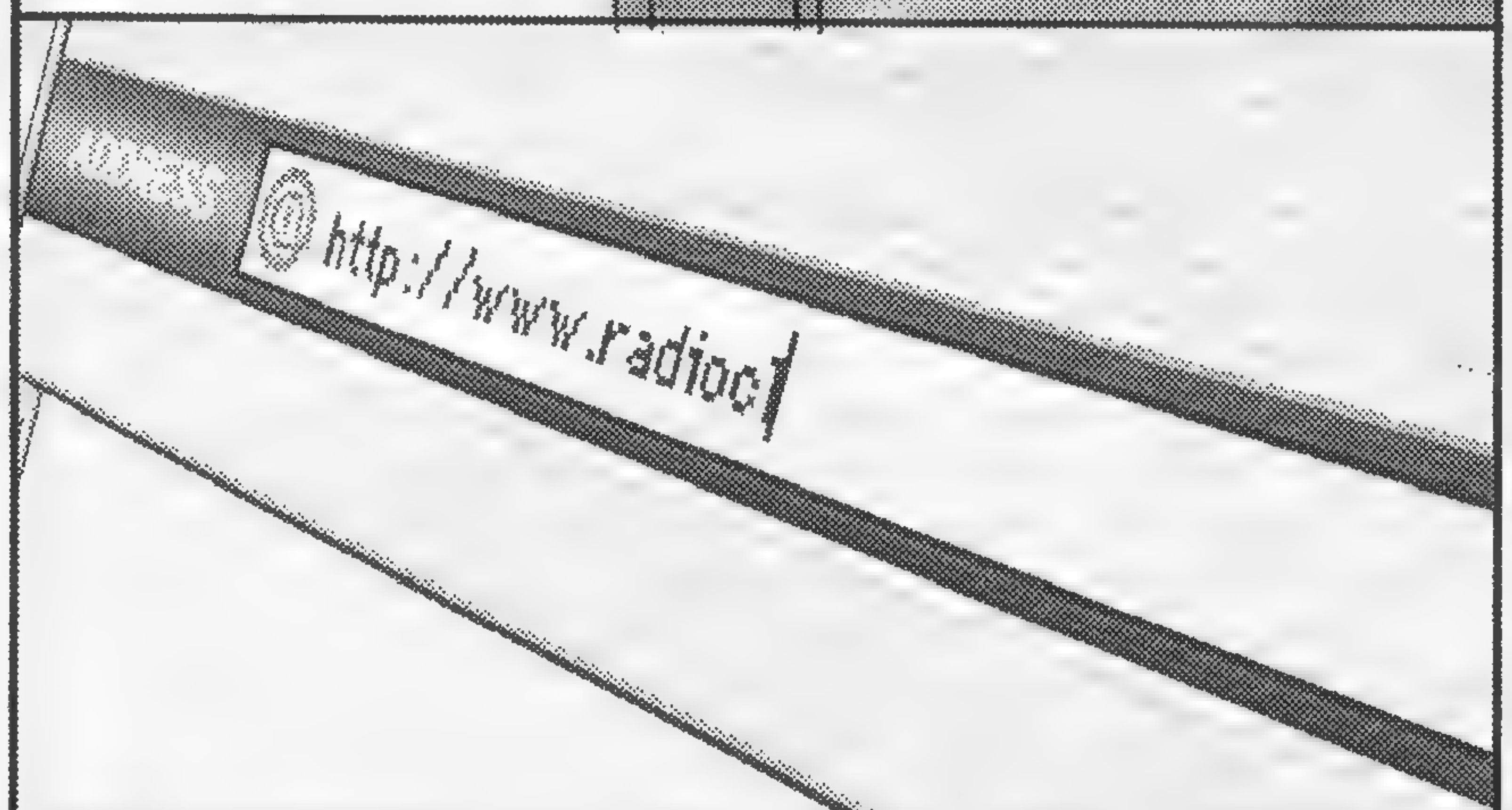
※C.80の時点では
「17日 21:00」として
いましたが、諸々の
都合上、「今晩 21:00」と
変更します。

BGはボケ（前カットの
BGを拡大して大きく
ぼかします）。

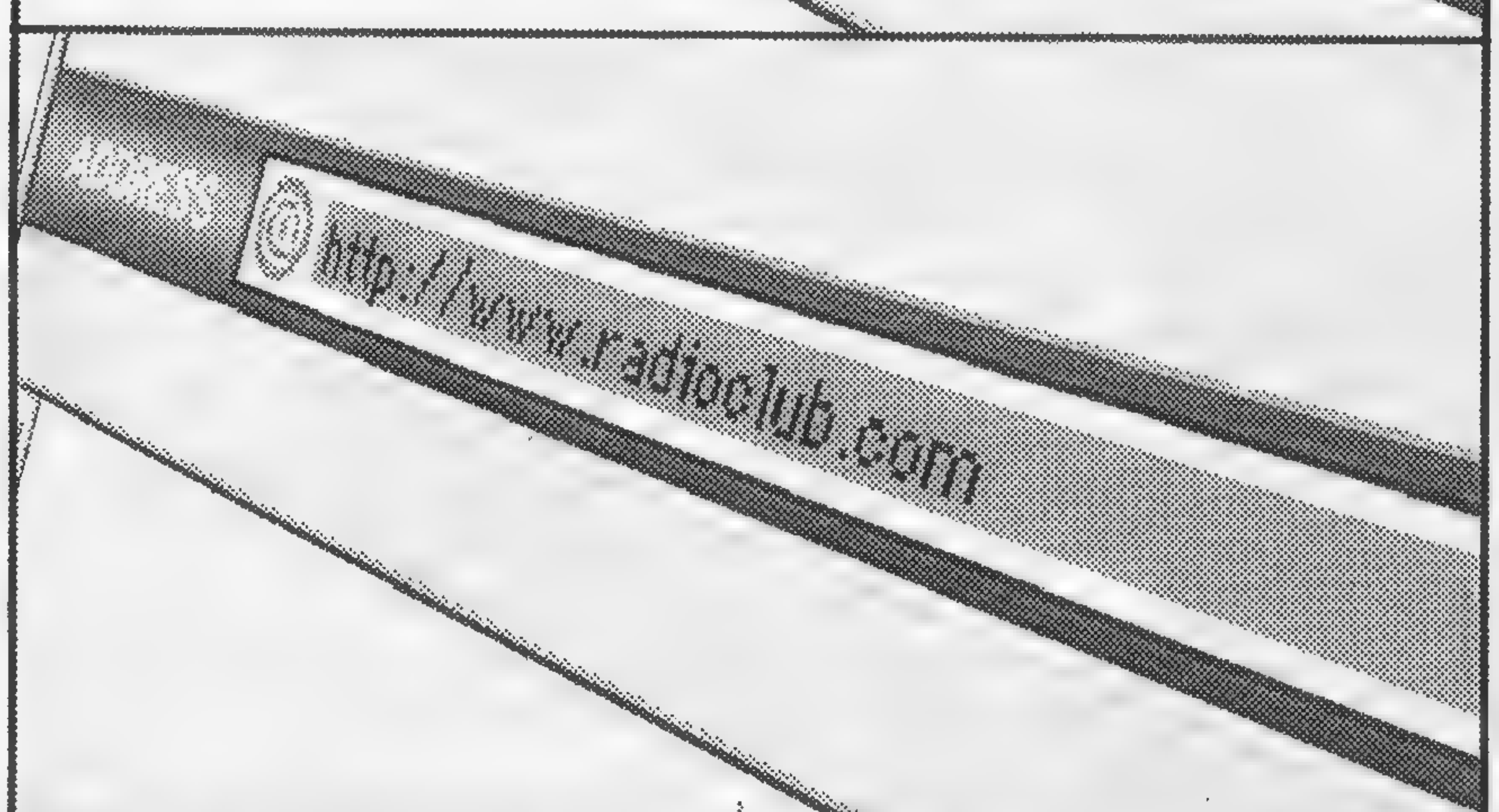
S.E.
キーボードを叩く音

3+12

(313)



モニタ内、ブラウザの
アドレス欄。
名刺と同じURLが打ち
込まれ、



S.E.
タンッ！

エンターキーが押され、
文字部分が反転。

2+0

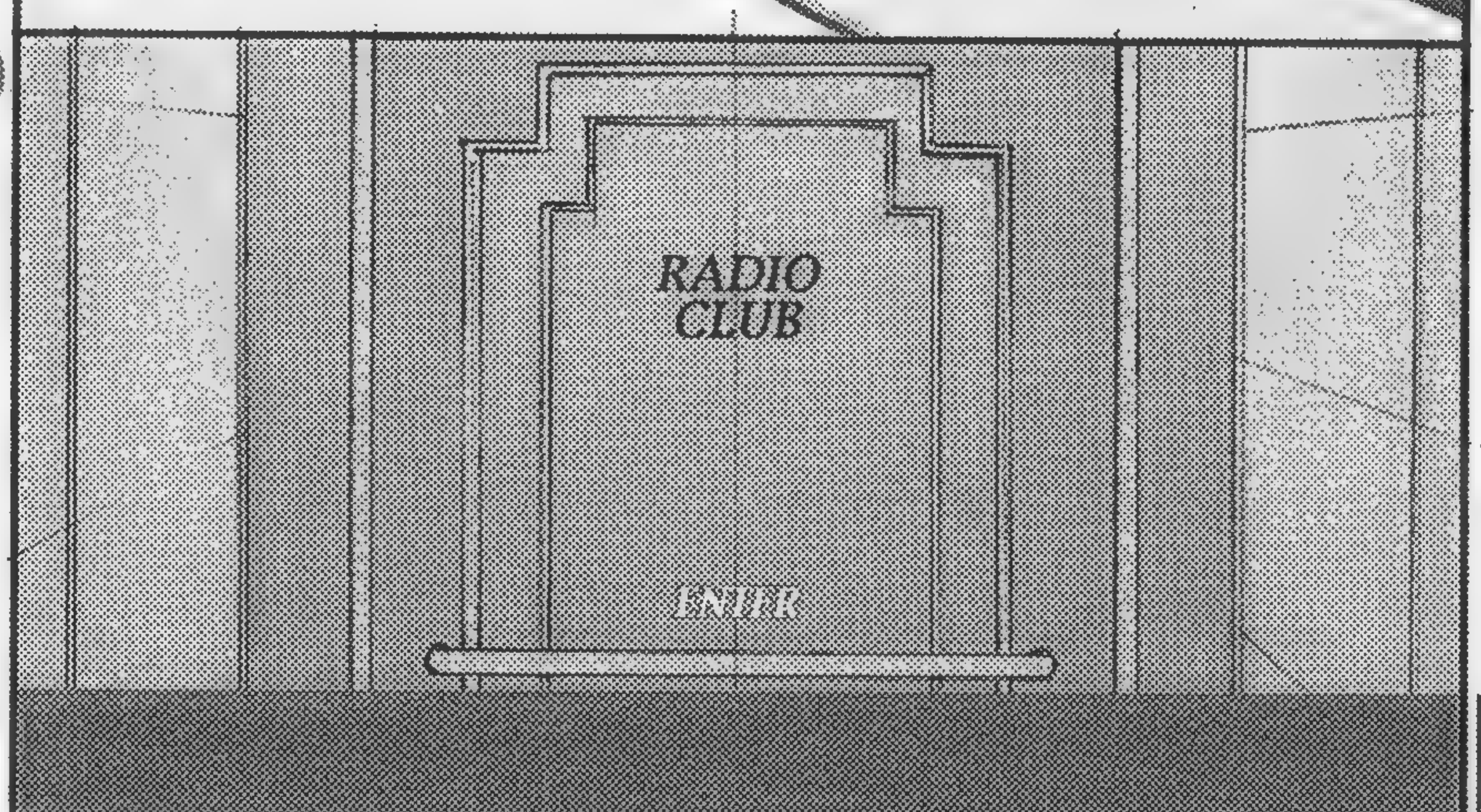
(314)



C.308、310同ポ。
モニタを見つめる粉川、
アップ。

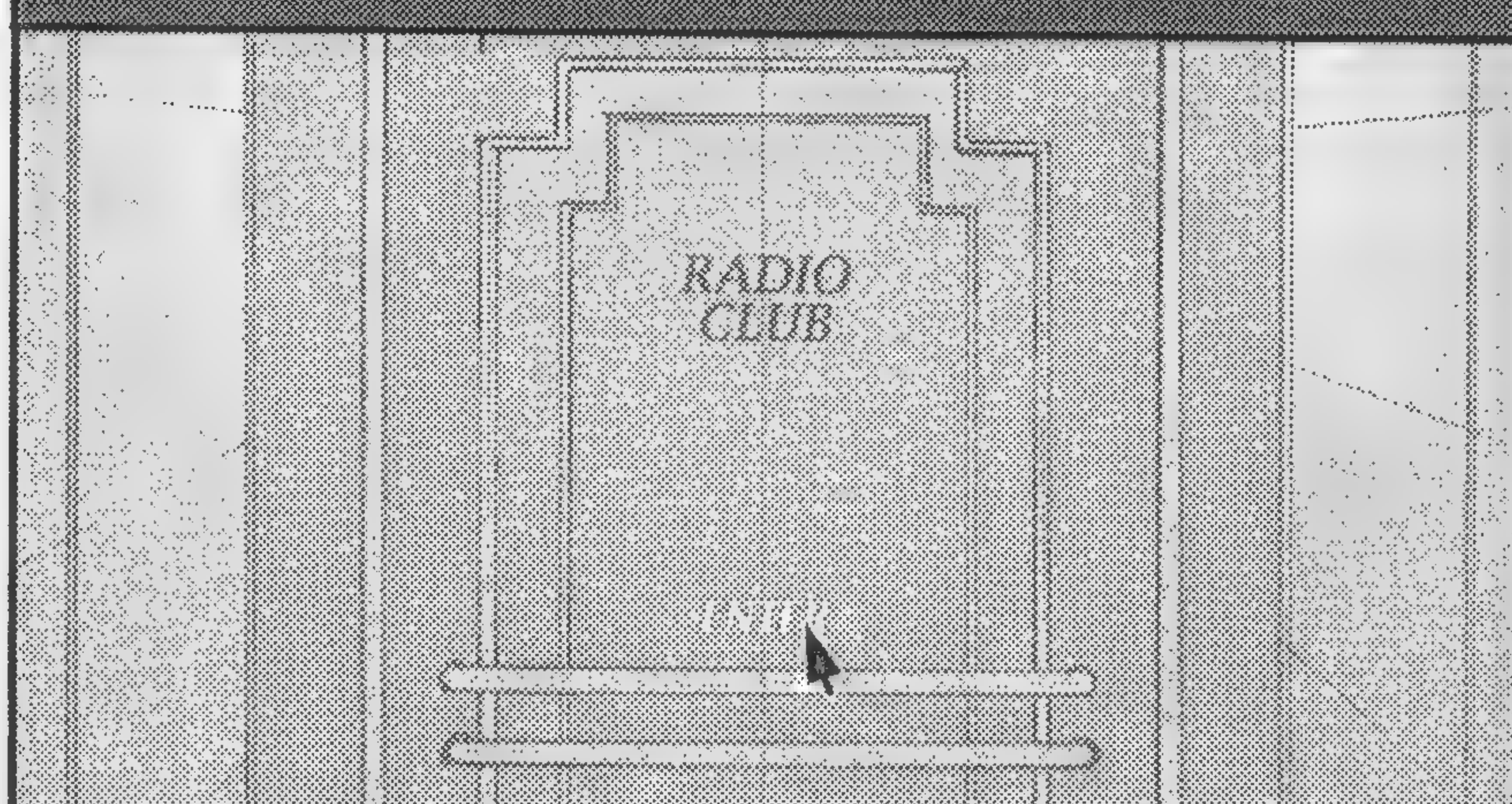
1+0

(315)

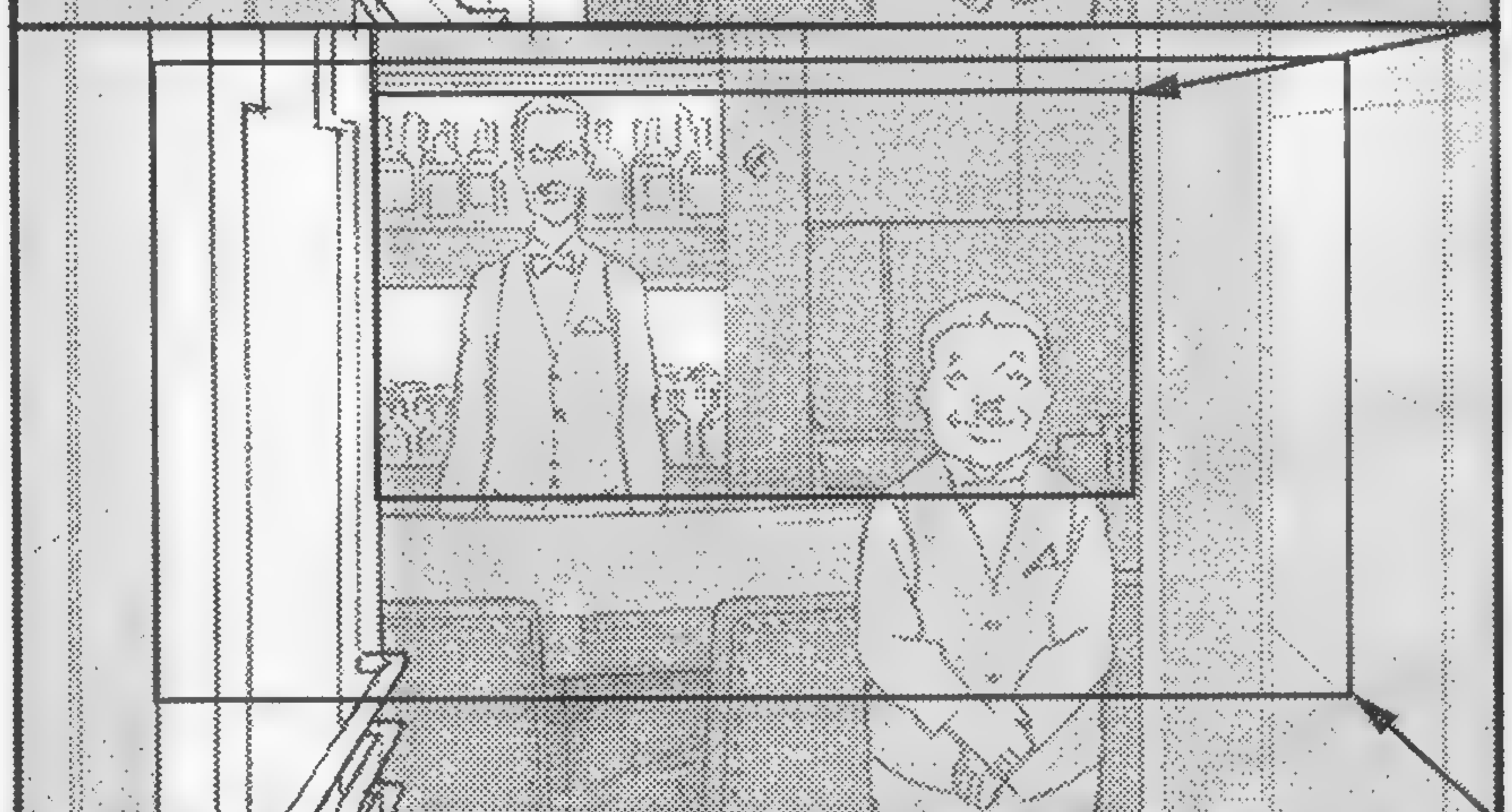


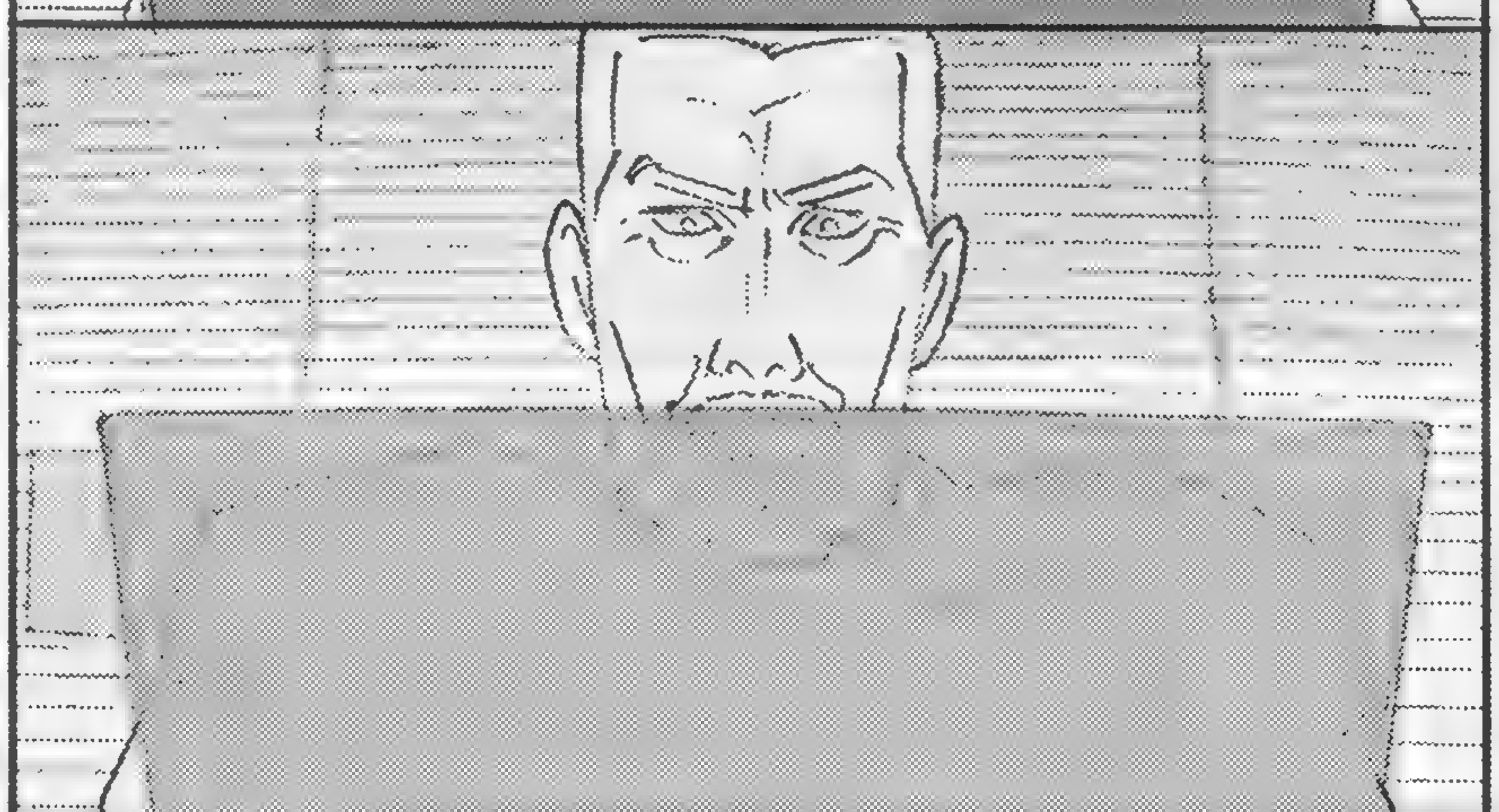
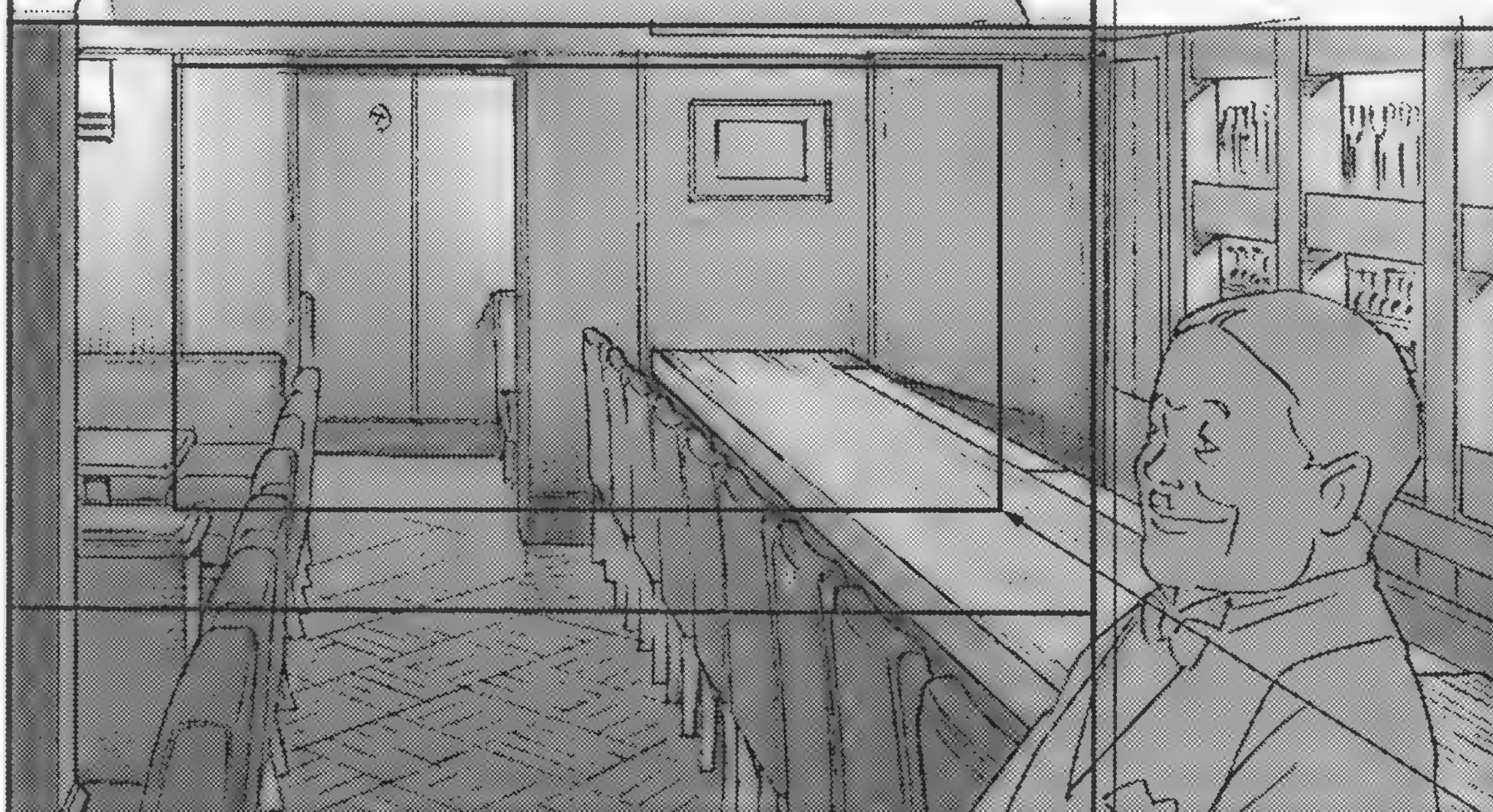
モニタ内、バーの扉が
トップページに現れる。
「RADIO CLUB」。

カット頭、画像が徐々に
現れる。

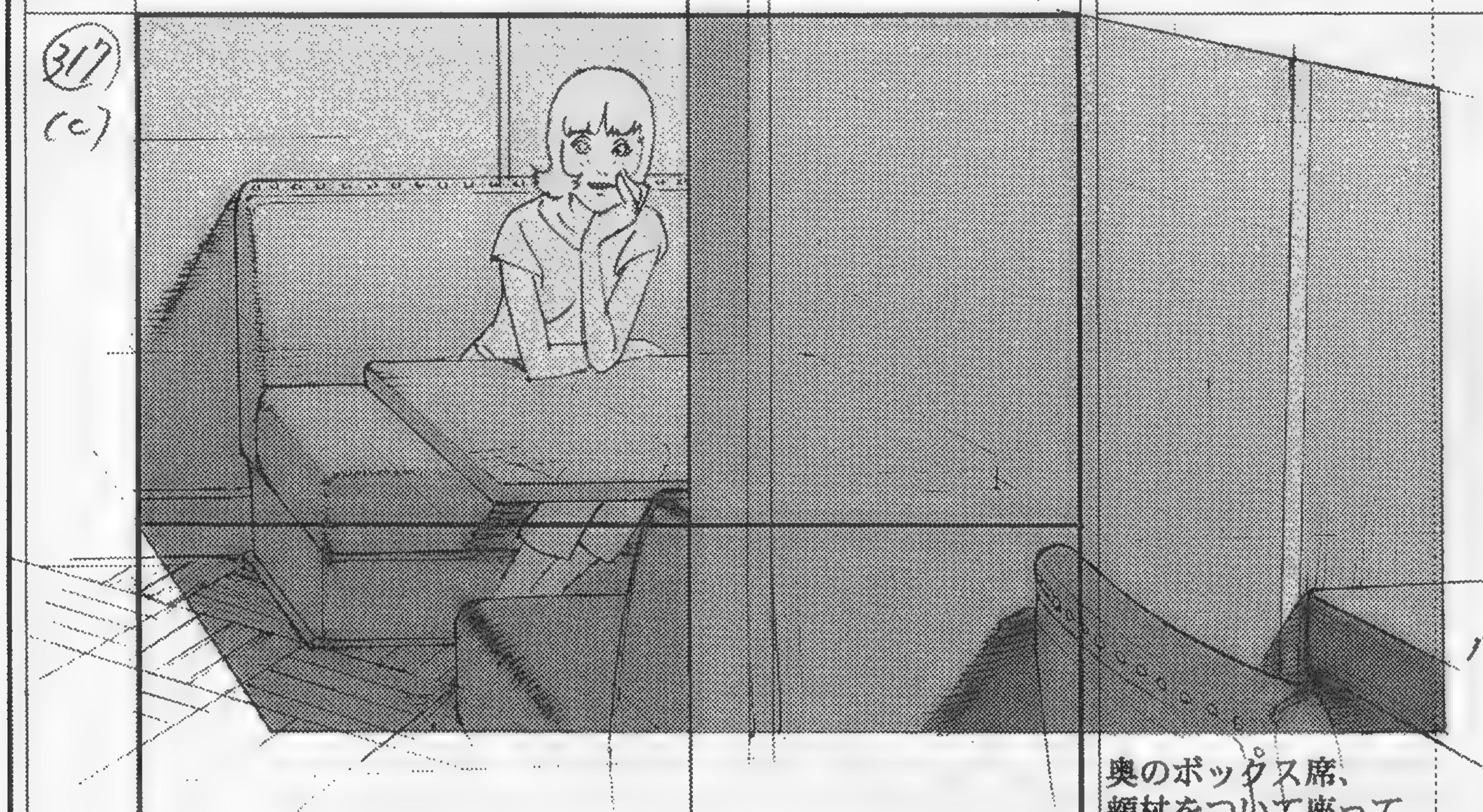


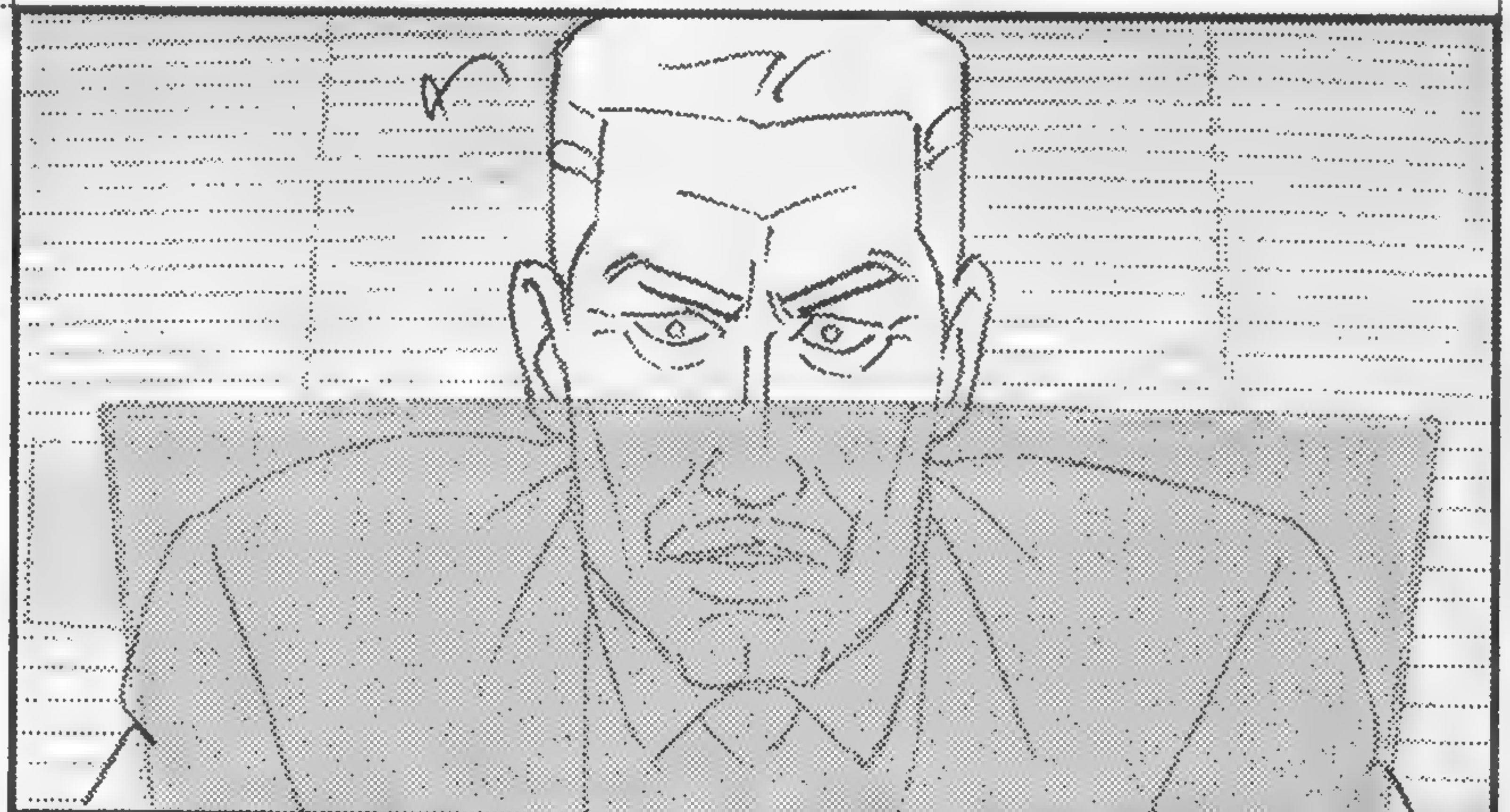
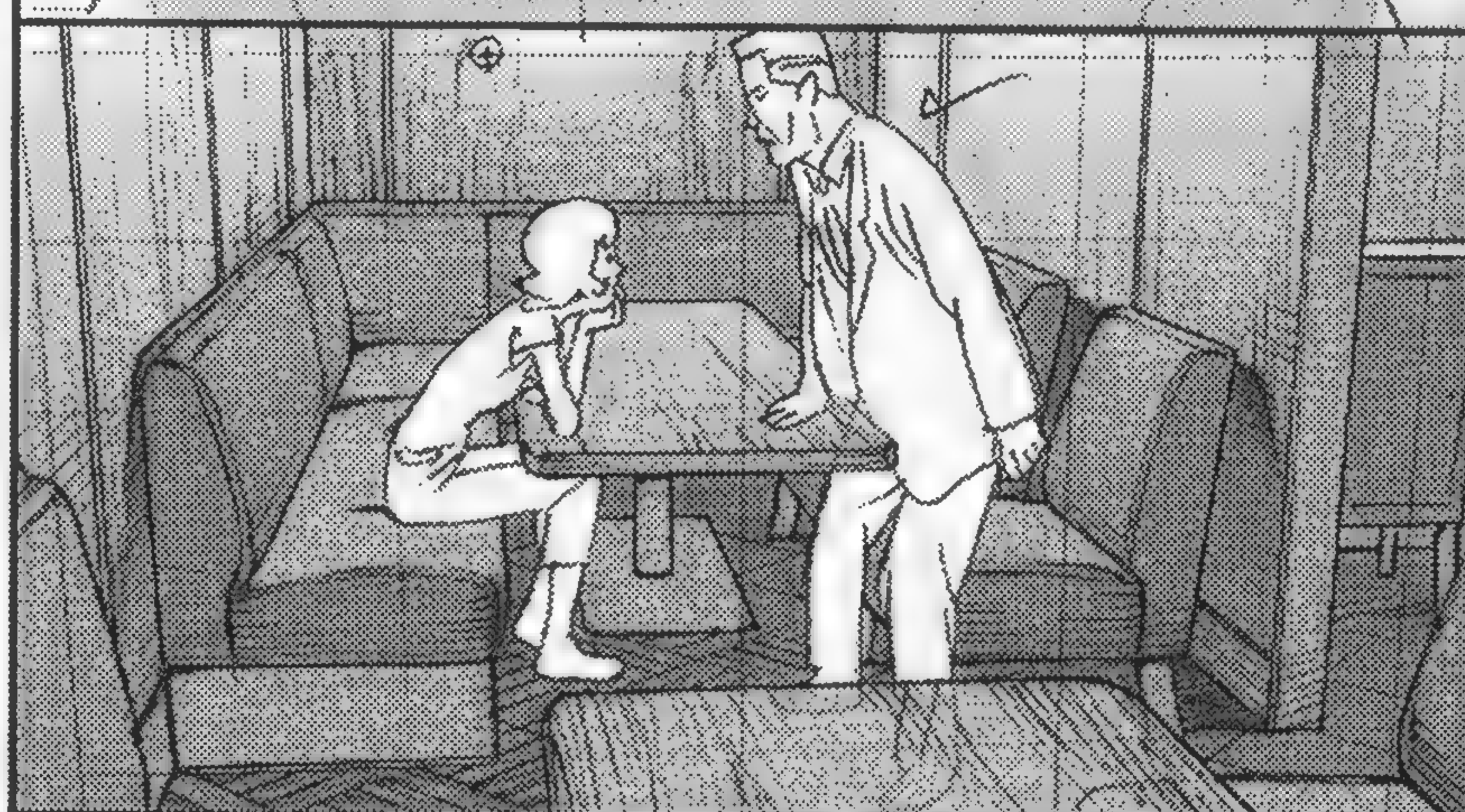
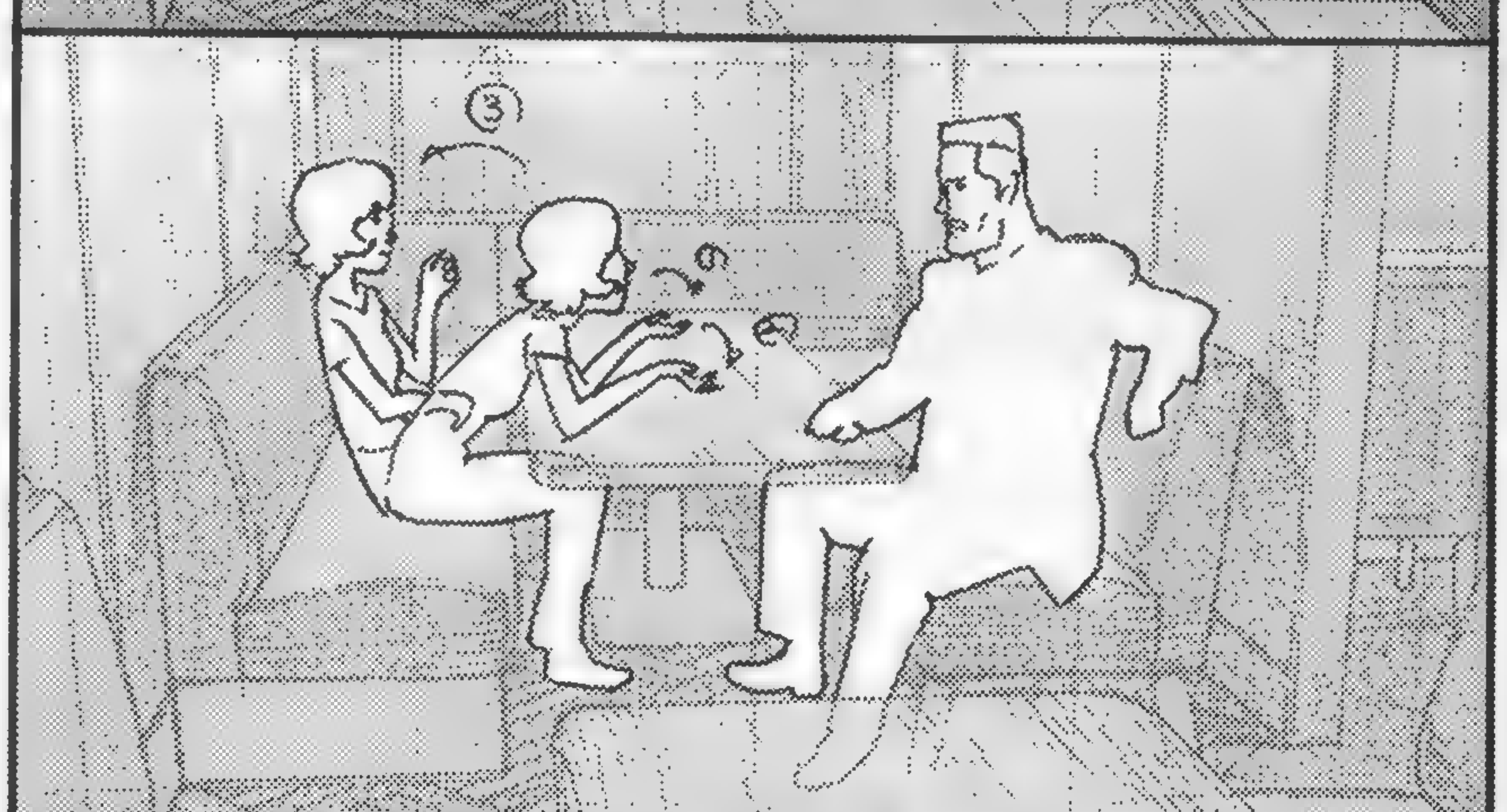
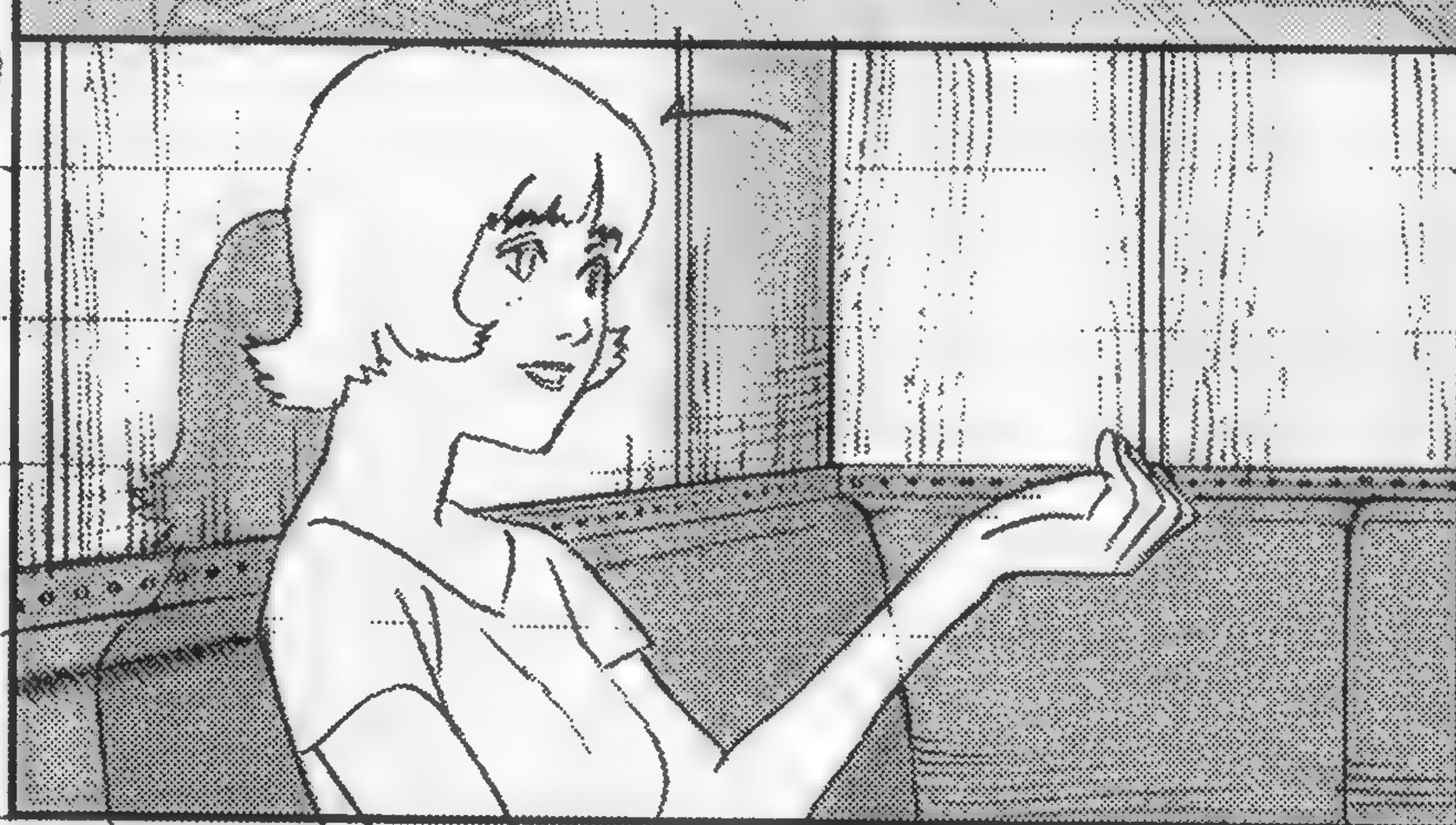
(〜3+0)
「Enter」をクリック
すると、

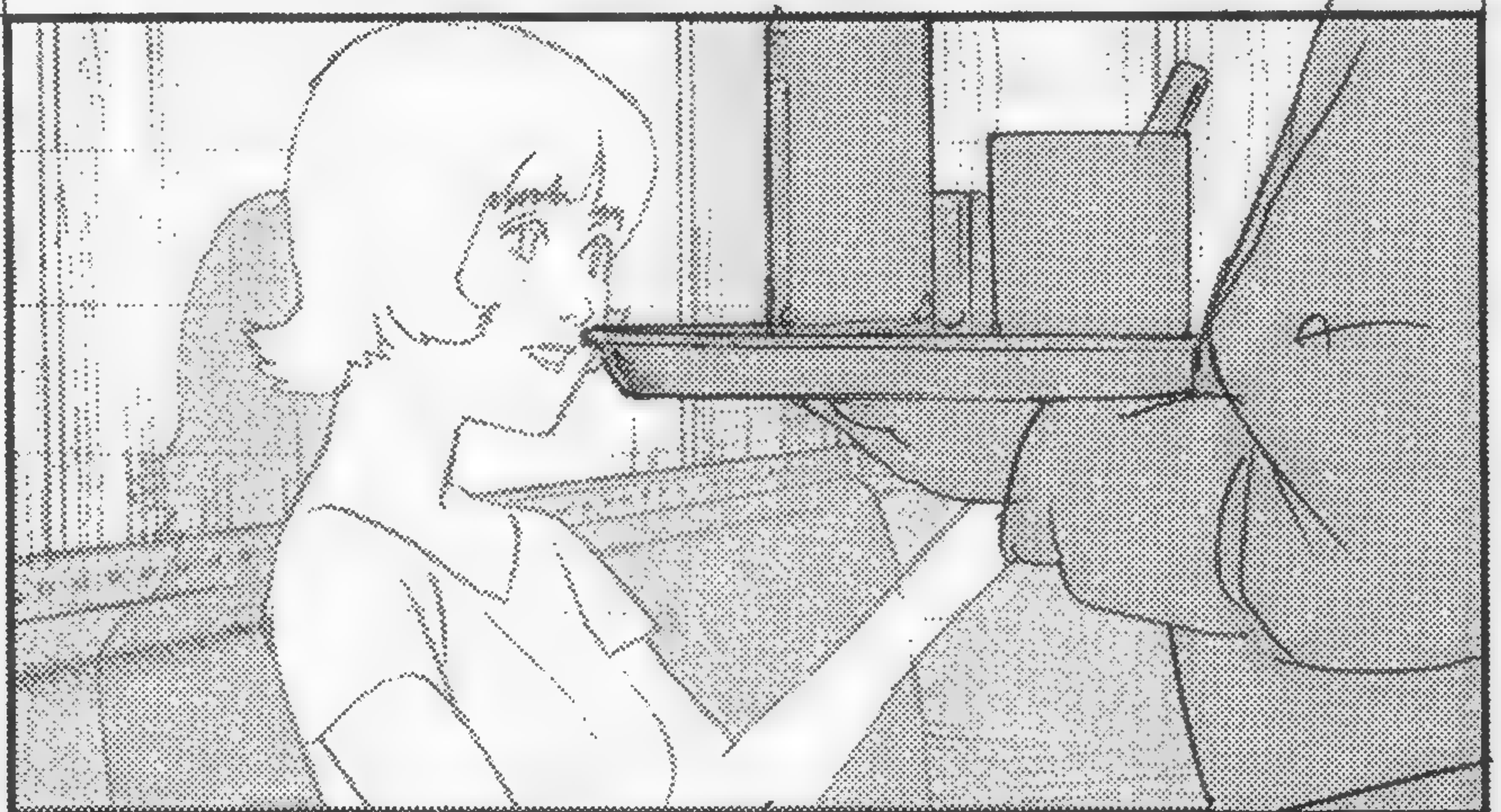
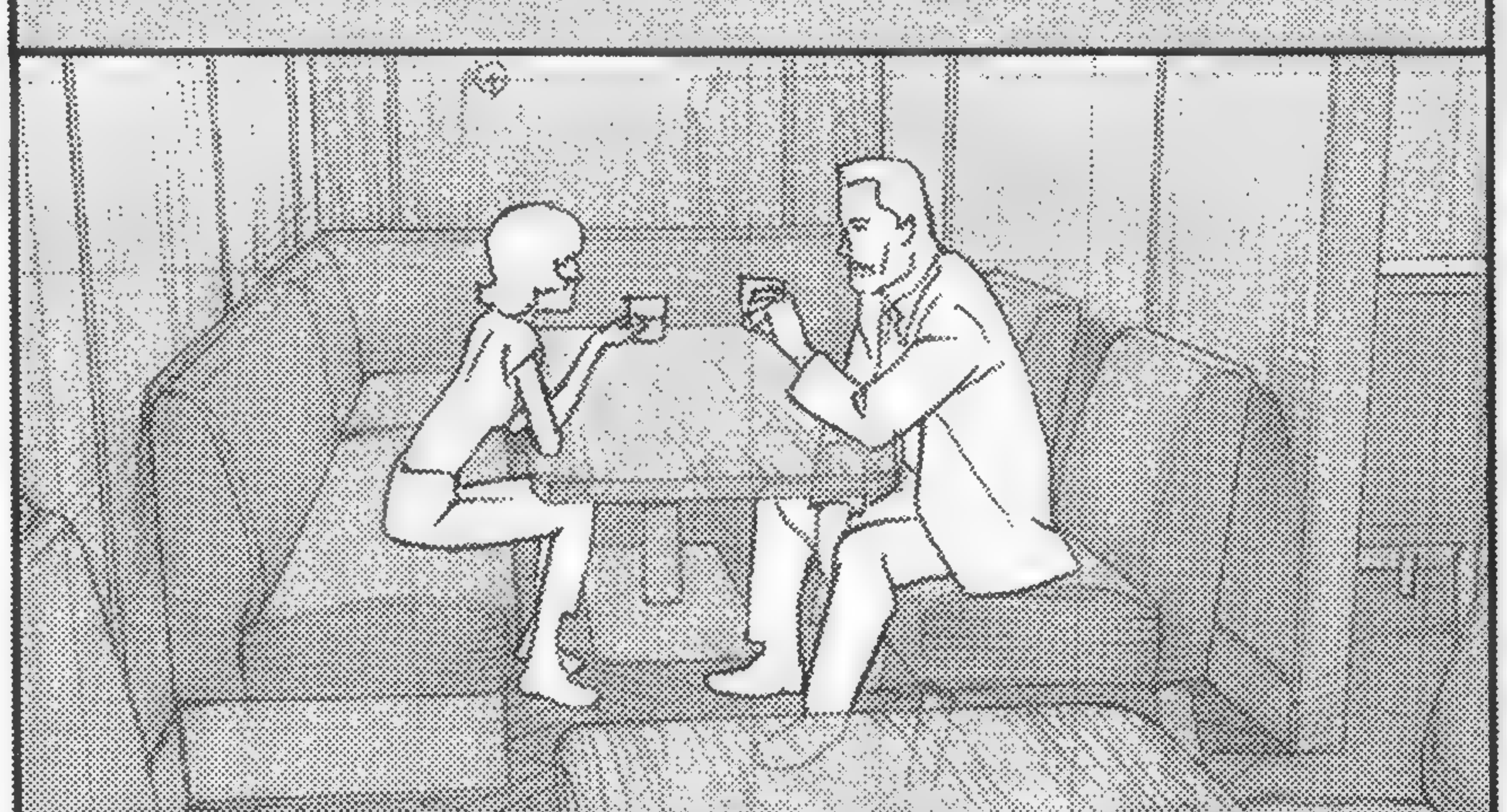
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
315		ドアが開き、同時に		
		主観移動で店内に入って行く。店内には二人のバーテン。		
		カウンター内に陣内、手前に玖珂。		
		吹き出し文字が現れ（セリフも有りです）、同時に右手を上げて奥に案内する。	玖珂 (〜7+12) 「いらっしゃいませ。お待ちしておりました」	10+12
316		ノートパソコン（ボケ加味）を大きくなめて、ちょっと面食らう粉川。		

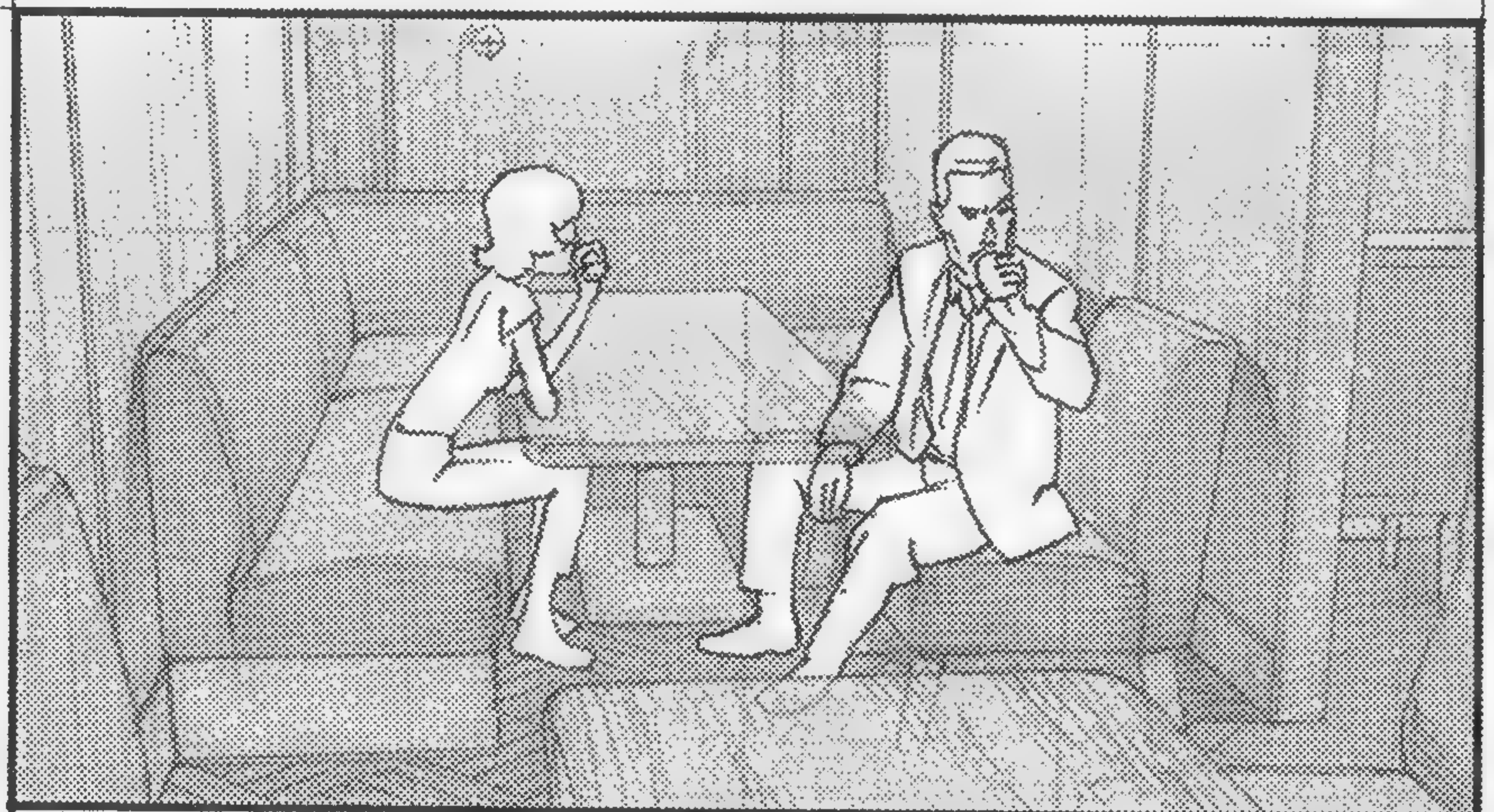
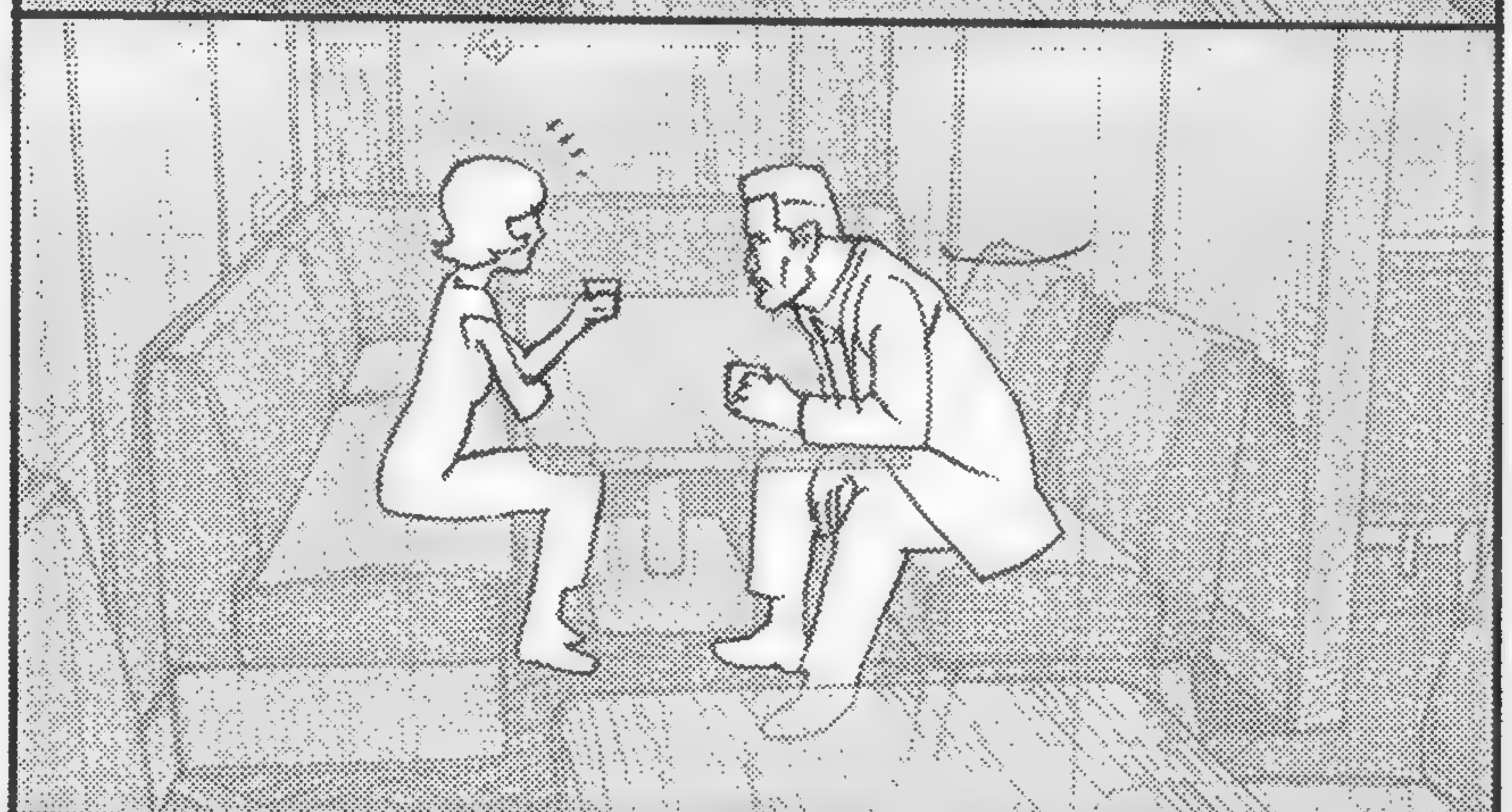
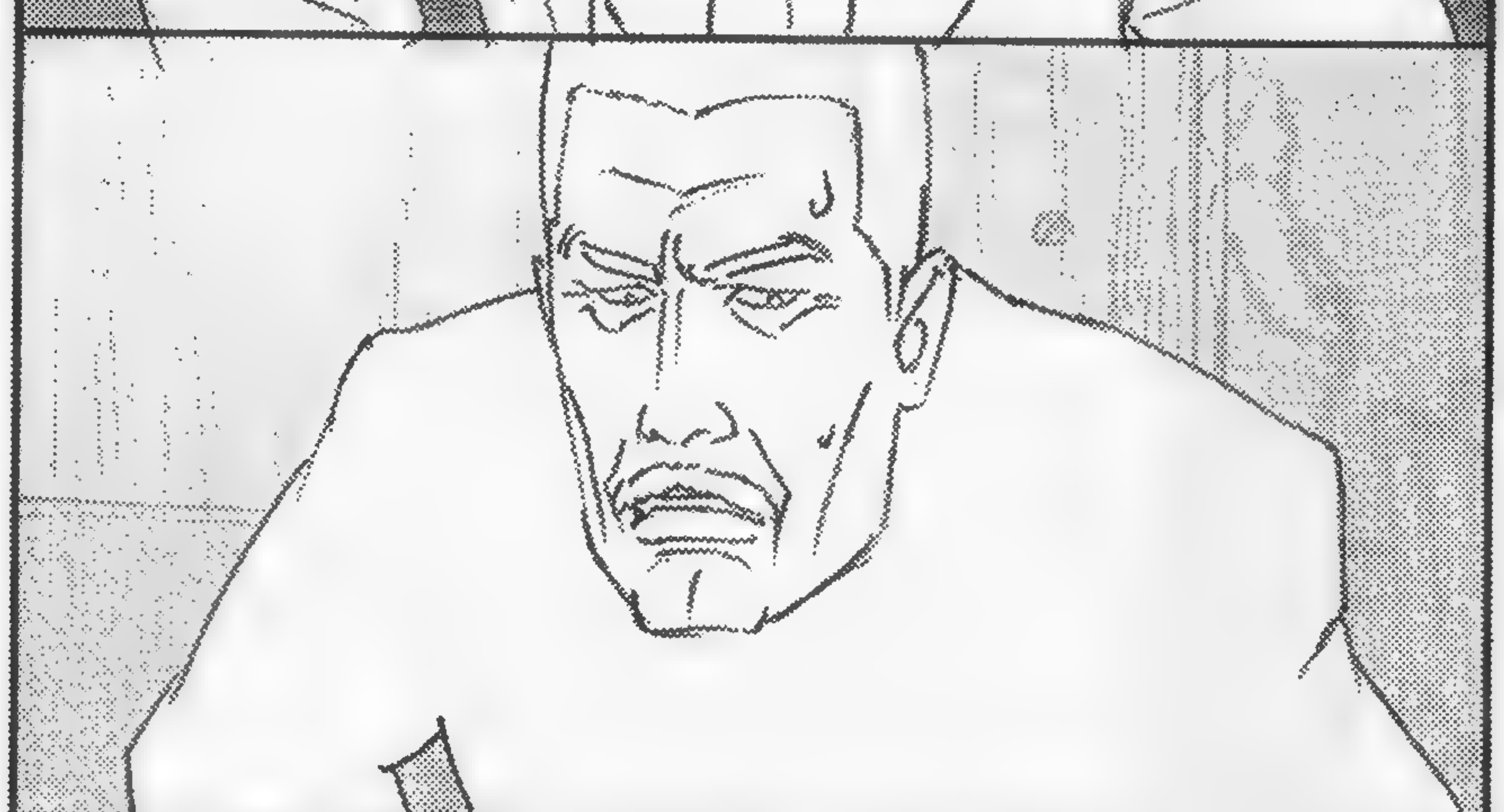
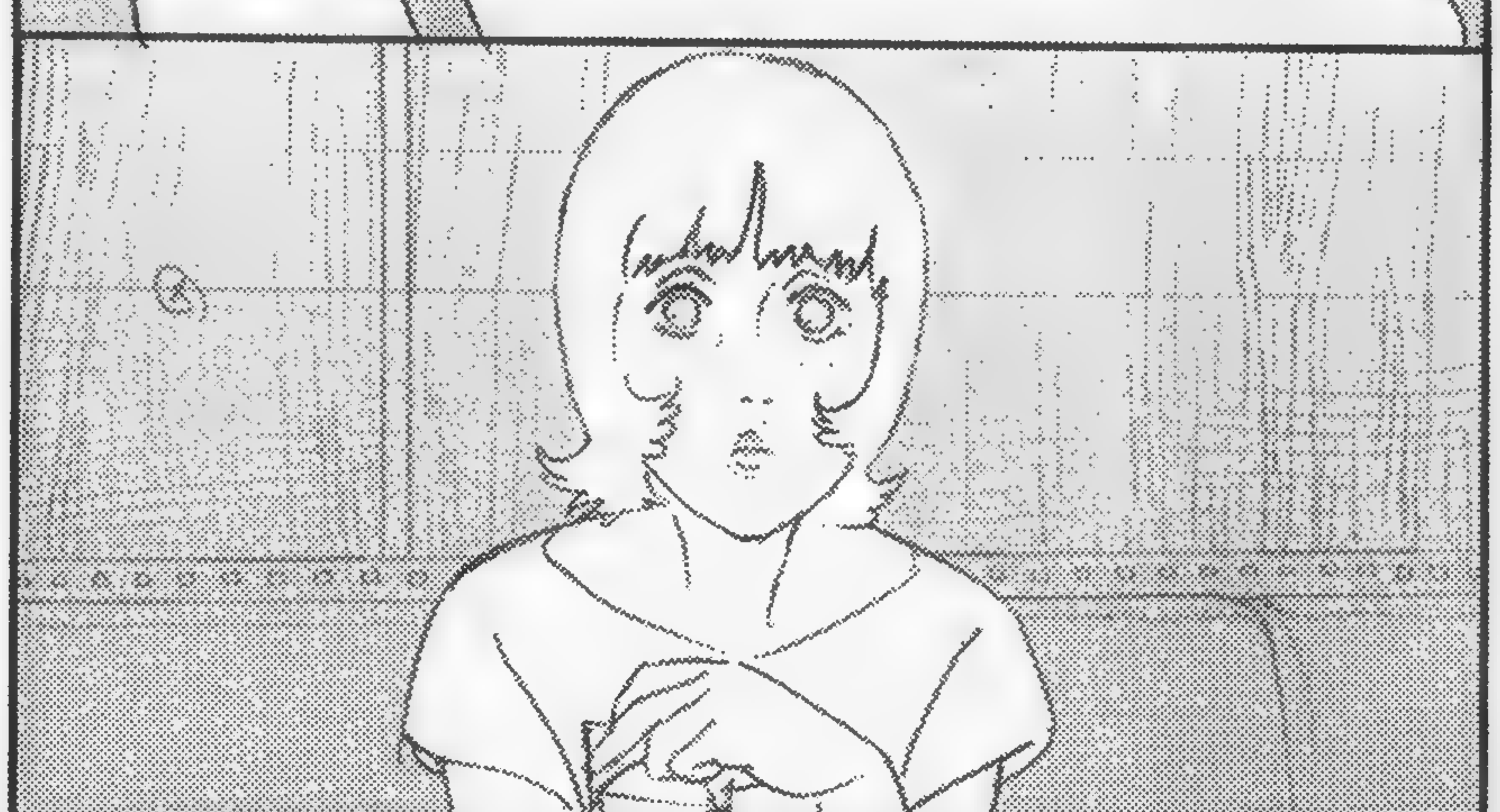
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
316		課内の様子を目で窺ってから、 		
		モニタを見つめ直し、クリック（画面外）。	S.E. カチッ	4+0
317 (A)	 ※この317(A)と(C)は、出来れば3Dで1カット処理したいところです（その場合317(B)は欠番になります）。ただ何らかの事情で1カットで処理できない場合を考えて、一応通常撮影でも処理できるようにしてあります。基本は1カットで、317(A)のアングルで主観移動して、奥のボックス席にいるパプリカが現れるまで、です。	「ラジオクラブ」店内を主観移動(T.U.)して奥へ。 右手に椅子が並んだカウンター、左手にはボックス席。その奥に仕切られた部屋がありボックス席になっている。		5+0
317 (B)		C.308、310、314同ポ。気が付く粉川、アップ。		0+12

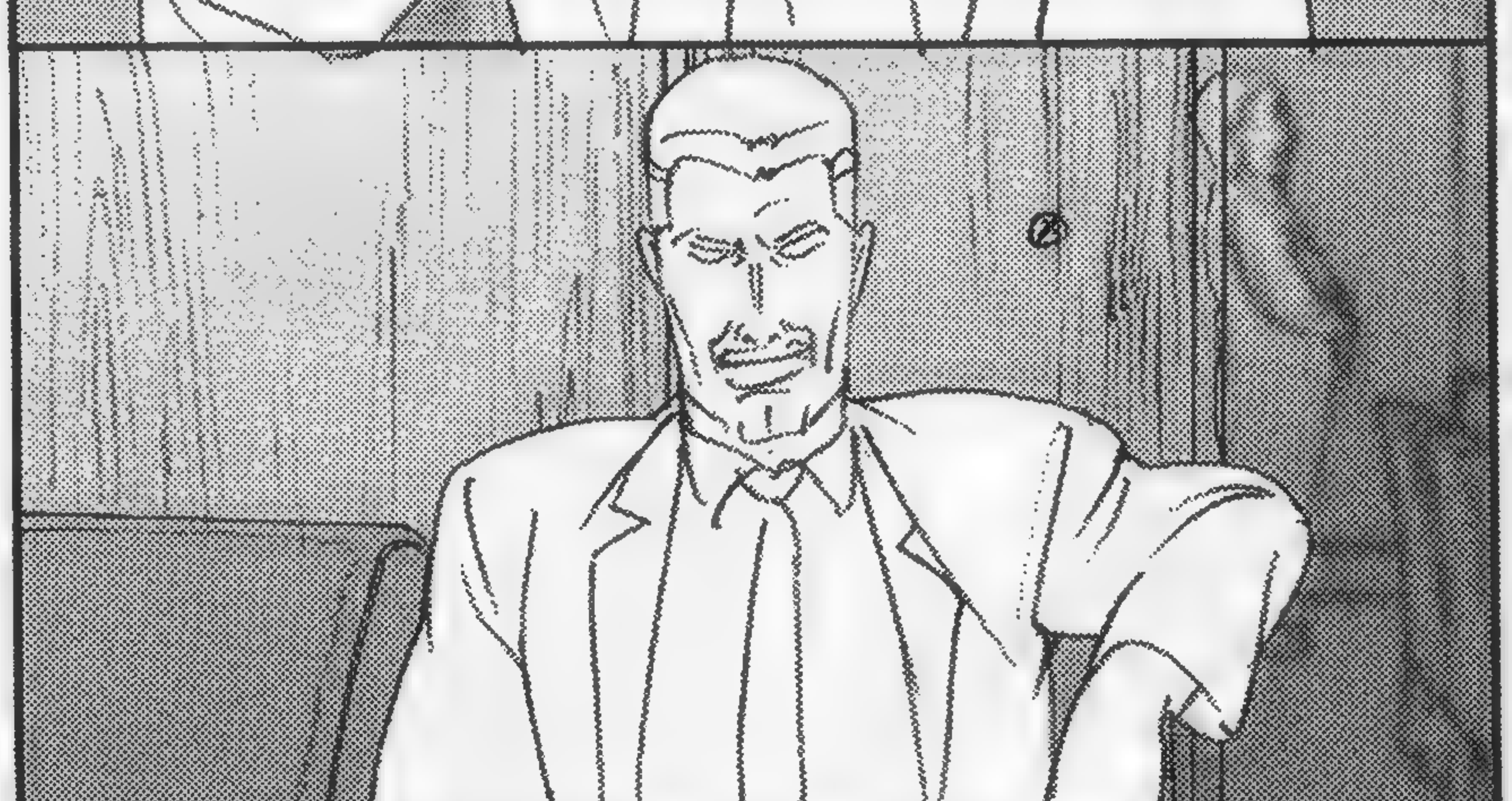
(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
317 (c)		奥のボックス席、頬杖をついて座っているパプリカ。主観移動風にT.U.。	パプリカ「こんばんは」 T.U.2+12 FIX1+0	3+12
318		C.316同ポ。思わず顔がゆるむ粉川。		
		 先ほどより念入りにあたりに目を配りつつ背筋を伸ばして課内を見る。 粉川は何だか「疚しい」感じがしていると考えてください。		
		一転、モニタに目を向けて食い入るように		

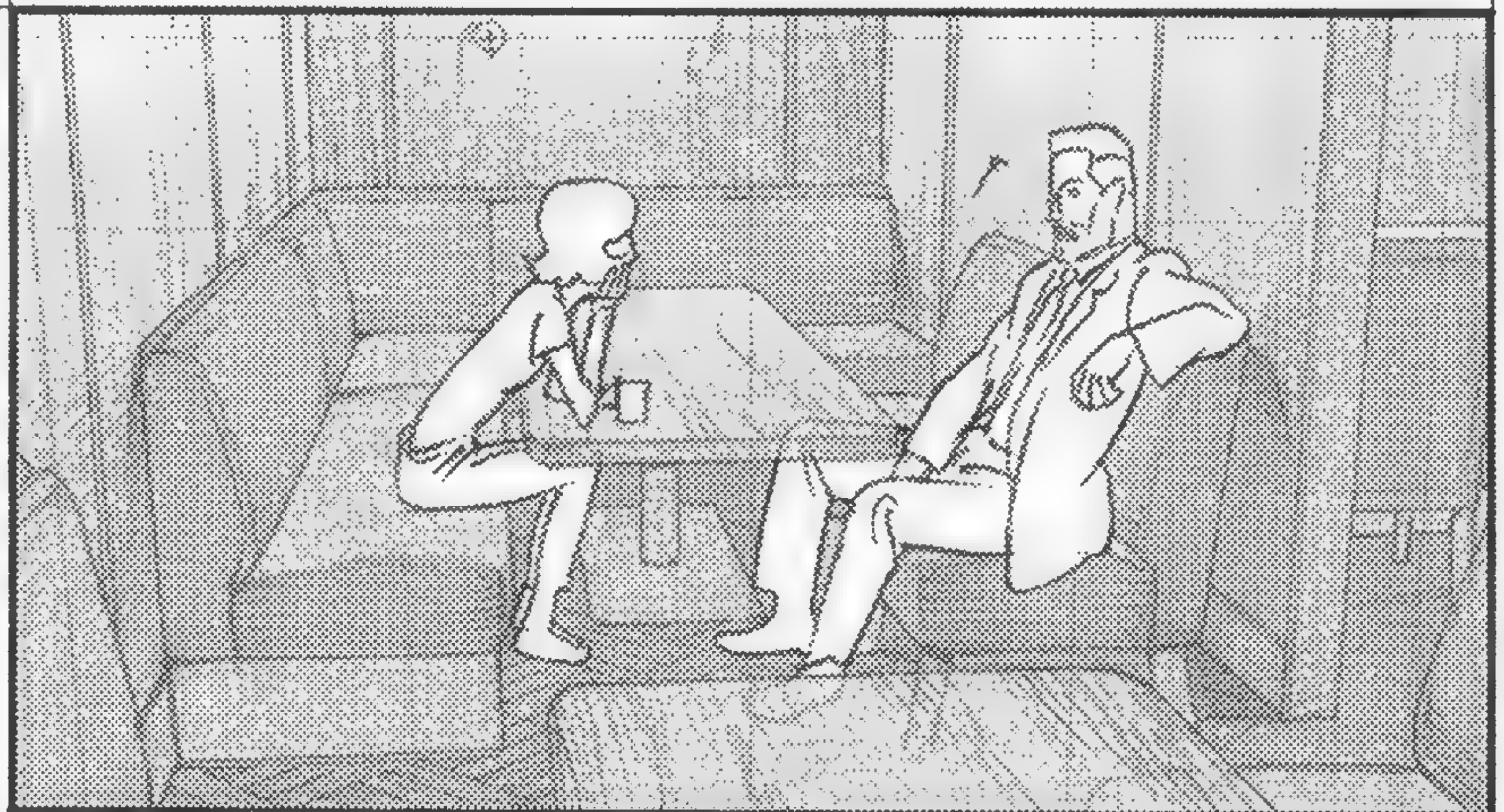
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
318		手前に乗り出す。		5+12
319		前カットから擬似的なA.C.で。 粉川がパプリカの前の席に腰を下ろす。 ボックス席、引き。		
			(〜1+0) 粉川「ここは…？」 パプリカ 「カウンセリング ルーム、 待ち合わせ場所、 デートスポット…」	
		粉川の質問に対して「どうとでも好きなように考えて」という具合に身振りを混ぜつつ答えるパプリカ。 (1)で「待ち合わせ場所」、(2)で「デートスポット」、「…」の部分で(3)のように体を起こす。		
320		A.C.で。 椅子の背にもたれて解説するパプリカ。	パプリカ (〜0+12) 「抑圧された意識が 表出するという 意味では、ネットも 夢も似ていると 思わない？」	7+12

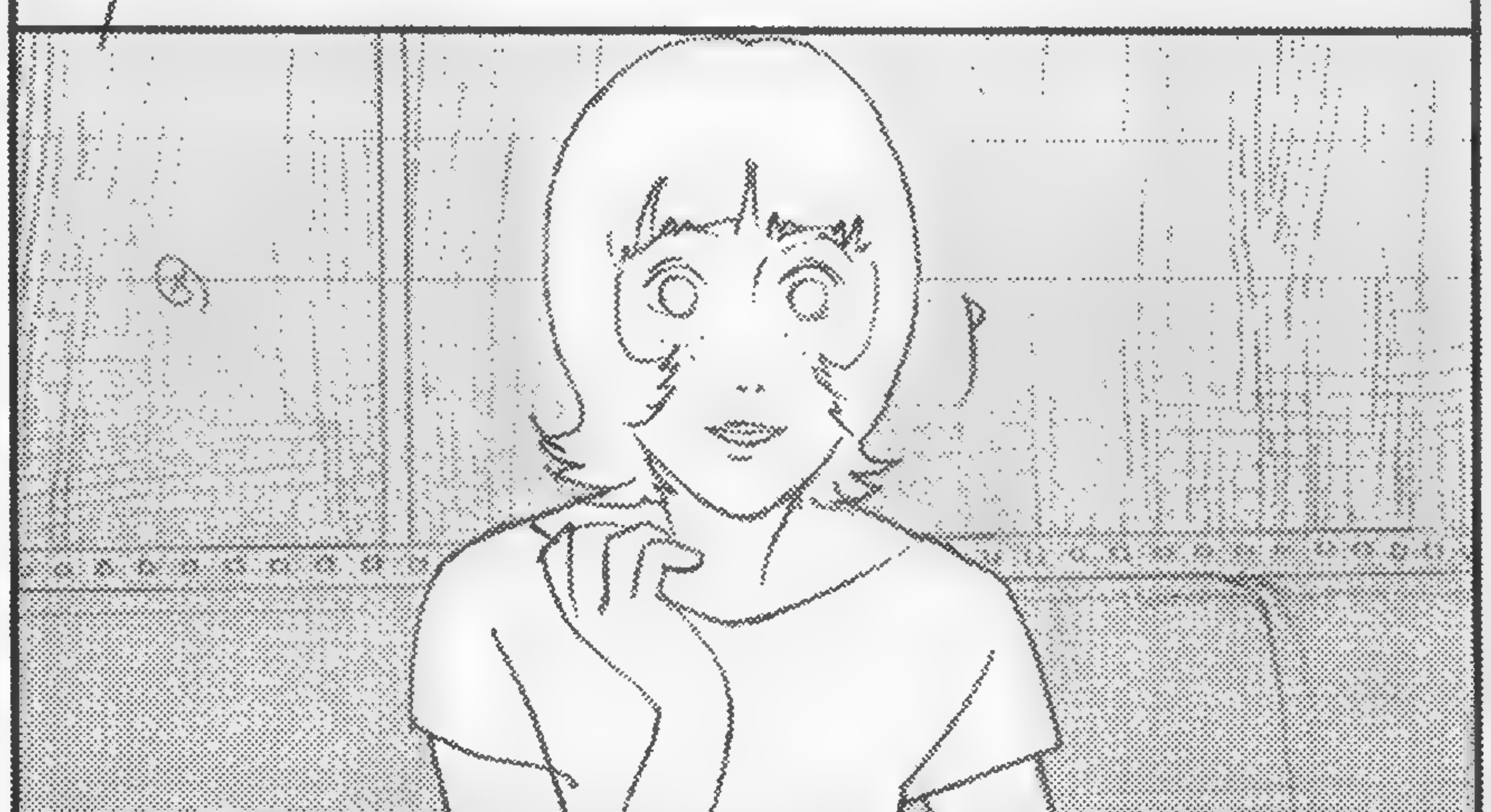
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
320		そこへ玖珂がIN。 ウィスキーのボトルとグラスなどを運んで来る。 グラスの中には予め丸い氷が入っていることにします。		
		玖珂、テーブルの方に向き直り、次カットへ。		7+12
321		粉川とパプリカの奥に立っている玖珂。 吹き出し文字が出る。 何か釈然としない粉川を象徴する感じで間。	玖珂 「お待たせしました」	2+18
322		交わされるグラス、寄り。 グラスの中味はオンザロックです。 BGはボケ。	S.E. **チンッ**	1+0
323		C.319同ポ。 ボックス席、引き。		

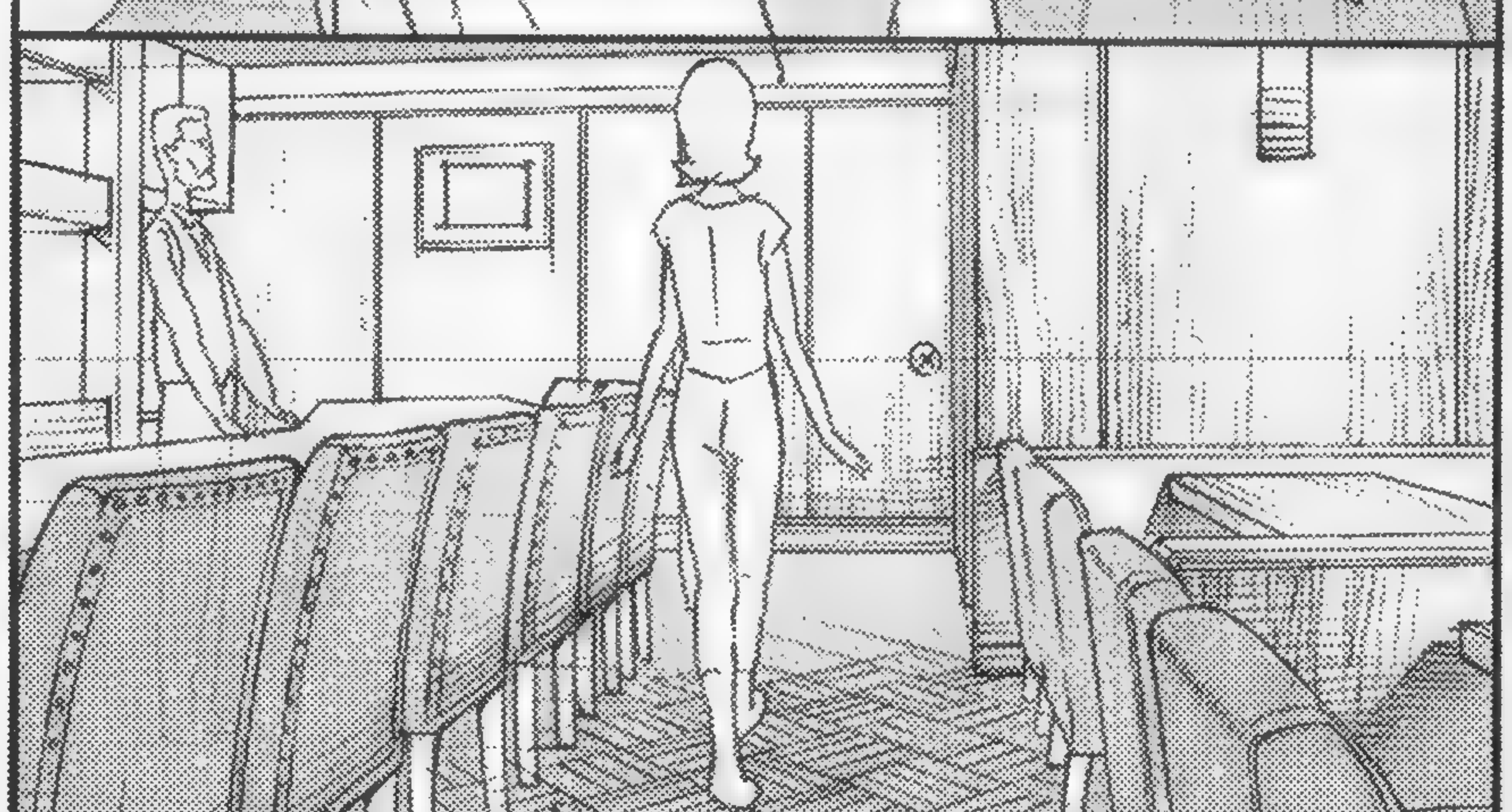
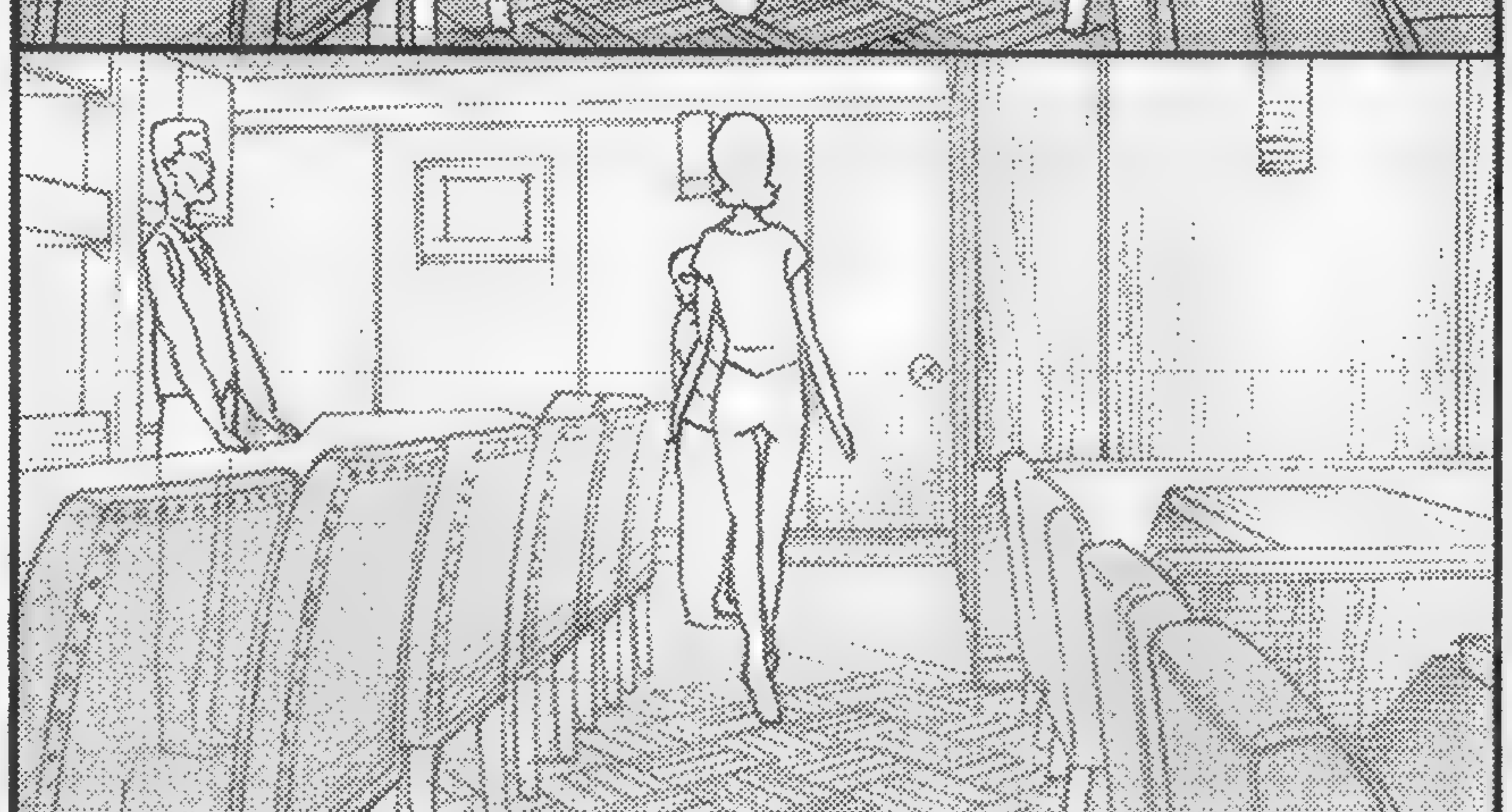
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
323		グラスに口を付けつつ、背後に目をやる粉川。 ちょっとの間、背後を見てから		
		不意にパプリカに顔を寄せる。 軽く驚くパプリカ。		4+18
324		ちょっと緊張した面もちの粉川、寄り。 話を切り出しかねている様子。 画面右手、奥の方に立っている玖珂が見える。仕切から奥はボケ加味。		
		視線を落とし、少し肩の力が抜け、恐る恐る尋ねる感じでセリフ。 たとえて言えば精密検査の検査結果を聞くような感じです。 「ガンだったらどうしよう…」といったような。	粉川 (～3+18) 「……何か …分かったかい？」	6+0
325		意味を解しかねるパプリカ、寄り。 パチッと目パチ。		0+18

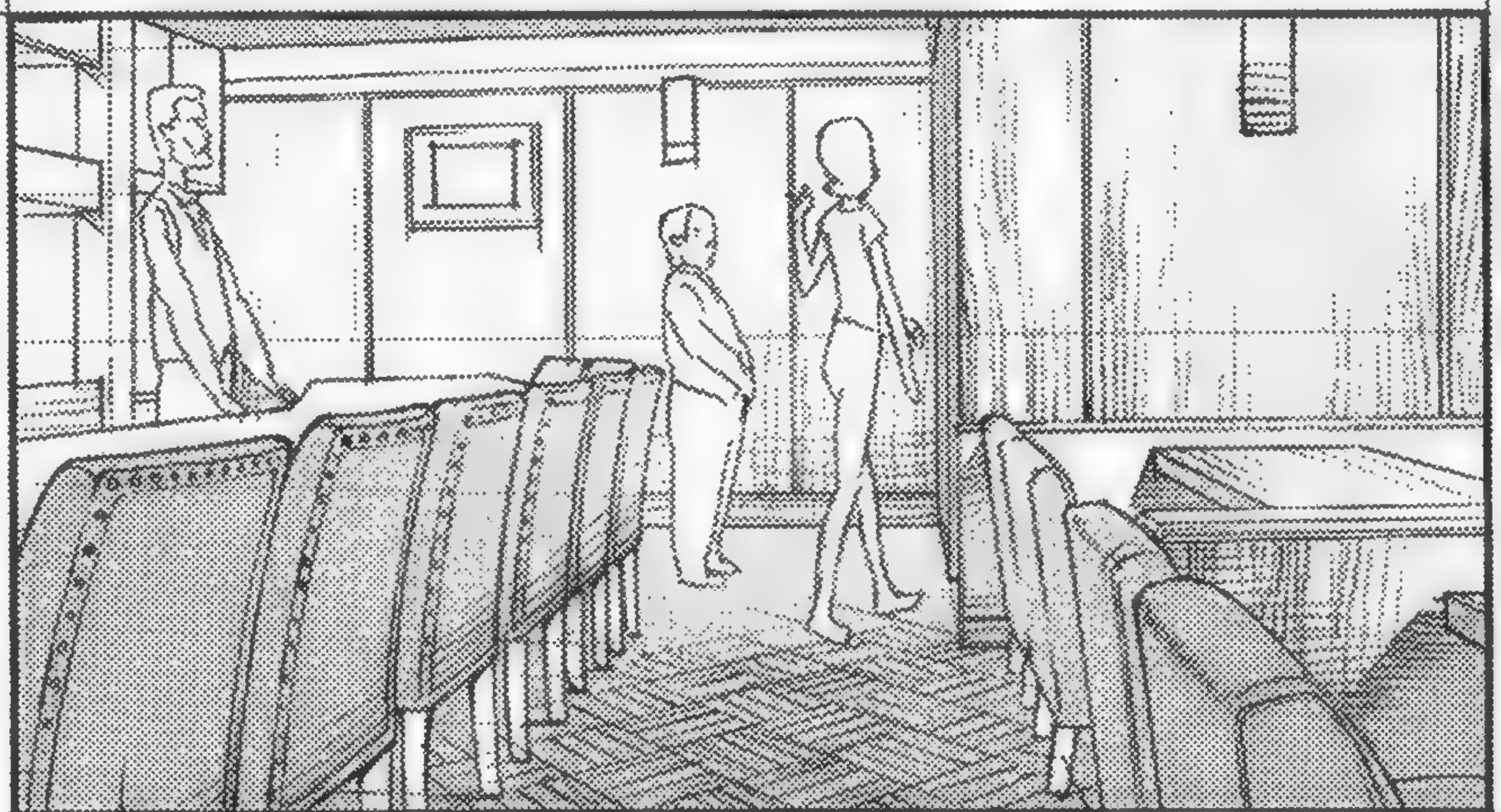
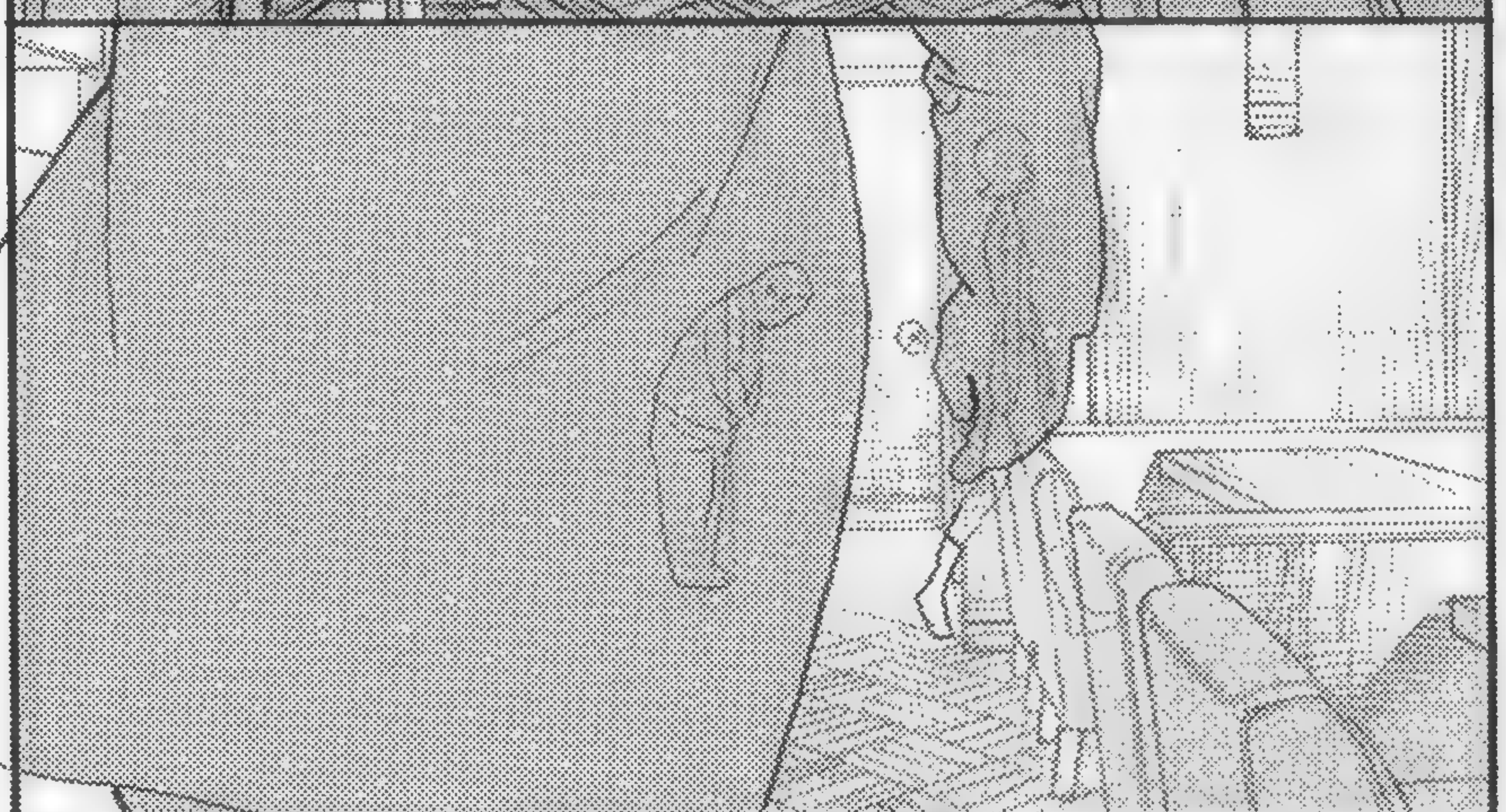
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
326		C.324同ポ。 粉川、寄り。 さらに肩を落として セリフ。	粉川 (～1+0) 「…私の夢について」	3+0
327		C.325同ポ。 パプリカ、寄り。 頬杖をつきつつ 勿体ぶる感じでセリフ。	パプリカ (～1+00) 「せっかちね」	2+0
328		C.325、327同ポ。 粉川、寄り。 自嘲気味に片頬で笑い、	(～1+12)	
		少しばかり重そうに 上体を起こして		
		椅子の背にもたれ かけるところで 次カットへ。		3+0

( )

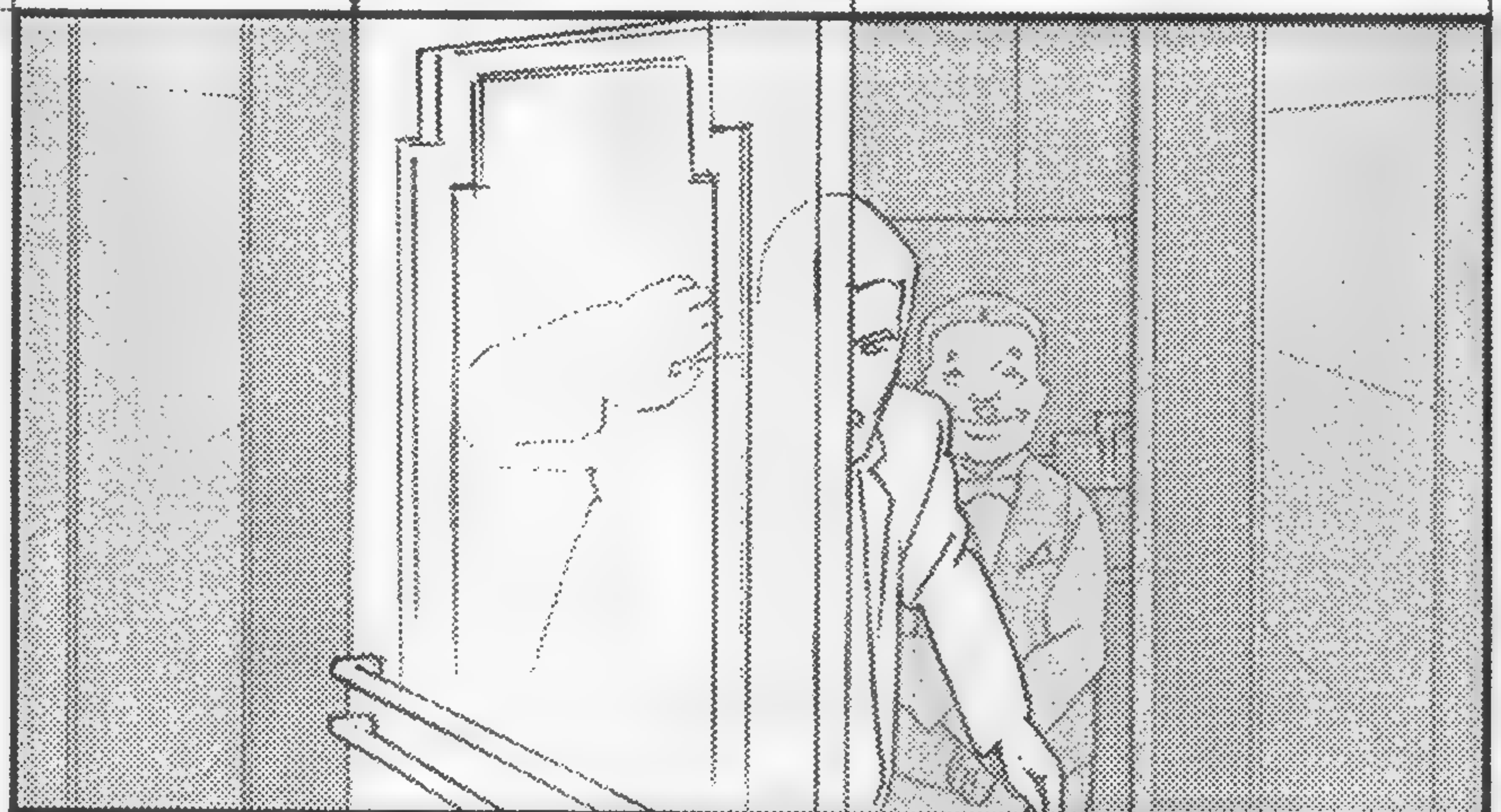
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
329		A.C.で。体重移動と顔をパプリカの方に上げる芝居をこちらにこぼす感じです。 C.319、323同ポ。 ボックス席、引き。 テーブルの上に粉川のグラスを置いてください。 粉川の質問には答えず、パプリカ、ちょっと小首を傾げて尋ね返す。	粉川 (～0+18) 「(気分を改めた感じで) 君は…研究所の職員？ 島が紹介して くれたってことは」 (～6+12) パプリカ 「島さんとは どういう？」	8+12
330		C.324、326同ポ。 粉川、寄り。	粉川 (～0+12) 「友達なんだ、大学の。	
			(～3+12) (懐かしむ感じで 視線を外しつつ) 妙に馬があって、 いつもつるんでた…」	7+0
331		パプリカ、グラスの中の氷をクルクルと回しつつ、前カットの粉川のセリフを引き取る感じで独り言のようにセリフ。	パプリカ 「飲み歩いたり、 映画を見たり」	
				3+06

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
332	 	粉川、寄り。 表情を少し曇らせる。	粉川　(〜0+18) 「いや…映画は… (〜3+12) …興味がない」	5+0
333	  	C.325、327同ポ。 パプリカ、寄り。 パッと明るい顔を 上げてセリフ。 勢いよく立ち上がり つつ歩き出してOUT。	パプリカ 「あたしは好き」	4+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
334		面食らう粉川。		
		パプリカがIN。 粉川、パプリカの 真意を測りかねて 少しうろたえる。	粉川 「パプリカ？」	
		パプリカスタスタと 歩いてOUT。 粉川、立ち上がろうと 腰を浮かしかける くらいまで。		3+0
335		出口の方へ歩いて 行くパプリカ。 ちょっとわざとらしく お尻を振るくらいの 感じが望ましいです。 粉川を誘う感じで。		
↓		↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
335		パプリカ、玖珂に 向かって軽く手を 上げる。	パプリカ 「つけといて」	
		律儀にお辞儀する玖珂。 パプリカは角を 曲がってOUT。 粉川がINして小走りに パプリカを追う。		
		少々情けない感じです。	粉川 「お、おい！パプリカ」	
		粉川も角を		
		曲がってOUT。 玖珂はまたも律儀に お辞儀。		5+0

（　　）

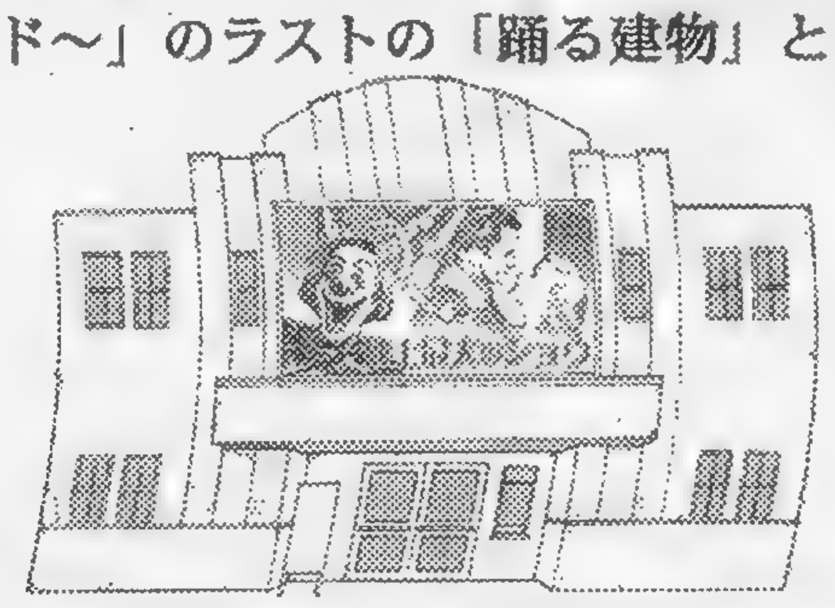
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
336		C.315兼用。 「ラジオクラブ」 入り口。 粉川がドアを開け、		
		慌てて出てくる。 ちょっとバランスを 崩した感じで		
		手前に来て、 あたりの様子に 気づいた感じで		
		立ち止まって見上げる。		
↑		FIXだと収まらないと 思いますので、 カットラストにかけて 適宜付けて(↑)くだ さい。	粉川 「?」	5+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME

337



このシーンのBGは「妄想代理人」に登場した「記号の町」と同じような処理になります。ただし、建物それぞれを下図のように、ゆっくりとゆらぁぁりゆらぁぁりと動かします。「東京ゴッド～」のラストの「踊る建物」と同じ手法です。



ACTION: 不自然に立ち並んだ映画館街。カットいっぱいPAN←。

TIME: 4+0

338

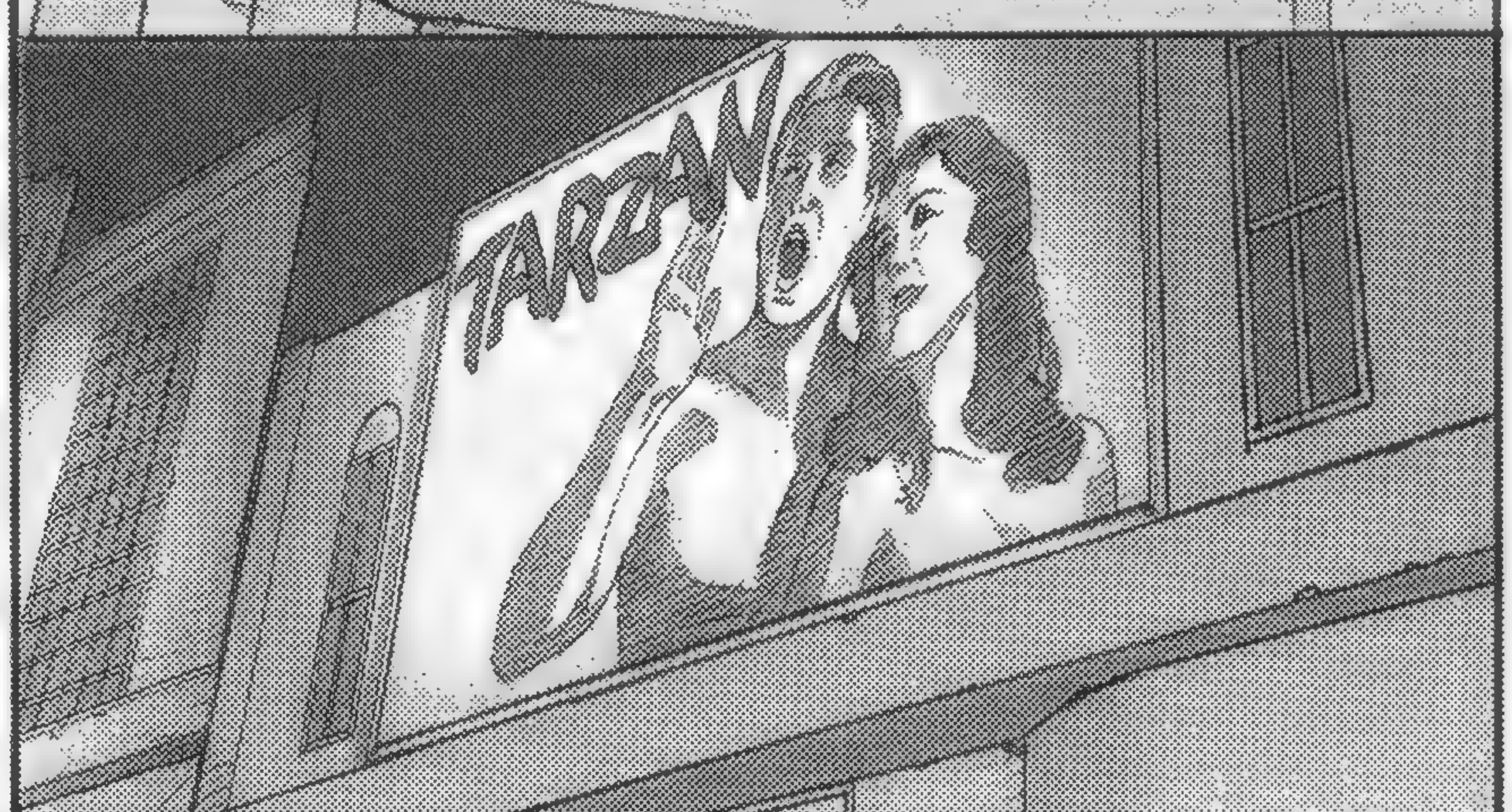


ACTION: 映画館とその看板「地上最大のショウ」(～The story of Ringling Bros)。小屋ごと揺れています。

※看板のビジュアルですが、どの程度の再現性までなら著作権に抵触しないのかが現在把握できていませんので、コンテの絵は暫定です。

TIME: 1+06

339



ACTION: 映画館とその看板「ターザン」。小屋ごと微妙に揺れています

TIME: 1+06

340

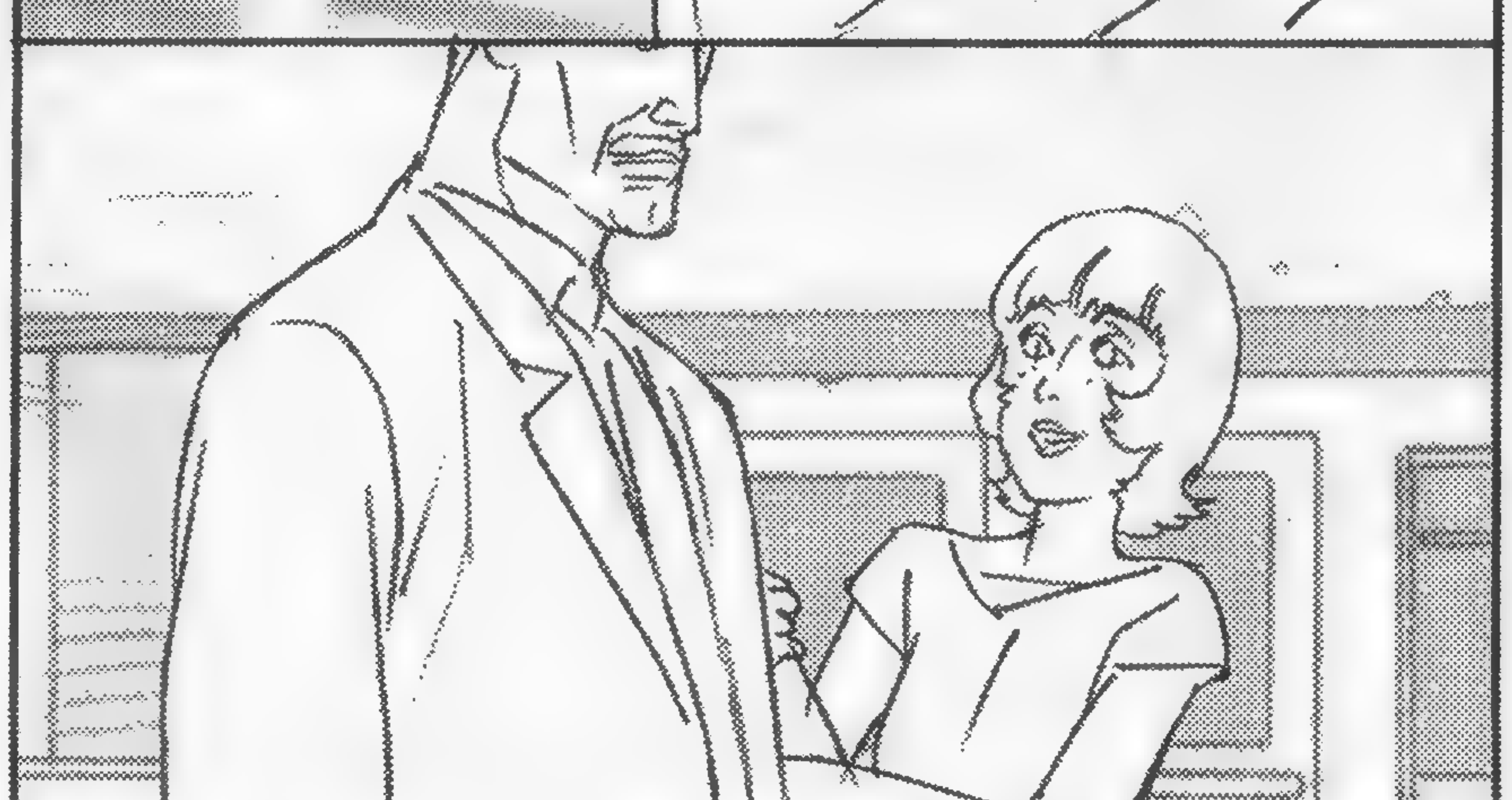


ACTION: 映画館とその看板「ローマの休日」。奥に見える看板は冗談ですってば（笑）本番時一考します。

小屋ごと微妙に揺れています。

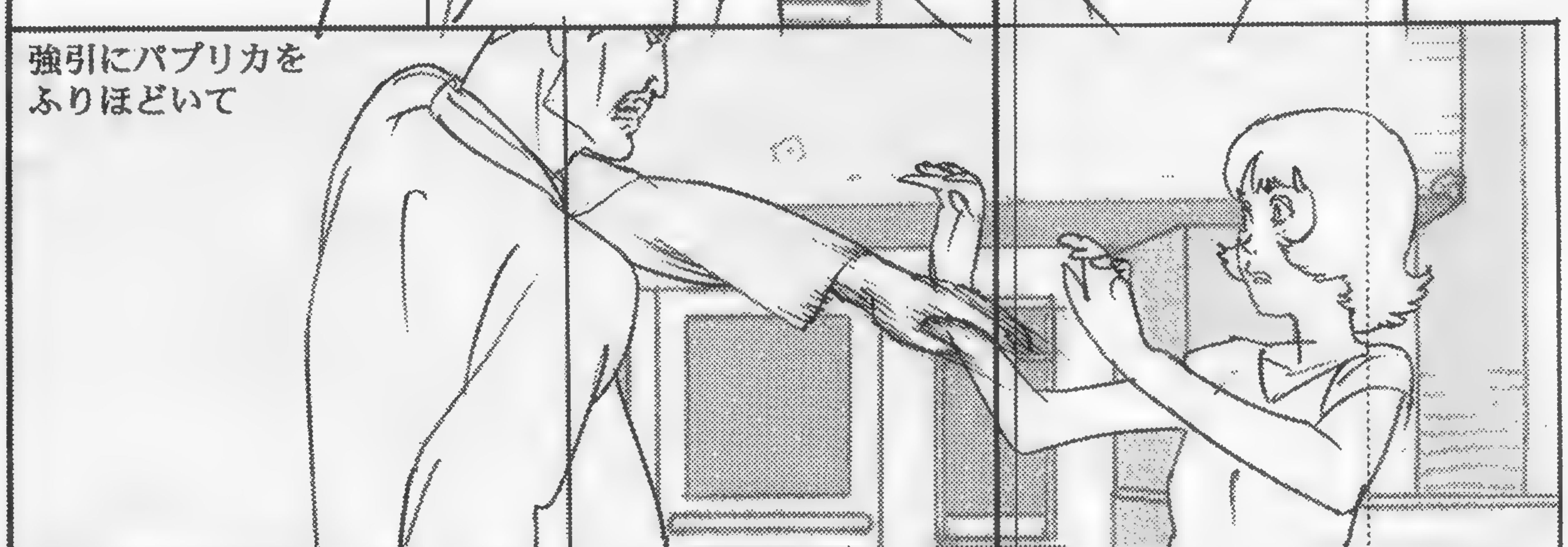
TIME: 1+06

(　　)

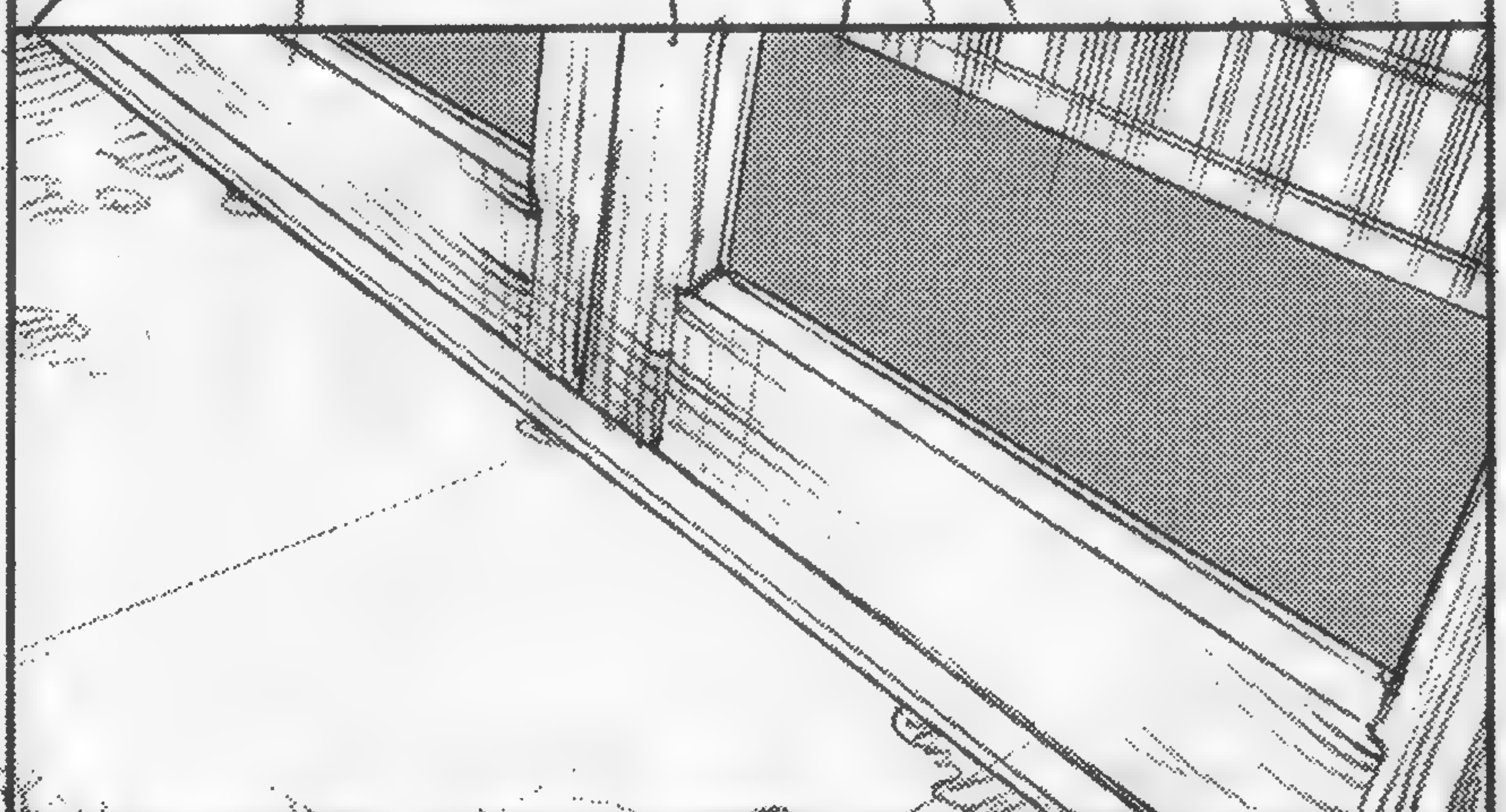
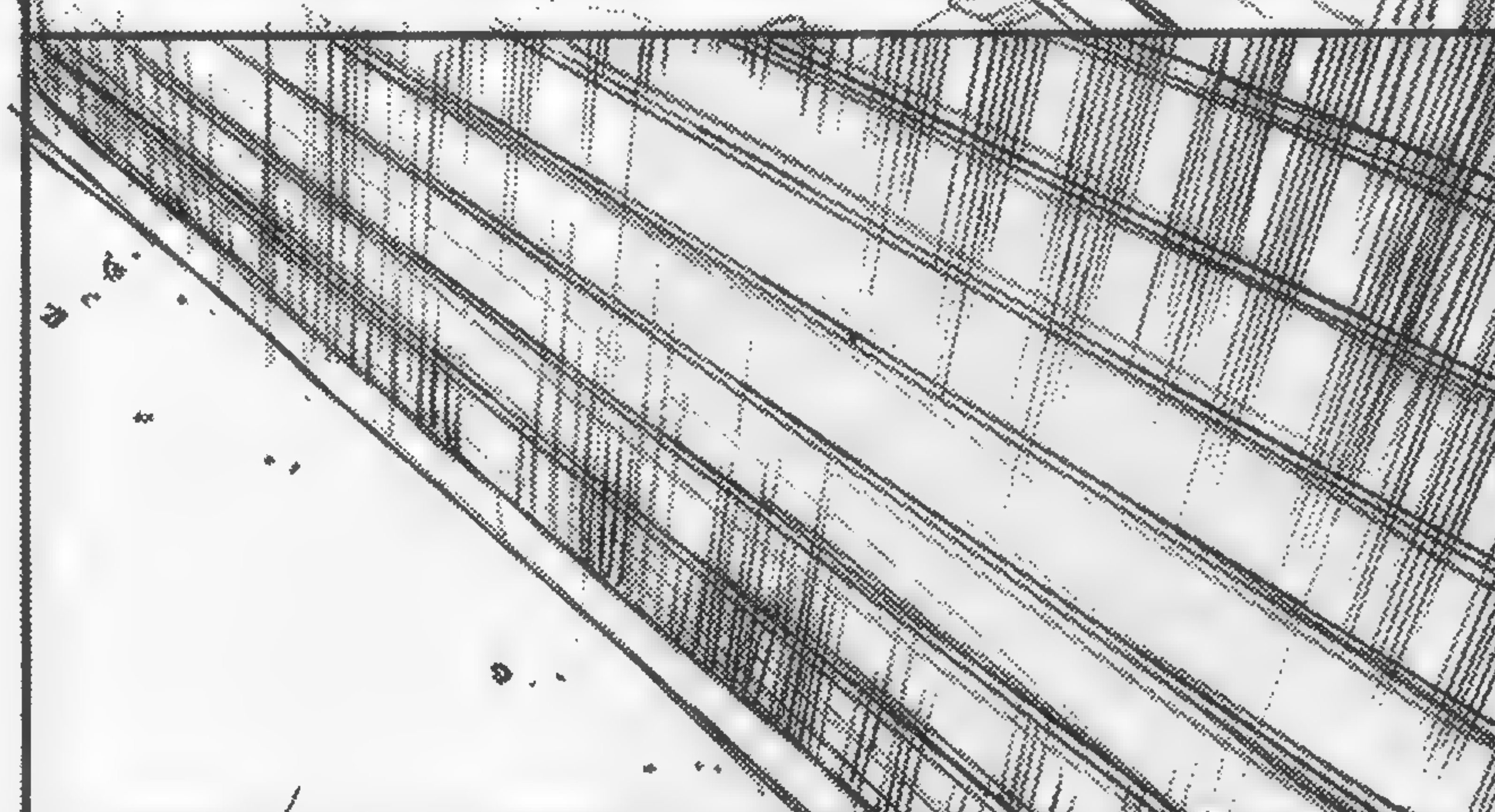
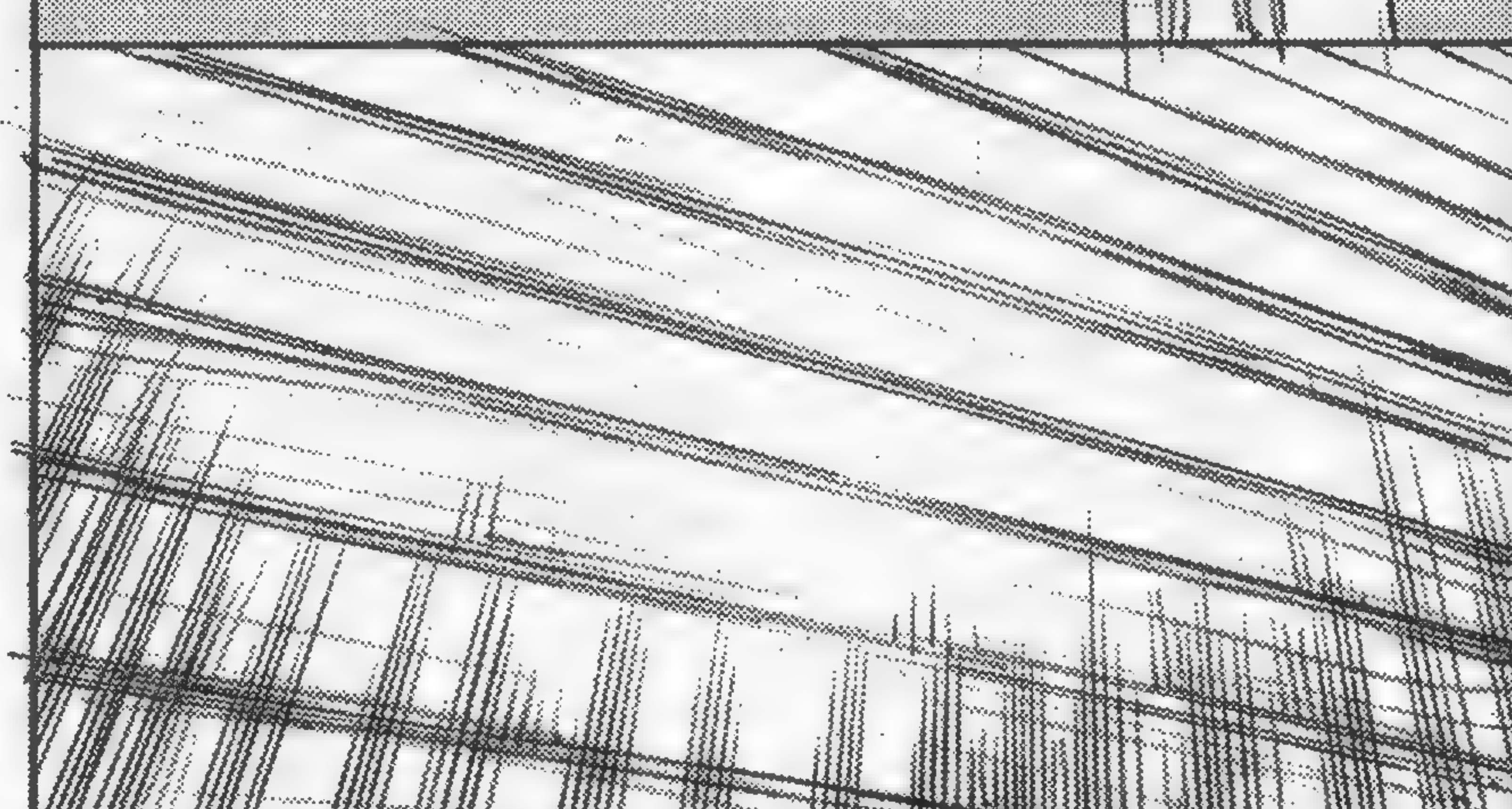
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
341 この辺まで ゆっくりと A↓B パプリカの 頭がINして から PAN.DOWN の速度を 上げる。 ↓C		呆然と見上げている 粉川。 背景に見える書き割り の建物は微妙に揺れて います。 PAN.DOWN. 最初はゆっくりと、 パプリカの頭がINして ちょっとスピードアップ。 パプリカ、粉川の 左腕を取りながら顔を 見上げる。 A→B 3+0 B→C 2+0 FIX 0+18	パプリカ (〜4+0) 「ね、どれにする？」	5+18
342		苦しげな表情の粉川、 アップ。 こちらの背景に見える 書き割りの建物も 微妙に揺れています。	粉川 (〜1+06) 「悪いが…	
		視線を下げ、さらに 辛そうな顔に。	(〜3+06) …悪いが 映画は……」	4+18
343		パプリカ、粉川の 困惑を無視して、 その腕を引っ張って 行こうとする。 こちらの背景に見える 書き割りの建物も 微妙に揺れています。	パプリカ 「さ、早く！」	

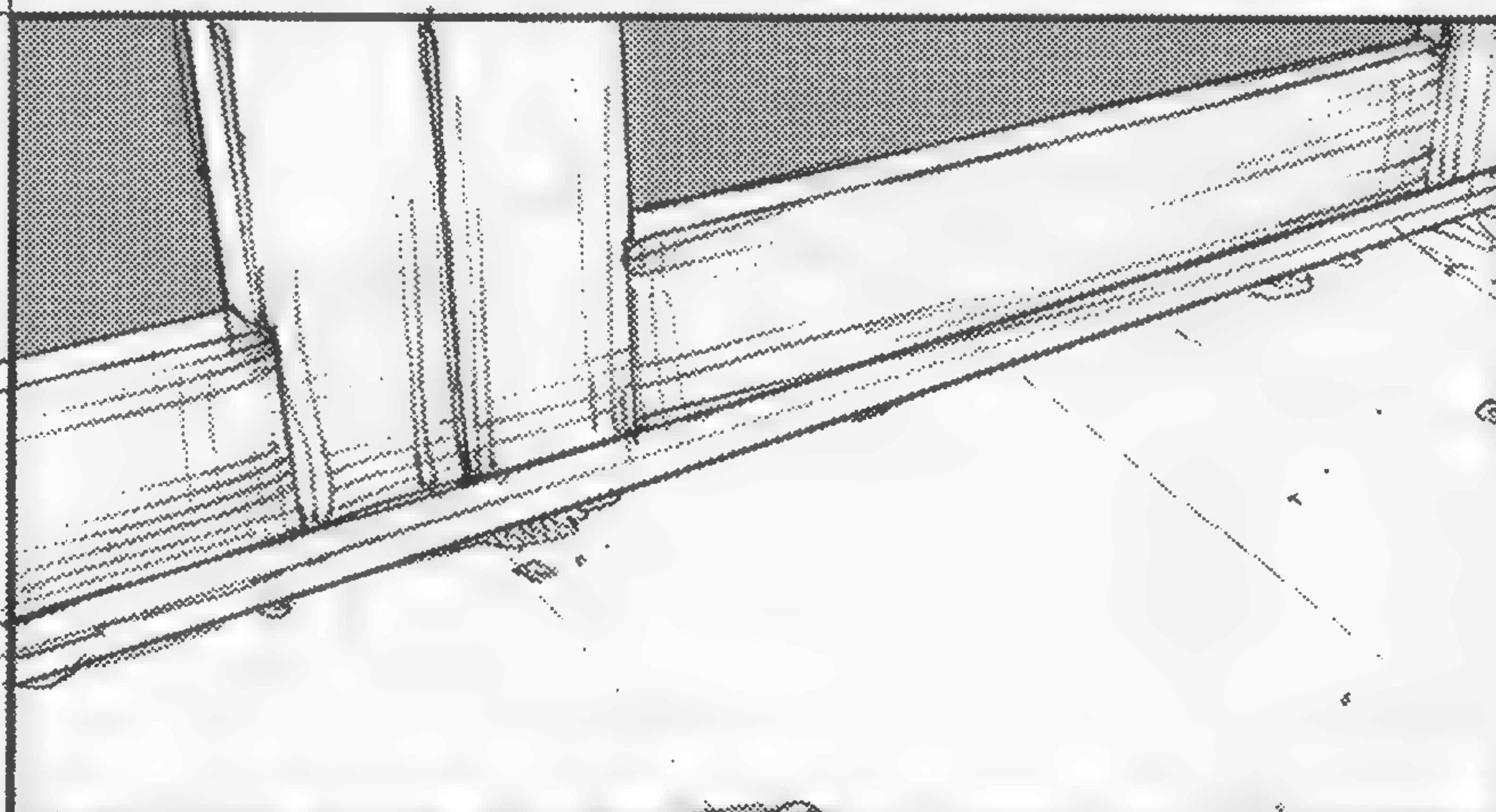
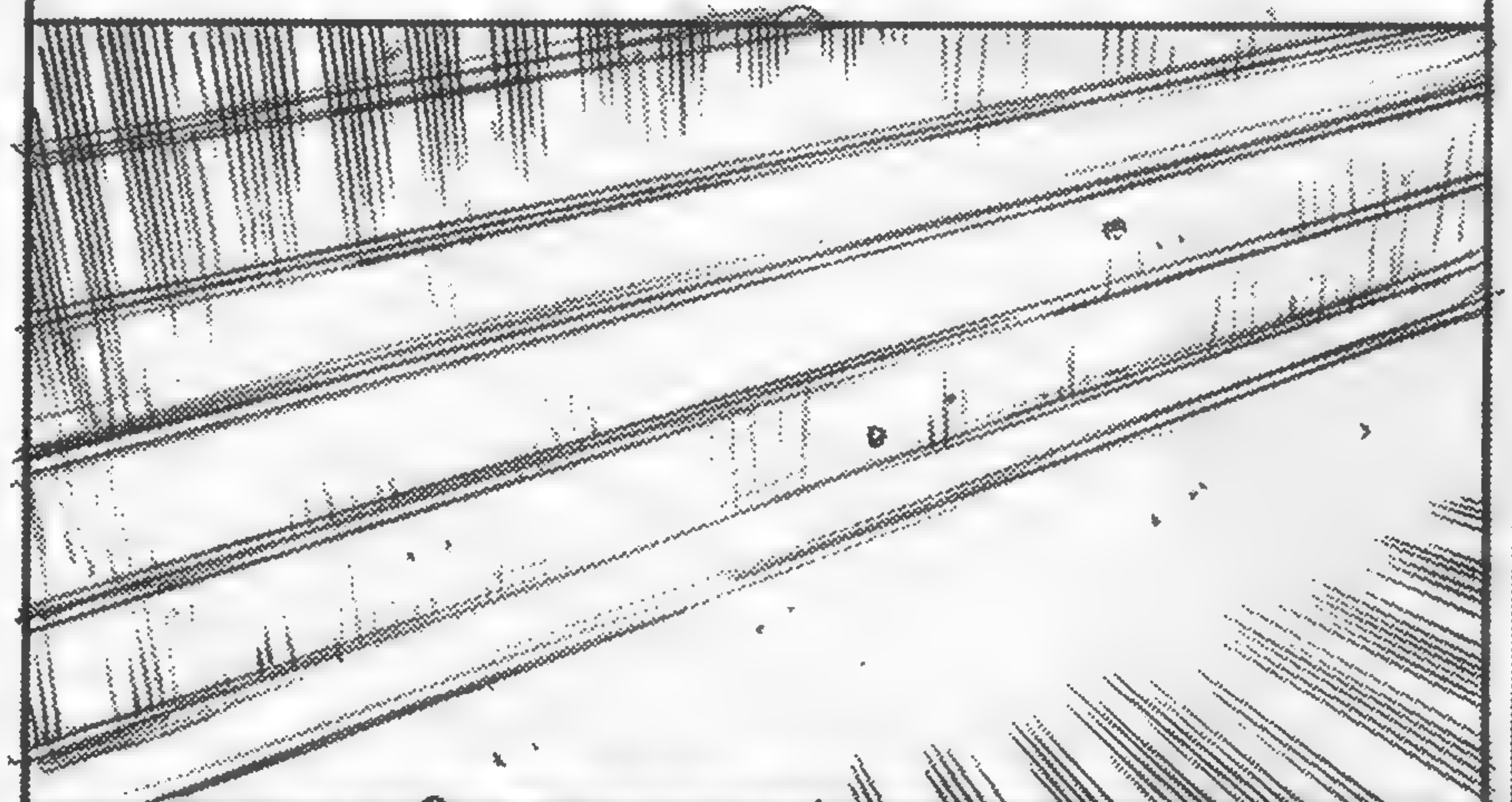
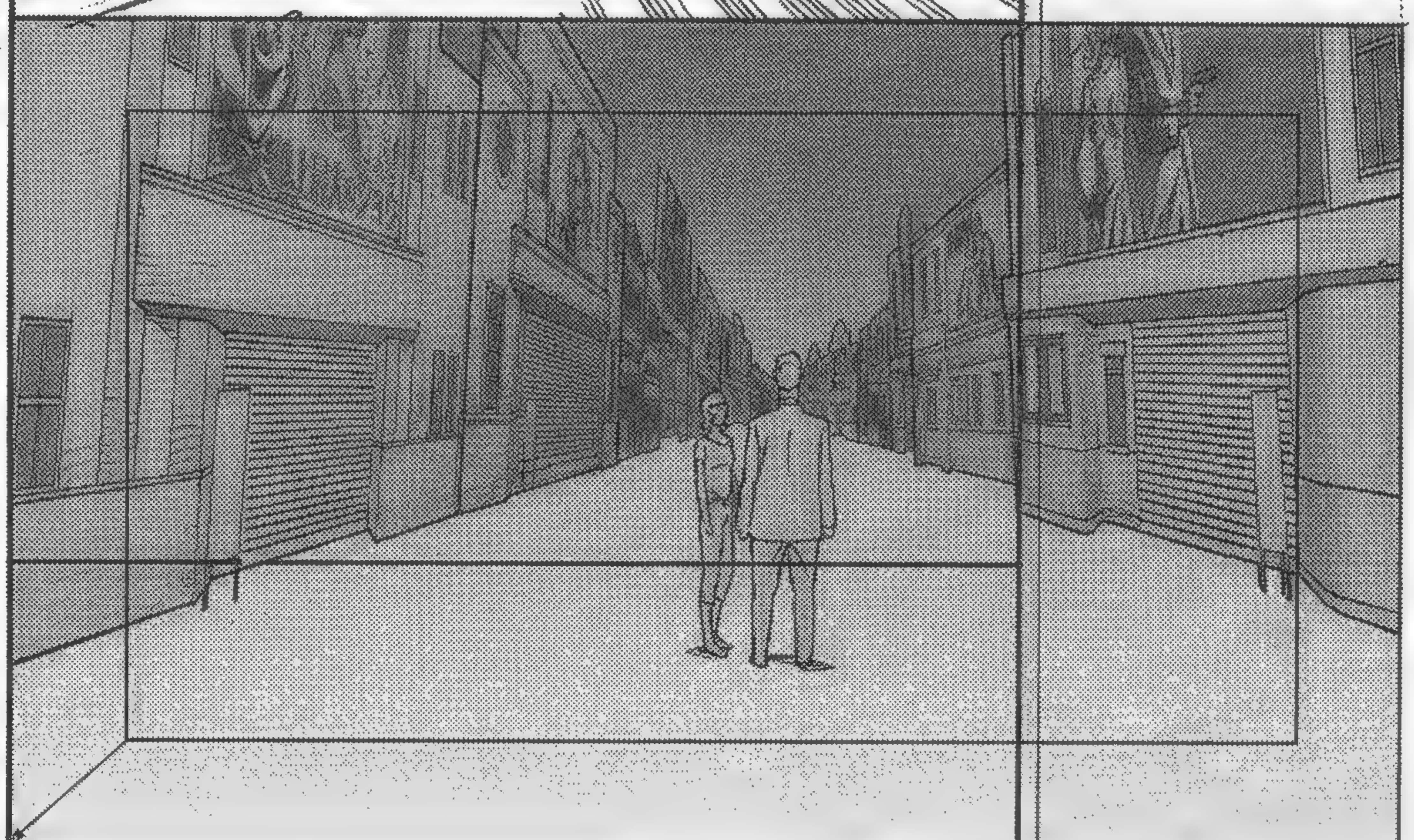
(　　)

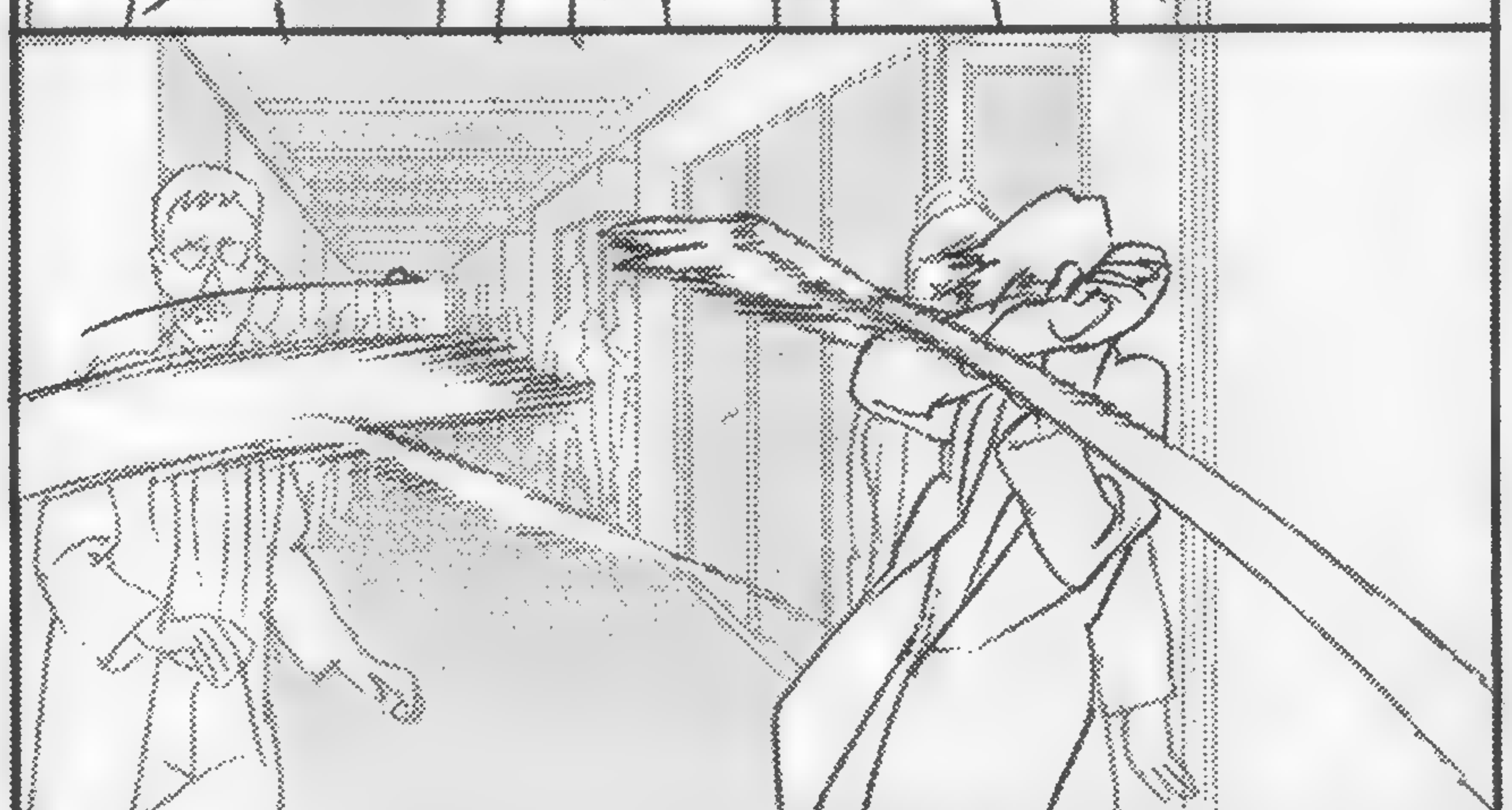
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
343		パプリカに付けて PAN。		
	 前の絵とこの絵の間で 粉川がなかなか動こうと しない感じで少し粘って ください。 粉川、引っ張られて バランスを崩しそうに なるが、			
	 強引にパプリカを ふりほどいて			
	 OUT。			3+18
344		前カットで腕を ふりほどいた動作の		

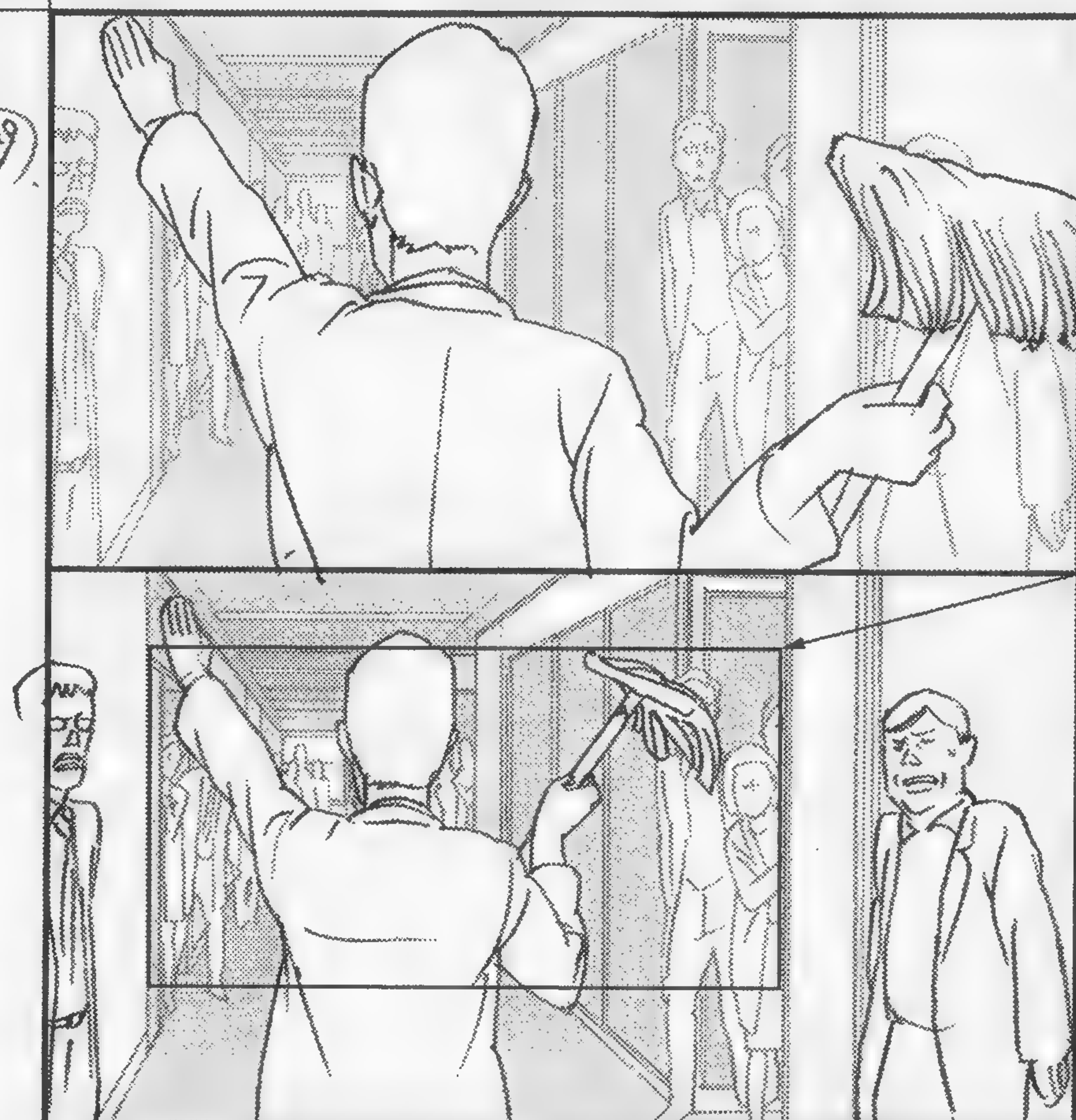
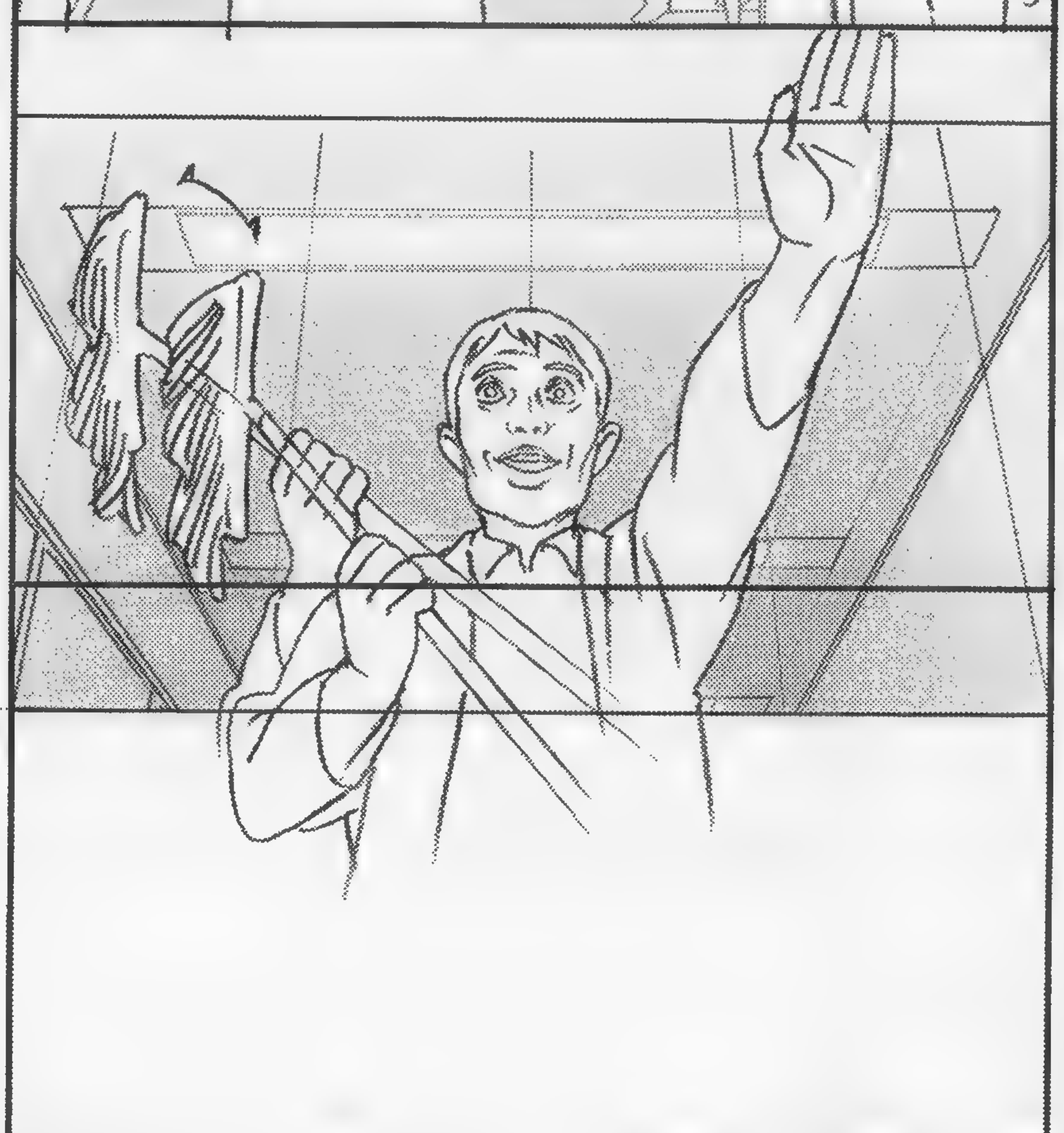
(　　)

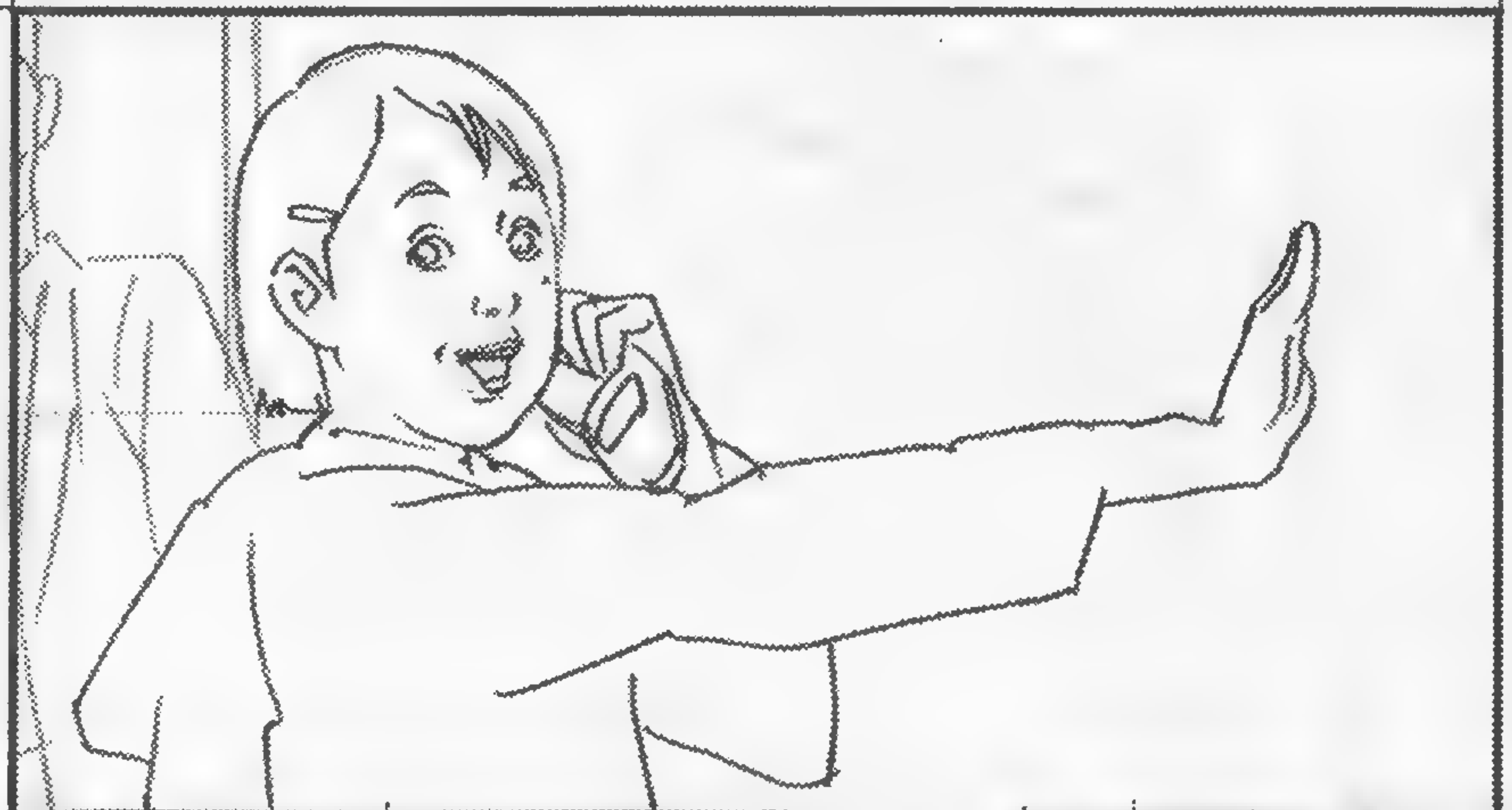
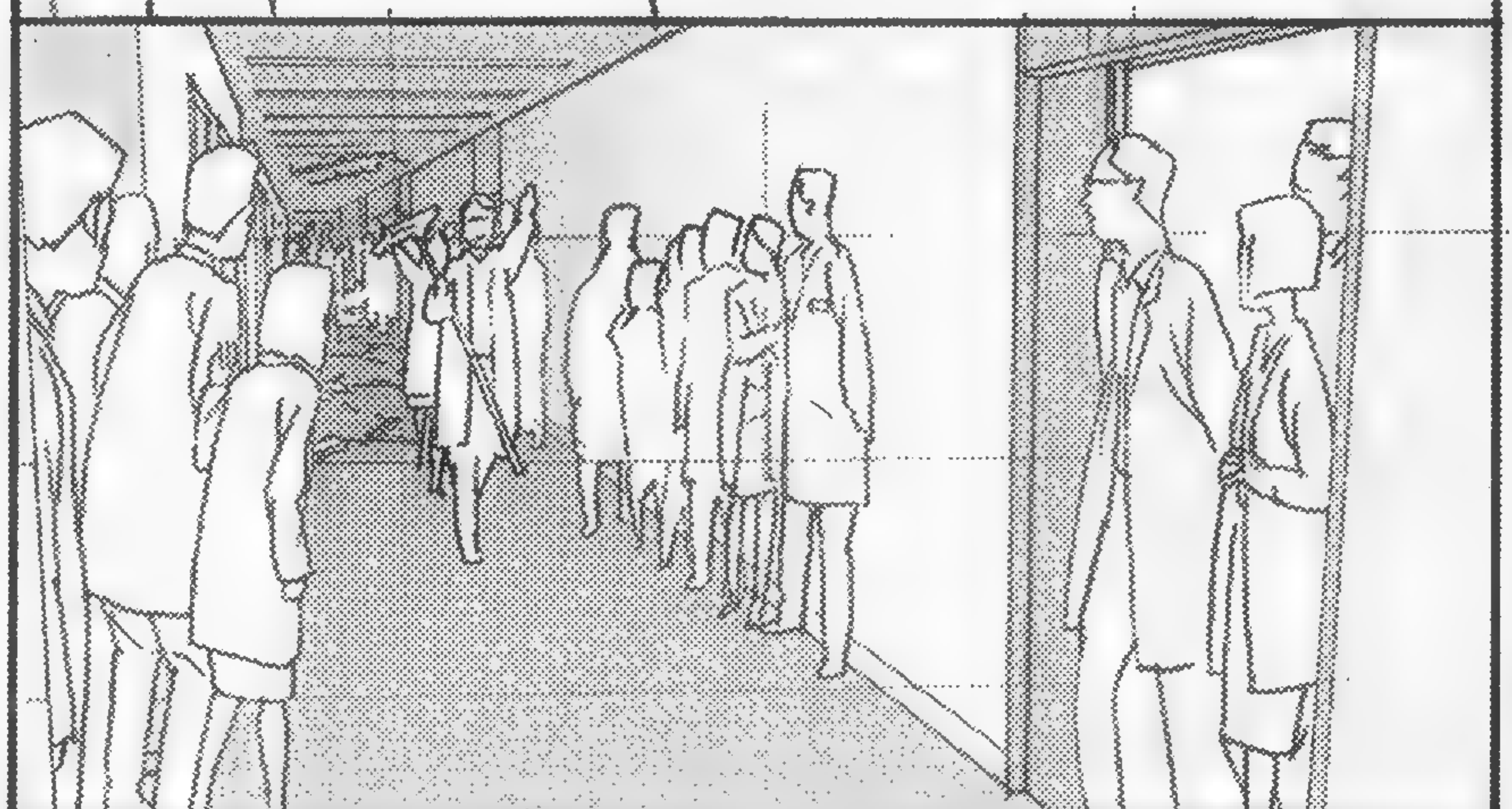
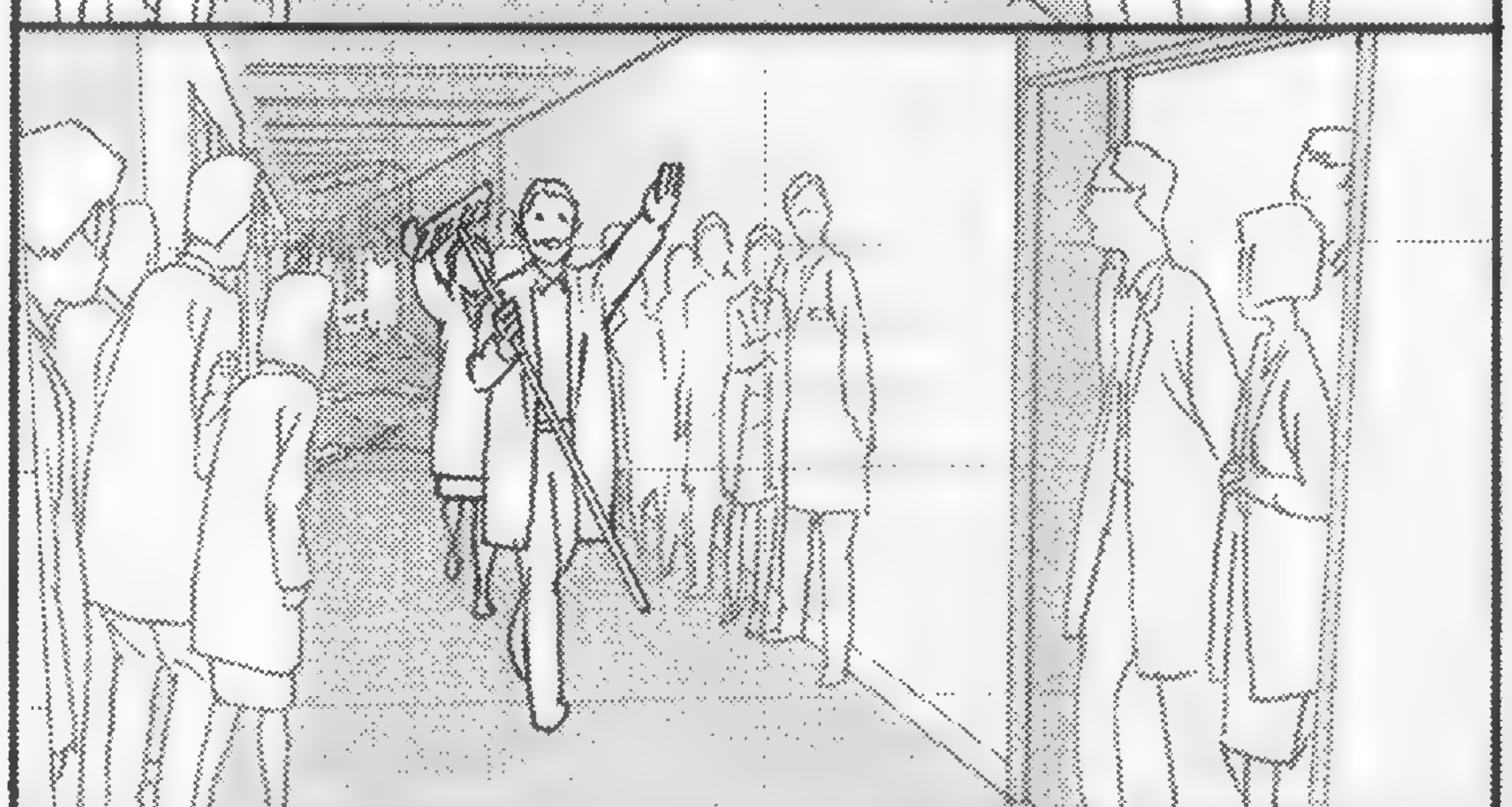
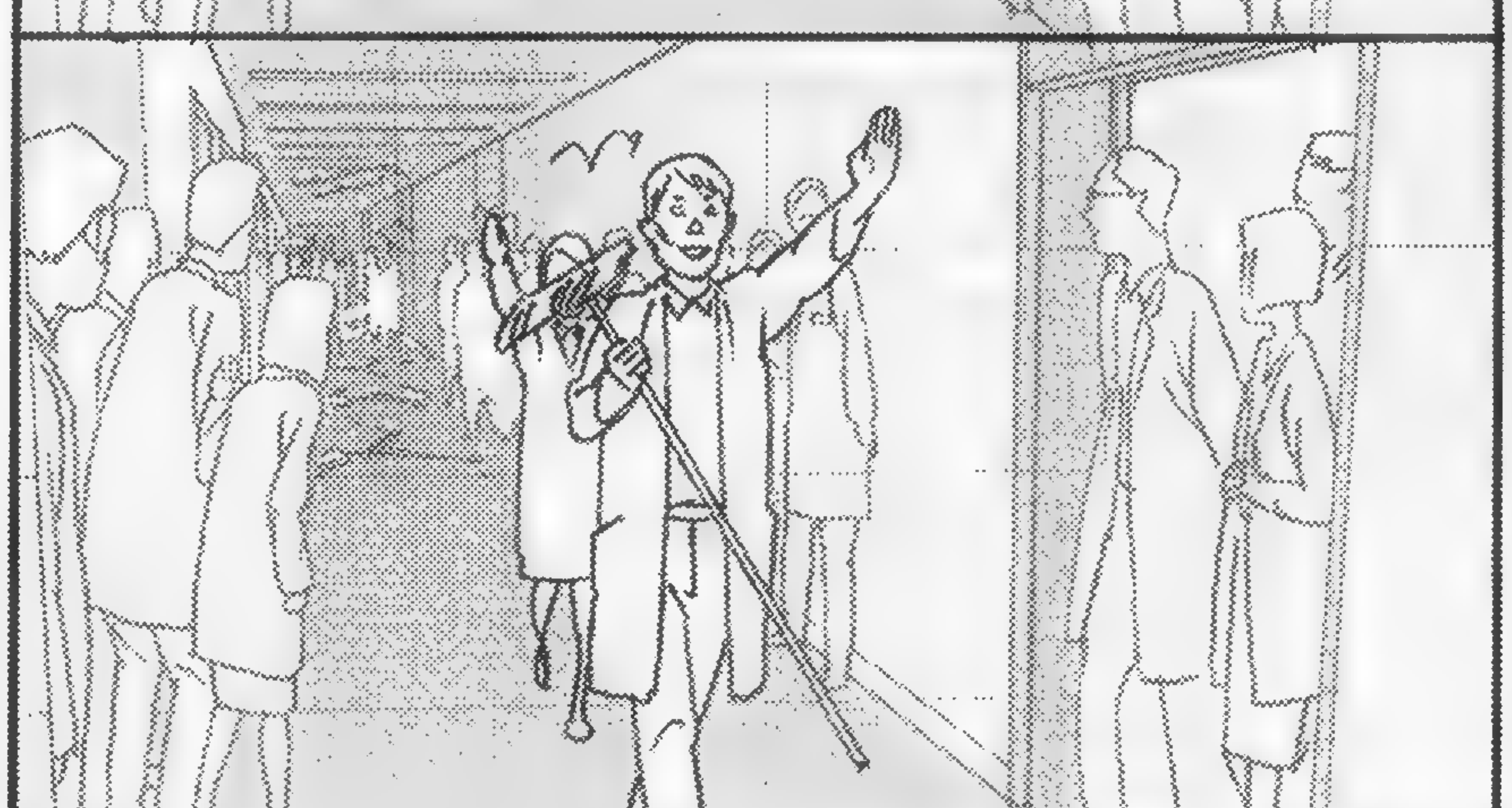
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
344		収まりがあってから、 大声を上げる粉川。 怒りと困惑が 入り交じったよう な顔で。	粉川 「映画は 嫌い なんだ ッ！」	2+12
345		映画館のシャッターが 勢いよく		
		閉まる。 左図は立体的な描写に なっていますが、 本番ではやはり 書き割りに準じます。 以下の2カットも 同様です。	S.E. **ガンッ！**	0+12
346		閉まるシャッター。		
			S.E. **ガンッ！**	0+12

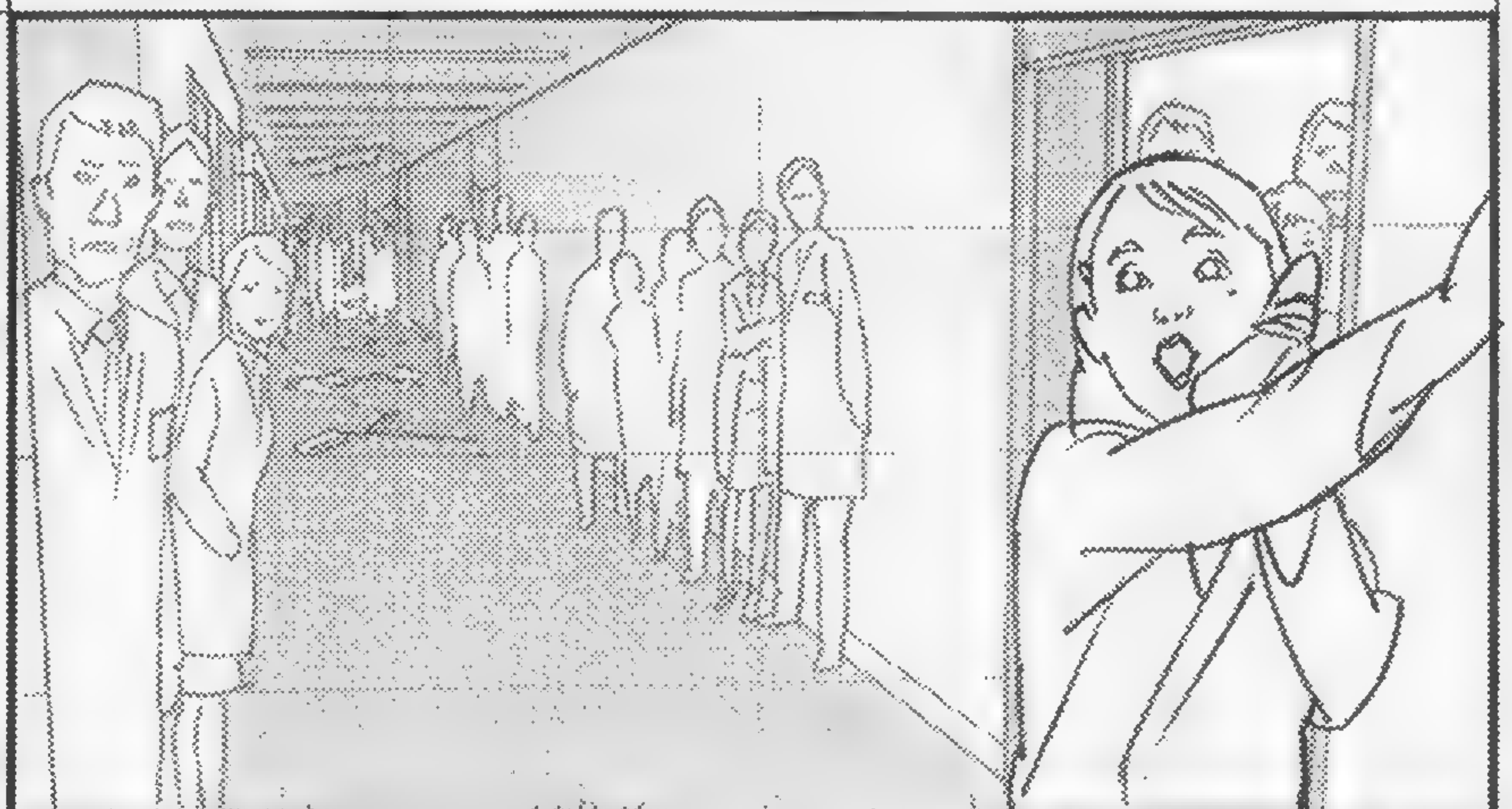
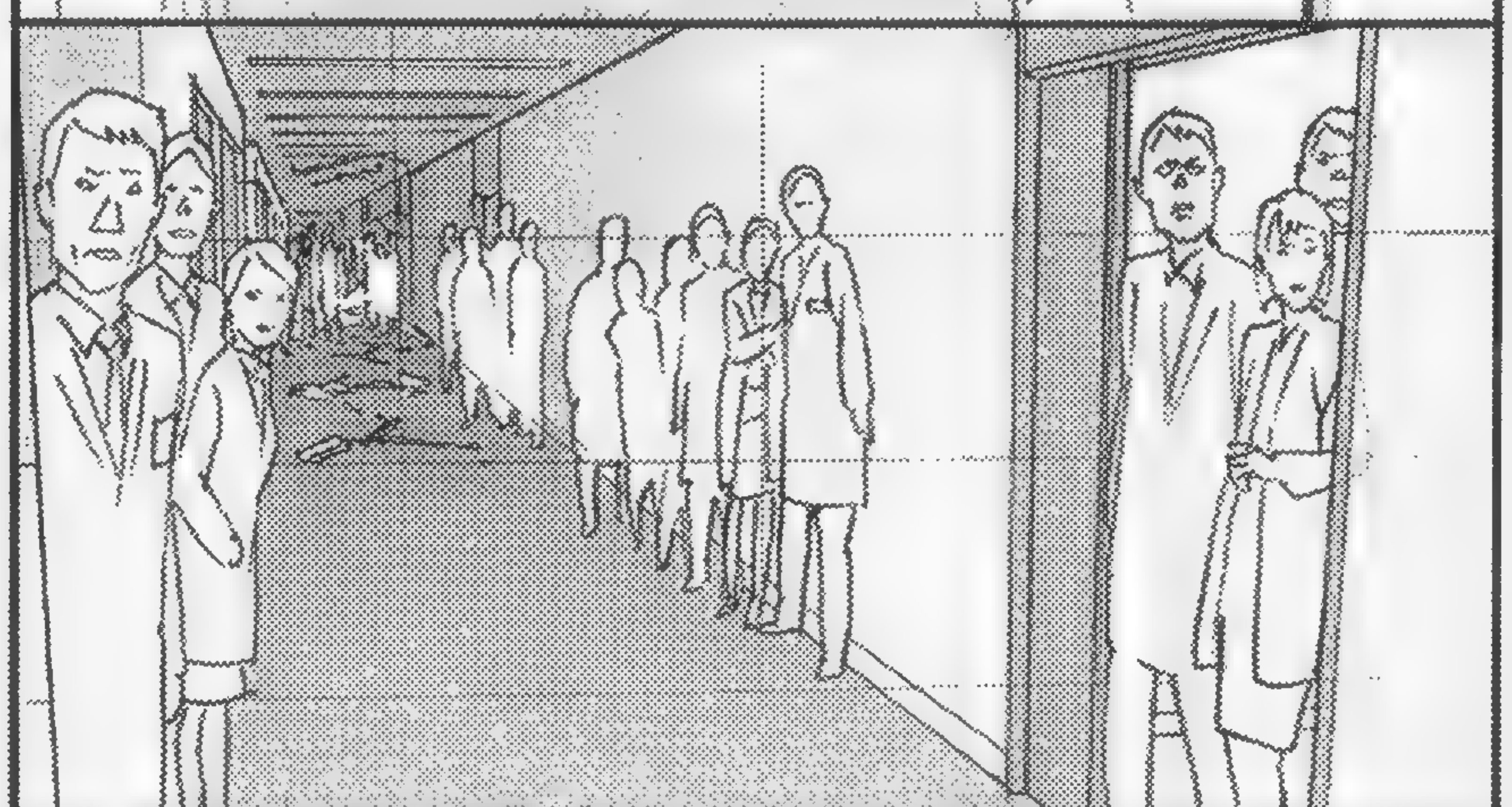
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
347	 	閉まるシャッター。	S.E. **ガシャンッ！** ↓	0+18
348		C.337兼用。 しーんとなった 映画館街、引き。 明かりも消えている。 建物の動きも無しです。 T.B.カットいっぱい。	余韻をこちらに こぼして。	5+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
349		研究所、廊下（日変わり）。 正面を見て怯えている研究員たち。	※このシーン、 「パレード」の音楽。 (〜1+06) 研究員A 「…おい、	
		後じさりする。	よせ津村」	
		と、そこへ手前からすごい勢いでモップがINして研究員をなぎ払う。 常人以上の力が発揮されていると考えてください。 消失点に向けてT.U. （カメラ主観移動の意味のT.U.です)。 T.U.はカットいっぱい、そのカメラを追い越す感じで津村がINして奥へ歩いて行きます。	S.E. **バシッ！**	
		津村、左手をつきだした格好で、大きくINして		
		歩いて行く。 ↓		

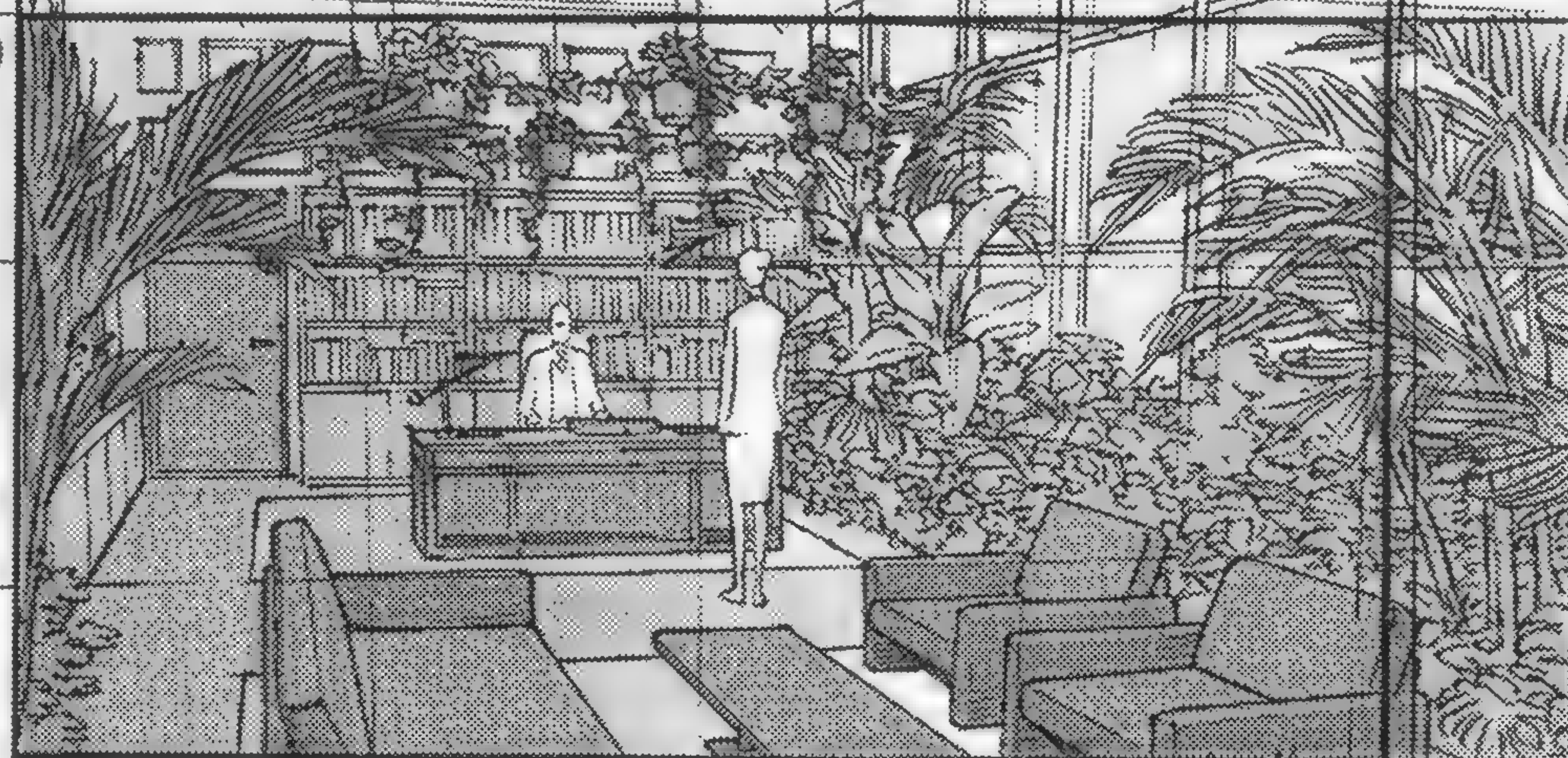
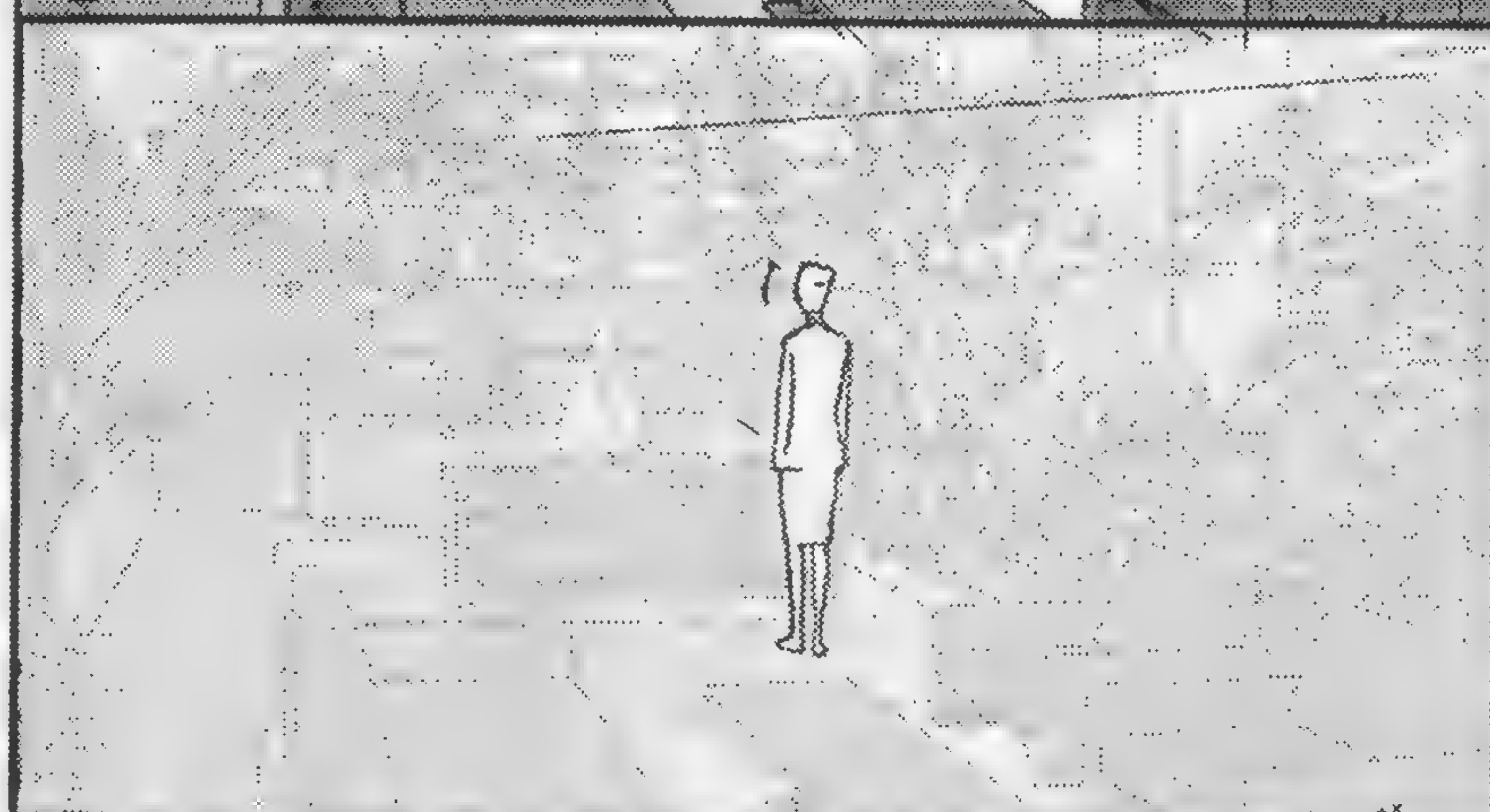
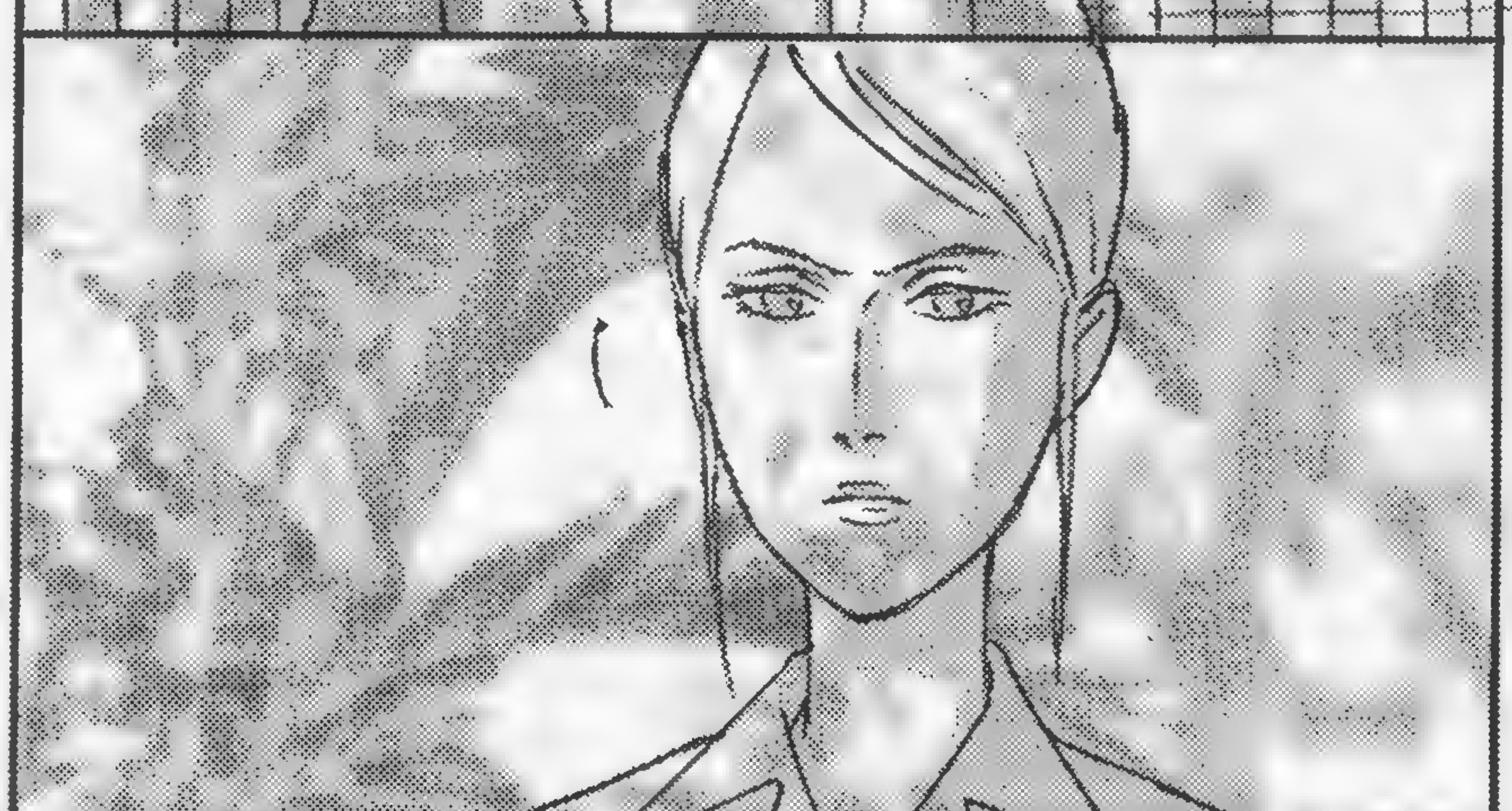
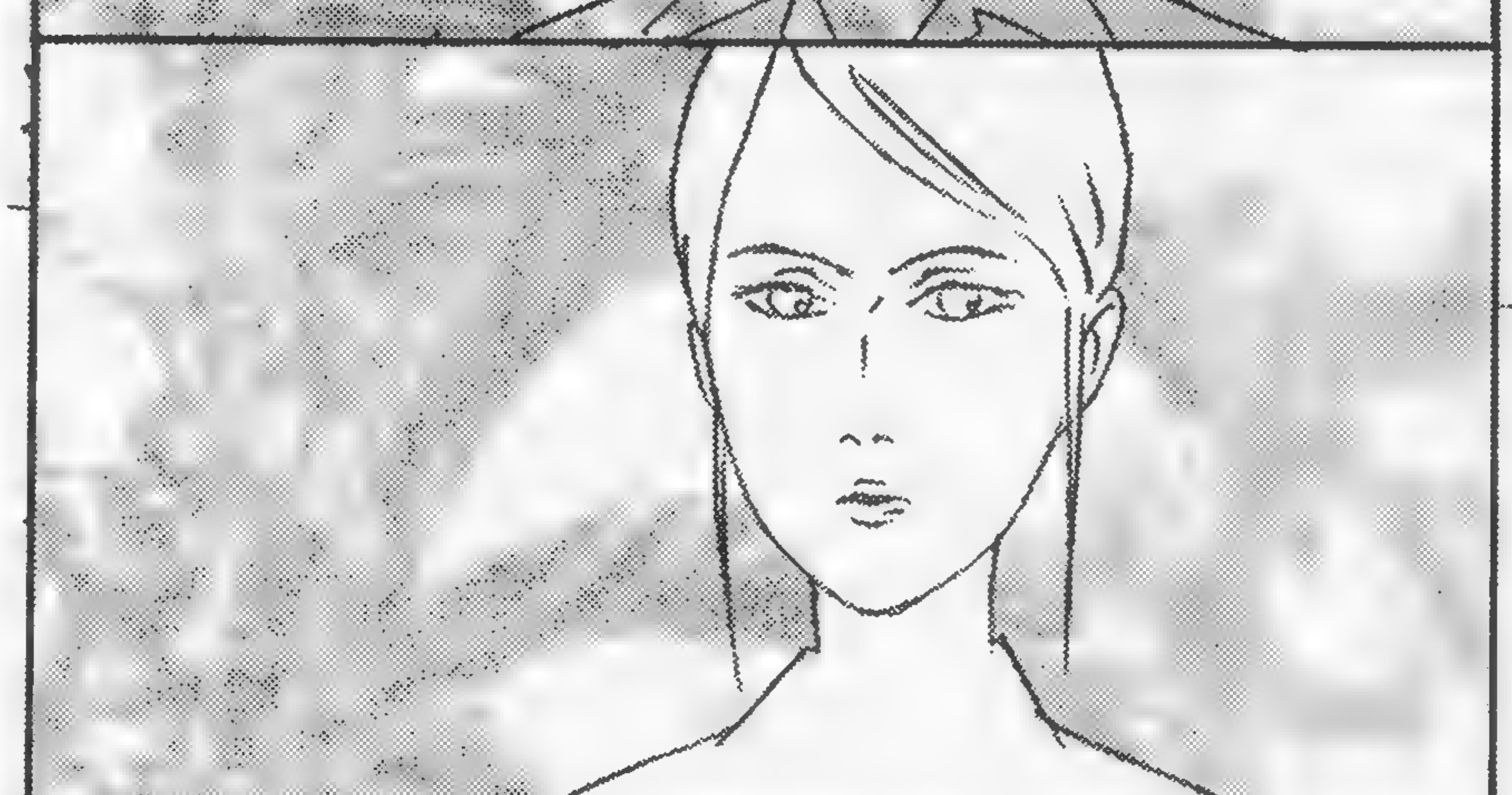
(　　　)

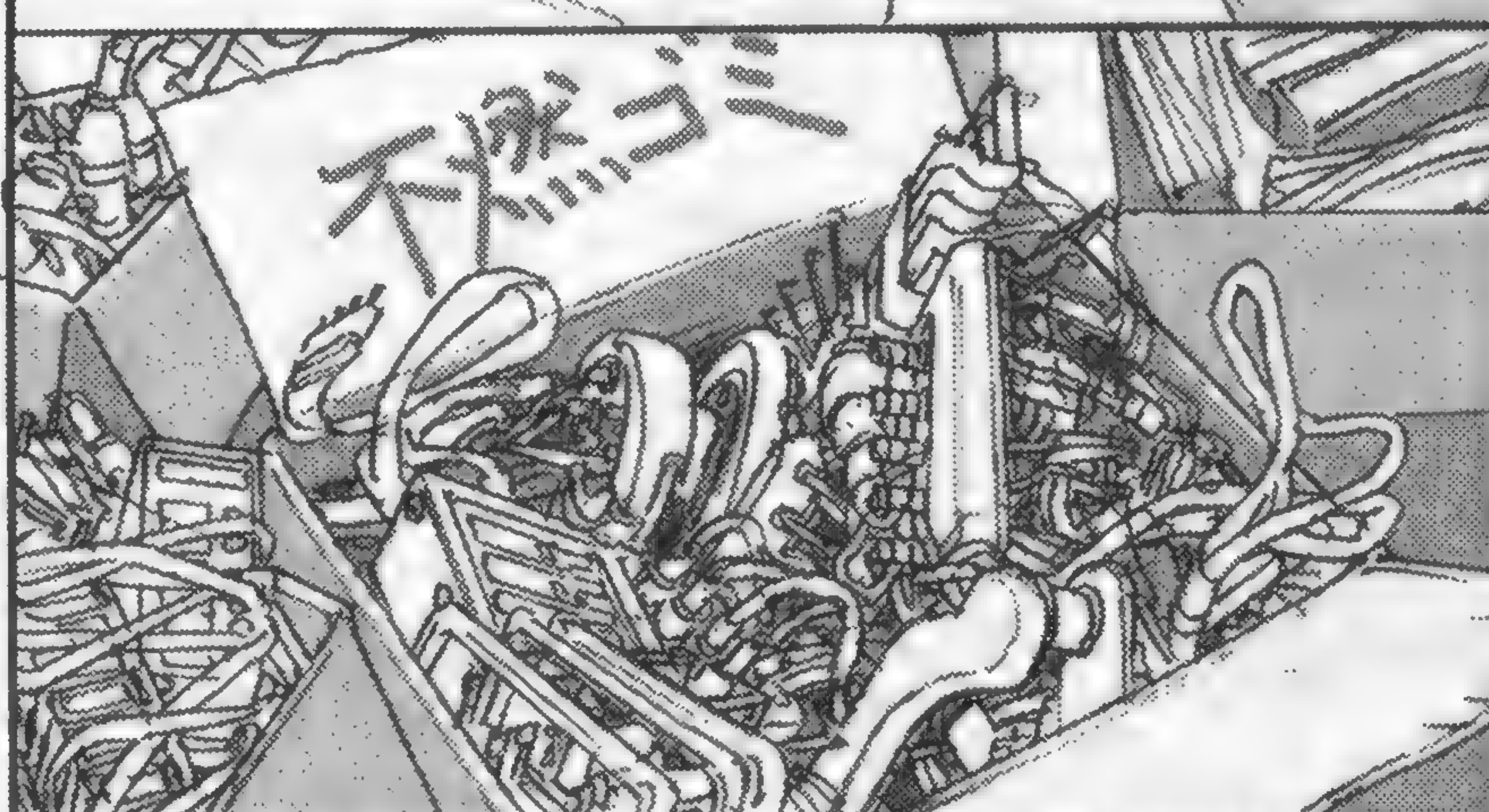
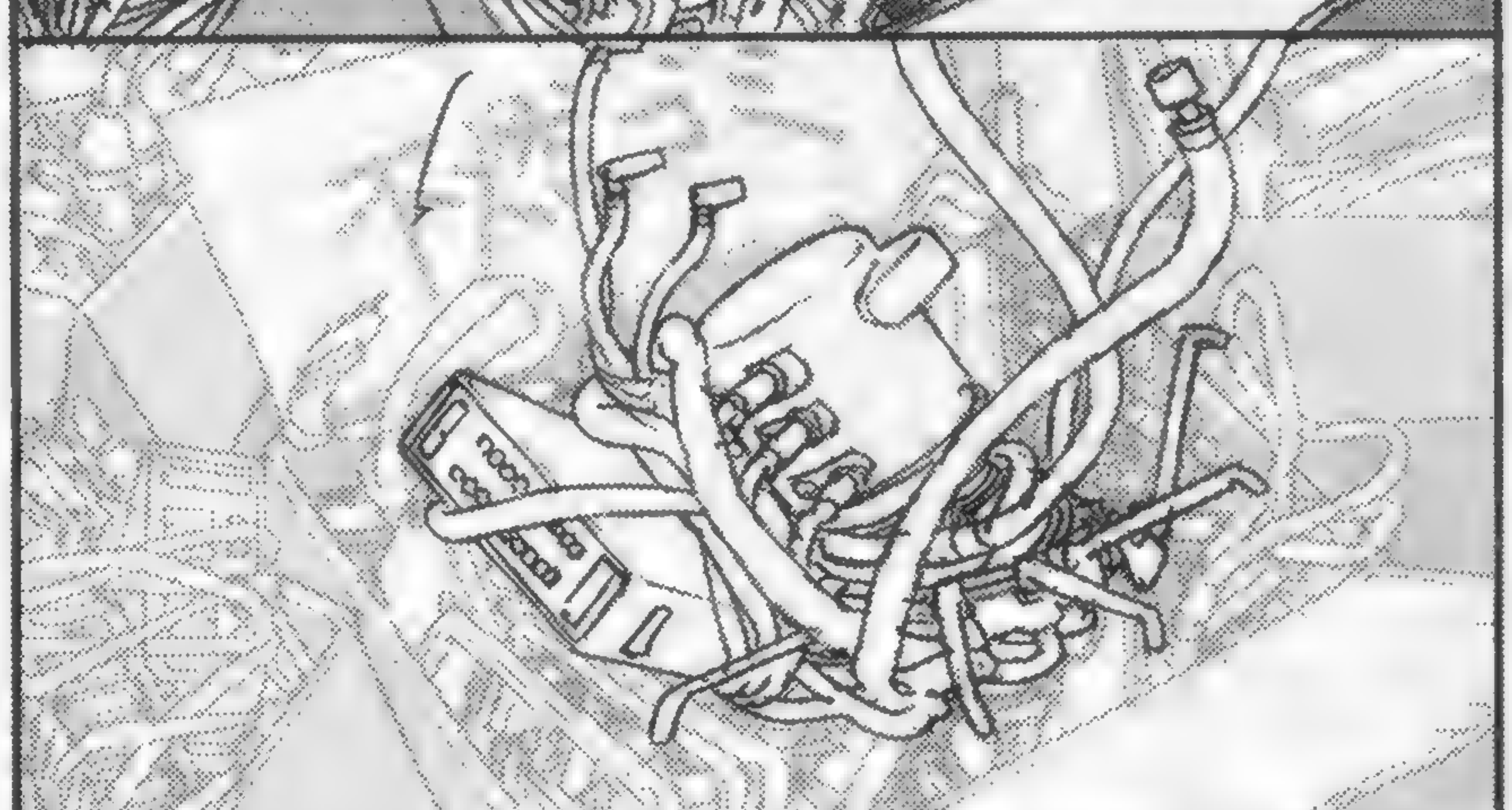
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
349		先ほど振り回したモップを引き戻し、 バトンのように構える。 ※すいません。左の絵に描き忘れましたが、津村全身に破壊の痕跡を思わせる機械のパーツやケーブルを巻き付けてください。信枝も同様です。 ※コンテの原図より廊下はもう少し奥まで続いているようにしてください。	津村 「速報！速報！」 	4+18
350		訳の分からぬ事を高らかに喋りつつ歩く津村、正面からアオリでFOLLOW。 FOLLOW BGは3D。 モップを振りつつ満面の笑みを浮かべ、行進するように歩く。 左右、上下動ともに幅を大きめに考えてください。 カットいっぱいPAN.DOWN. 蛍光灯はひたすら明るくまぶしく。	(〜0+12) 津村 「屋根瓦が誘う(いざなう) 木陰で 昨日を占う 未亡人！ 応答は晴れ！」 津村の言葉に応える感じで。	5+06
351		右手を突きだし、津村同様に笑顔で行進する信枝。 FOLLOW。 破壊の痕跡らしき機械部品やケーブルが体に巻き付いている。	信枝 「信号も吉！ 扇風機の 伝令は 解放への 枕詞(まくらことば)！」	

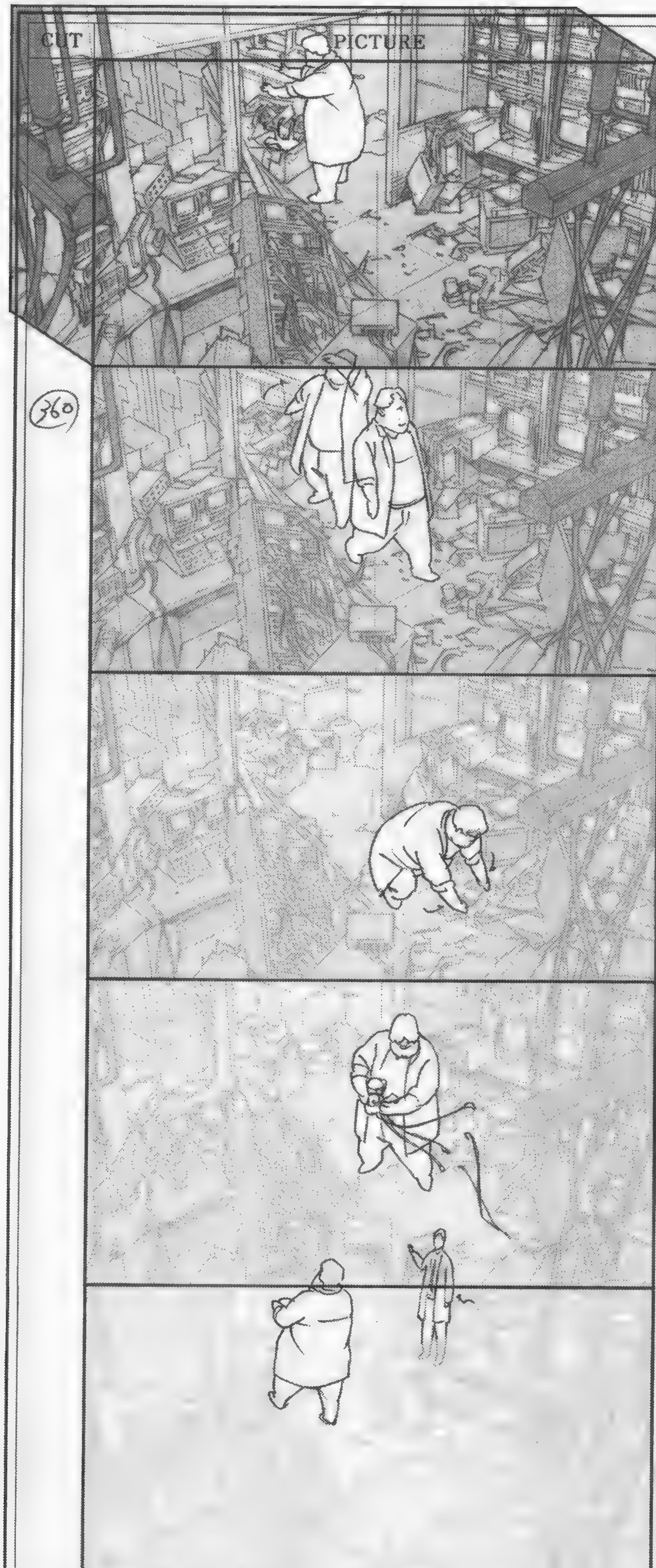
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
351		「信号も吉！」の後でクルッとカメラの方を向く。 何か機械的な感じが出ると望ましいです。		4+12
352		縦一列になってグングンと歩いて来る津村と信枝。 さながら“パレード”の一員のように歩調を合わせて。	津村 「縁の下に眠る乙女に動脈あり！」 信枝 「まさに活路！展望の秘密は十年ローンの活き作り！」	
		怯えた研究員たちが見送る中、		
				
		二人OUTして行く。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
352		廊下の奥の方には、二人が残した破壊の痕跡が見える。次のカットが廊下の奥に見えていると考えてください。		
		一同、唖然呆然。		6+12
353	 カットラスト、PAN.UP.はラストでフェアリングしますがFIXの画面はありません。	津村と信枝による被害者たち。怪我をしている者が放心したように座り込み、破壊された機械などが散乱している。PAN.UP。呆然と立ちつくしている敦子、その隣に小山内、奥に時田。時田の右手に見えるドアの奥が時田の研究室と考えてください。敦子の上あたりにある蛍光灯が切れかかっている、ということにして、敦子と小山内、時田あたりまでがアオリの干渉を有りにします。	津村「漂白剤の恩寵に凱旋門は鬨の声！」 信枝「ああ！新築の井戸から現像される黄色いワンピース！」 津村「ランダムな香りは強行突破のセレナーデ！」 ↓ 遠くなってF.O. セリフはすべてが収まりきらなくて良いです。	5+0
354		呆然としている敦子、寄り。わずかにT.U.。敦子と左隅に見える小山内にアオリ。BGと奥の人たちはアオリは無しでボケも加味。	乾（OFF）「新たな犠牲者だ」	4+0

ガラス

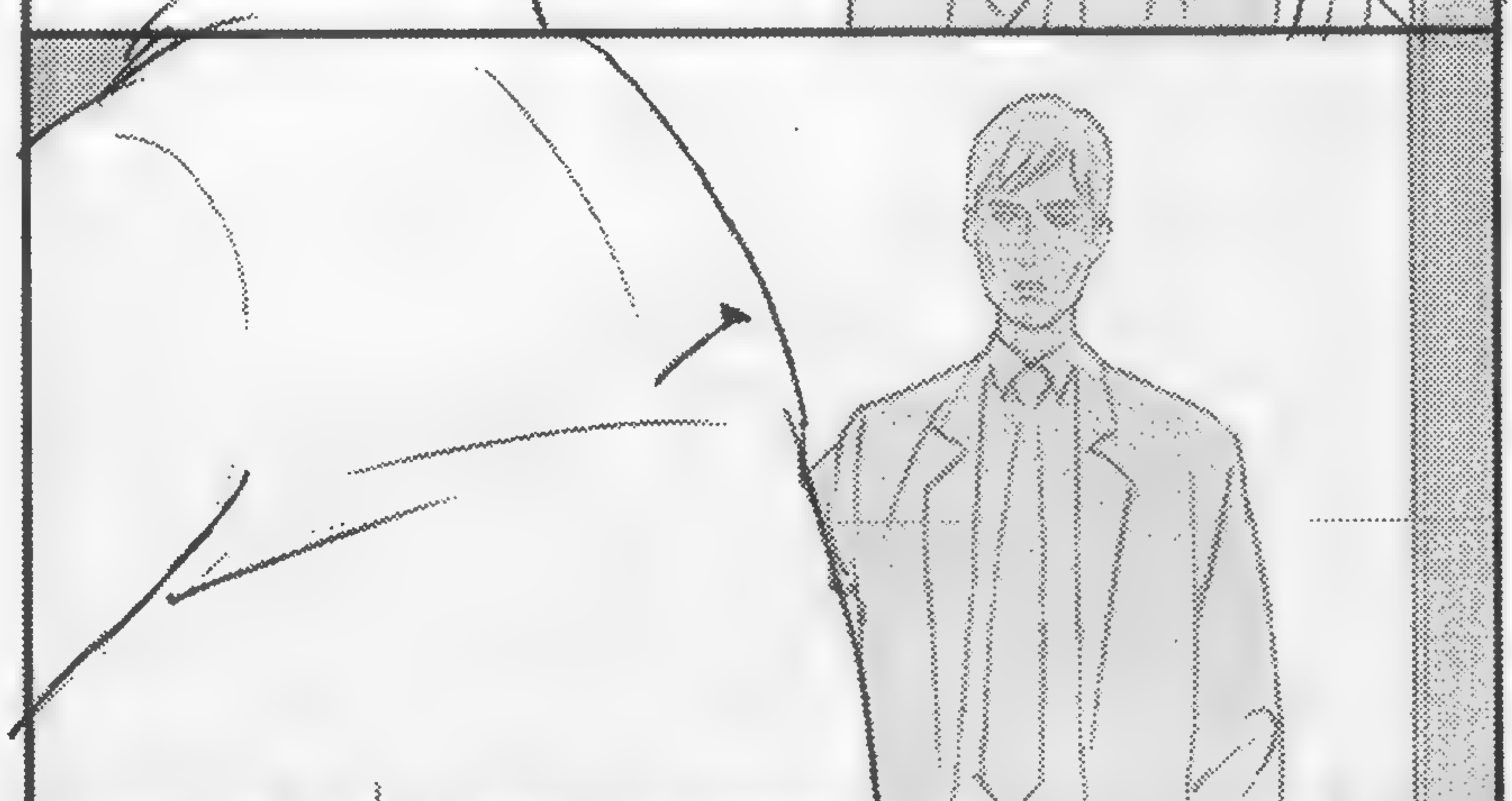
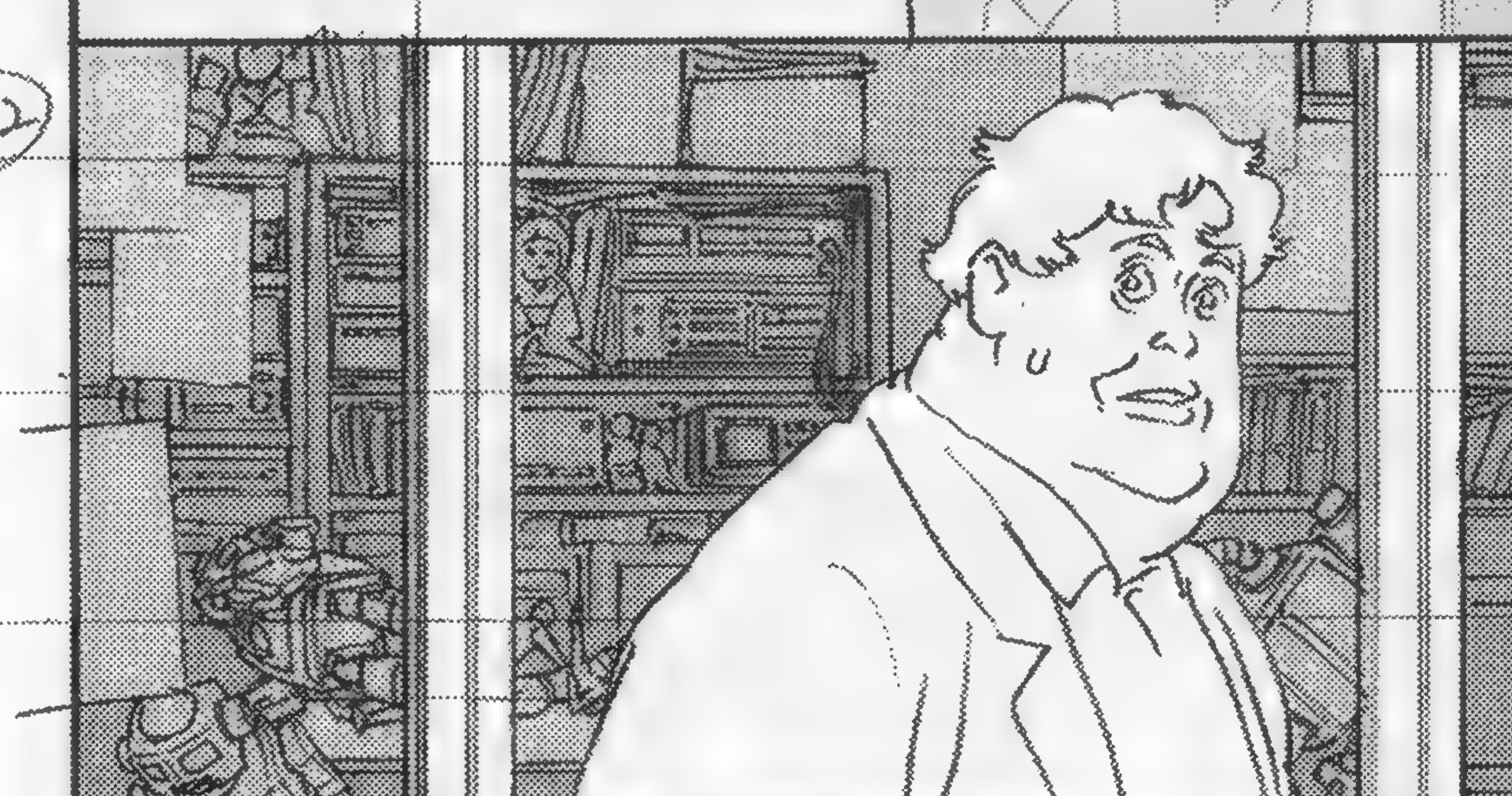
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
255		理事長室。 観葉植物が 鬱蒼と生い 茂っている室内。 カットいっぱい PAN←。 基本的な部屋の 設定は島の 所長室に同じ ですが、外光を 取り入れるために 天井の向かって 右半分が天窓になって いる、ということに します。	乾 (〜2+0) 「……開発は 中止だ」	
		対峙している乾と敦子。 双方に木漏れ日が落ちて います。次カット参照。 乾の言葉に思わず顔を 上げる敦子。	敦子 (〜3+20) 「ですが、 理事会は…」	
256		乾の寄り。天窓からの 光が木漏れ日となって 落ちている。 カット頭から息を吐き つつセリフ。 木漏れ日はキャラのノーマル 部分にのみ落ちます。単純に 作画で描くとみっともないこと になりそうなので、木漏れ日の 素材はPCで作って合成するよう にします。他にいい方法がある かもしれませんが、多分、通常 の塗り分けのセルとすべて影色 でペイントしたセルを用意して、 マスク合成すれば良いのでは ないかと思います。 背景に落ちる木漏れ日も、背景 として描き込むと感じが出ない と思われるので、日の当たって いる部分にだけ木漏れ日の別素 材を合成しましょう。	乾 「犯人は理事会を 待ちはしない。 DCミニ およびすべての サイコセラピー マシンの使用を 凍結する」	8+06
257		敦子の寄り。 ハッと顔を上げて 何か言いかけるが、 乾の言葉に遮られる。	乾 (OFF) (〜1+18) 「報いだ」	
		乾の言葉に怪訝な 顔になる。		3+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
358	 	乾のアップ。 カット頭、大きく息を吐いてからセリフ。 視線は敦子を見返しているわけではありません。 ラスト、余韻あって。	乾　(～1+12) 「深遠な 夢の前に あっては、 科学など ゴミに等しいの かもしれん」	9+0
359	 	時田の研究室。 稚拙な字で「不燃ゴミ」と書かれたダンボール箱に、様々な機械のパーツ類が突っ込まれている。 そこへ、ドサッと新たなパーツが投げ込まれる。	S.E. **ドガチャッ**	1+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
360		時田の研究室、俯瞰。 いかれた津村と信枝によって荒らされた室内。 PAN。 機器類は倒れ、破片などが散乱している。 前カットのゴミの収まりはこちらのカット頭で。 時田が、淡々と片づけを続けている。 汗を拭き拭き歩いてきて、 機械のパーツを 抱え上げる。 コード類が繋がっているが、乱暴に引きちぎって 再びゴミ箱の方へ戻る。 戸口に小山内が姿を現す。	適宜、悪態など独り言。	8+0

※すいません。時田の衣装、間違いです。
上着の白衣に変わりはありませんが、
中に着ているのは設定にあるポロシャツではなく
「Tシャツ」に変更してください。
前のシーンからTシャツです。

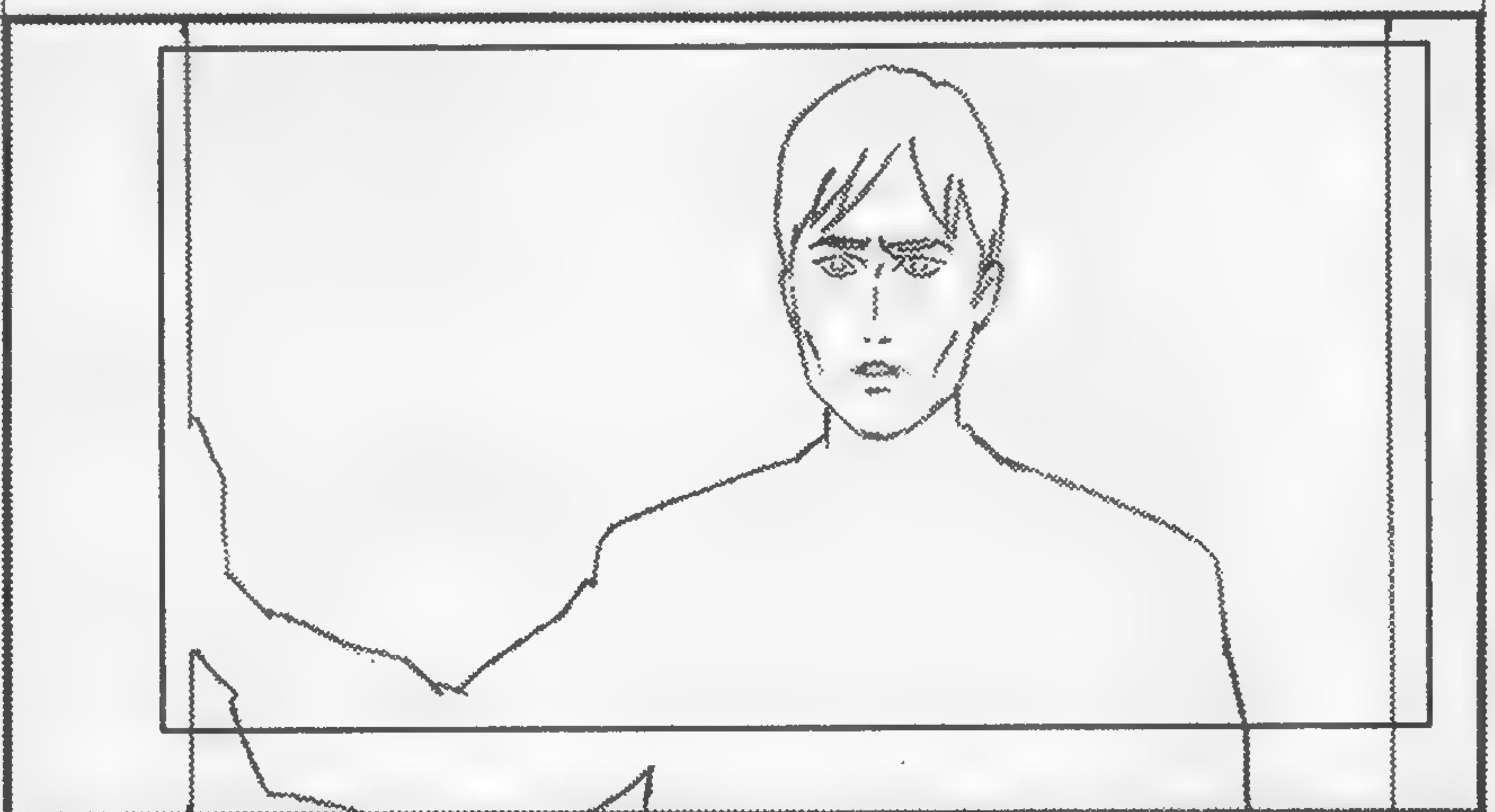
(　　)

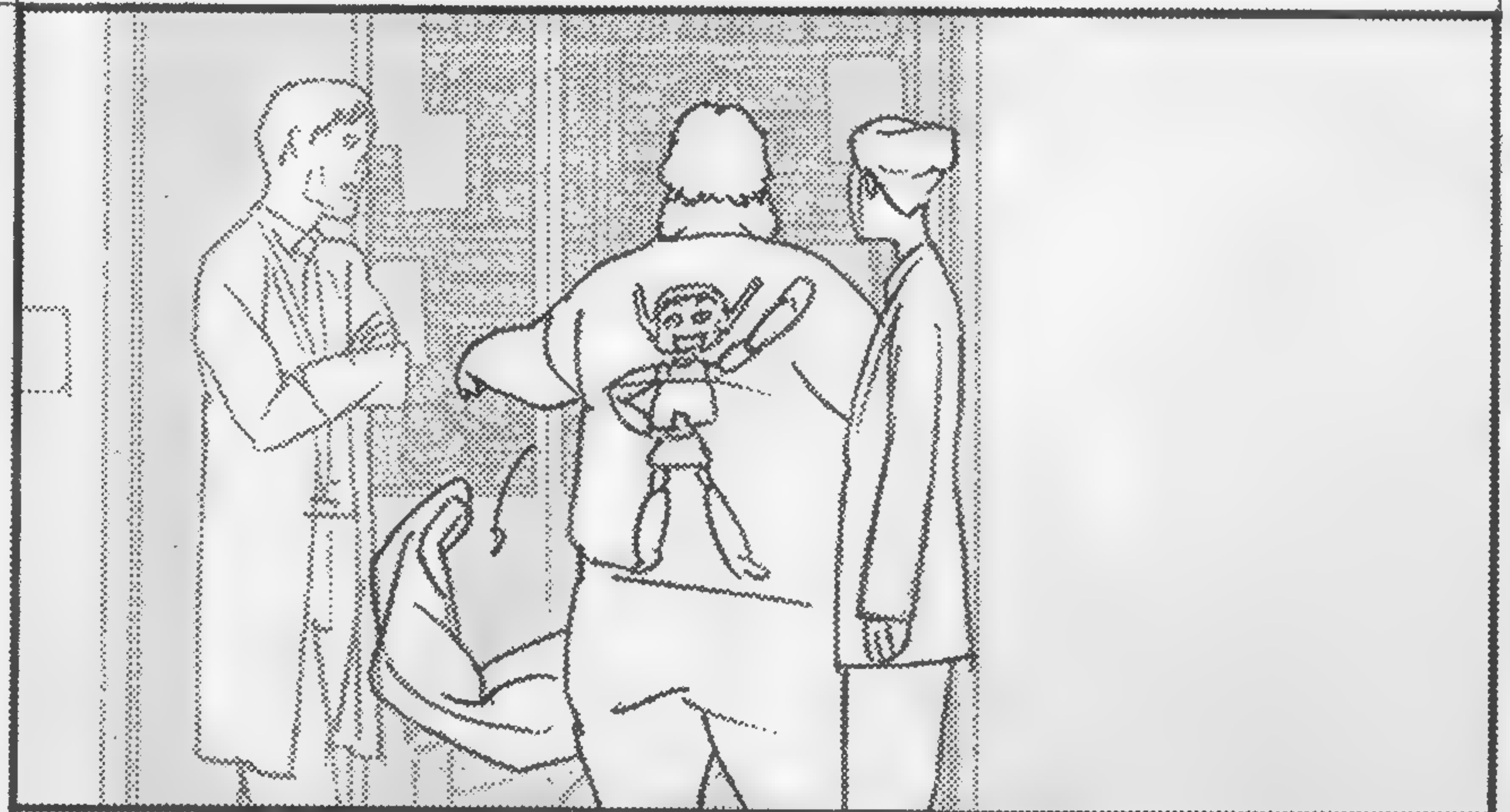
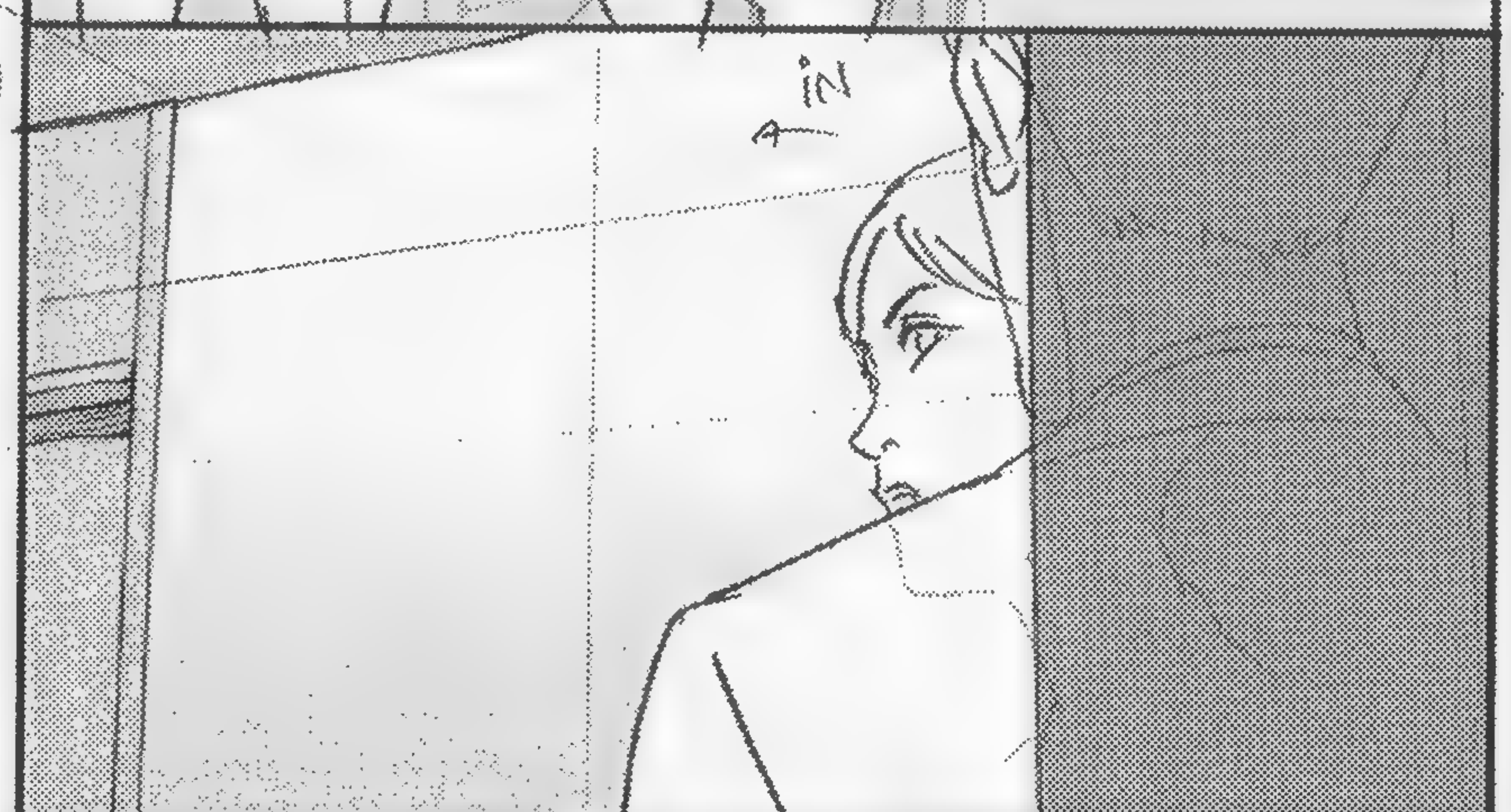
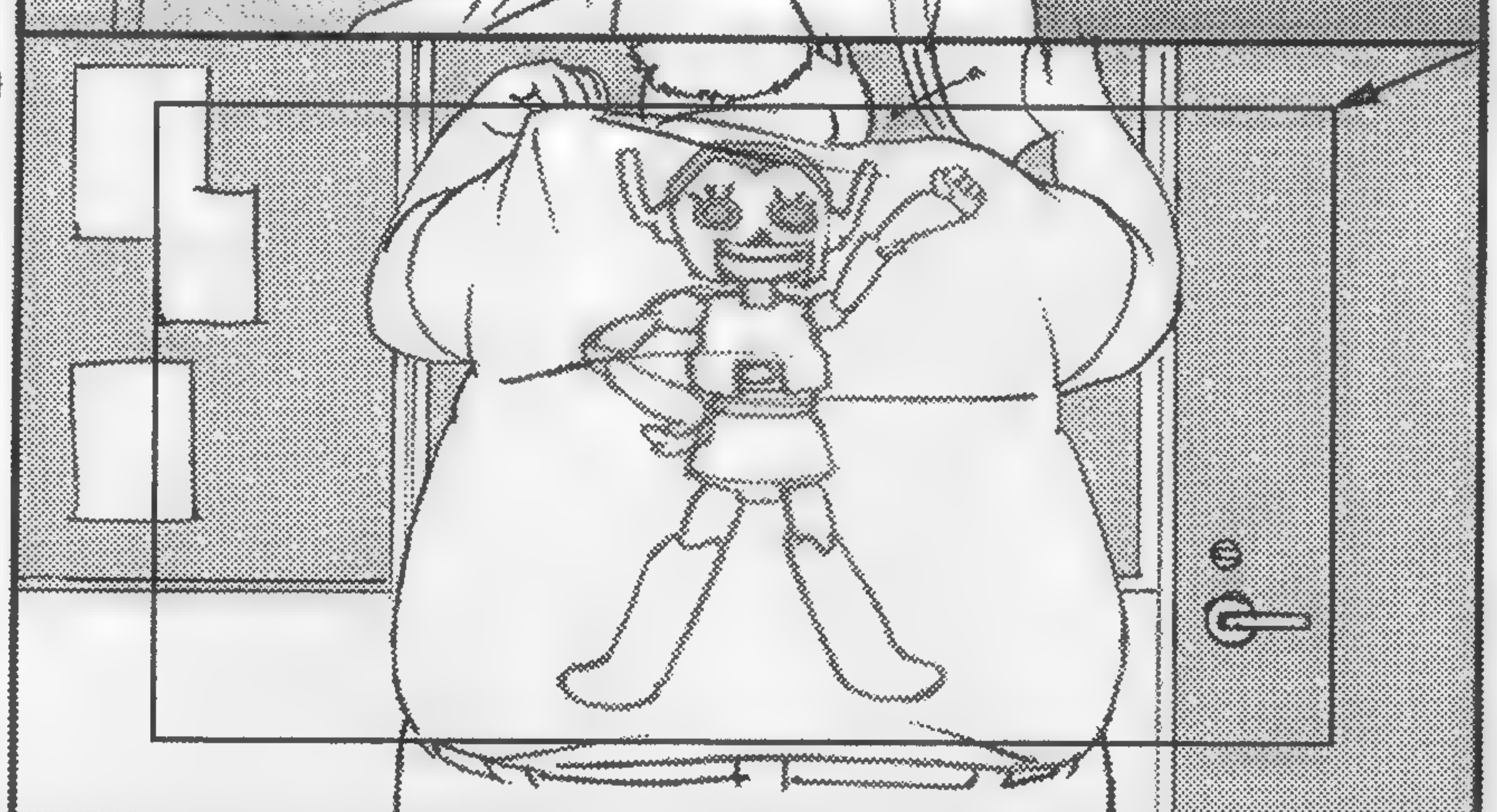
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
361		ゴミを捨てようと 立ち止まる時田（ボケ 加味）、その奥、 戸口に右手をかけて 立っている小山内。		
		ちょっと驚きつつも 呆れたように時田を 見ている。 小山内の奥を 研究所員が 足早に通り過ぎる。 騒動が収まりきらず、 所内全体がまだ 騒々しい感じです。 時田がゴミを放る （画面外）。	S.E. **ドガチャッ**	
		カット尻、時田が 上体を起こしかけて 次カットへ。	小山内 「…いいんですか？」	3+0
362		A.C.で。 上体を起こし(スタート もう少し起き上がった くらいから)、		
		汗をぬぐいつつ 小山内を意外そうに 見つめ返す時田。 時田はその体格ゆえに とにかく暑そうに。	時田 「パーツ類は 燃えないゴミ だって聞いた けど…」	4+06

( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
363		戸口の小山内。 意図が噛み合わない リアクションに呆れる。 ちょっと脱力した 感じで、ドアにかけた 右手がズルッと少し 下がる。 ナウい言葉で言うと 「ずっこける」という ようなベタな リアクションです。	小山内　(〜1+0) 「開発中の大事な 機械でしょう？」	4+0
364		C.362同ポ。 やはり小山内の意図は 伝わっておらず、		
		返す言葉を少々考える 時田。 「あれ？　小山内君は いまの質問でもって、 もしかしたら "勿体ないでしょう？" というようなことを 本当は言いたいのだ ろうか？　変なの…… だって」と頭の中で 考えている。		
		白衣を脱ぎつつ、 ごくあっさりと言葉を 返す。	(〜3+0) 時田 「また作ればいいだろ」	
				5+0

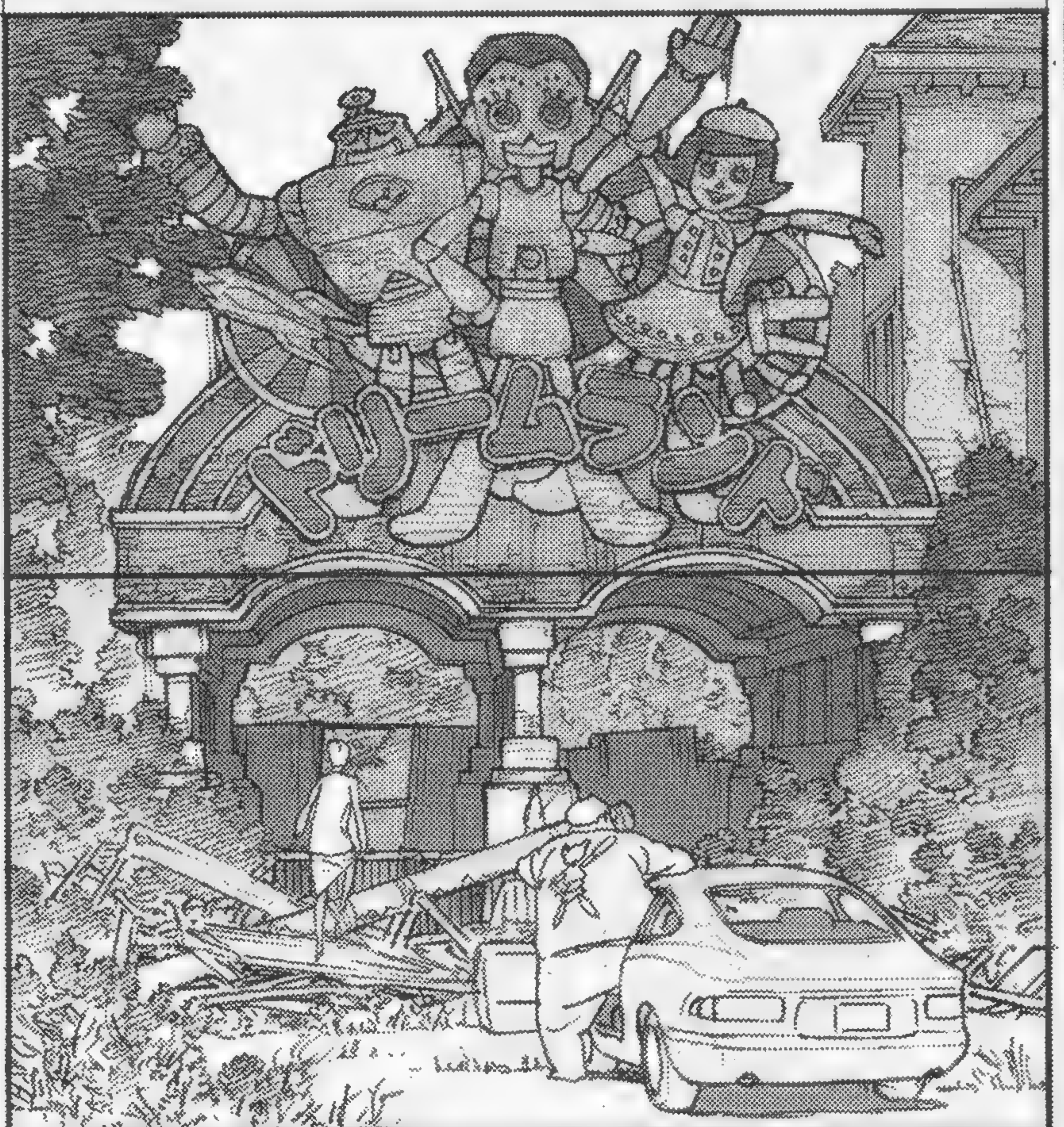
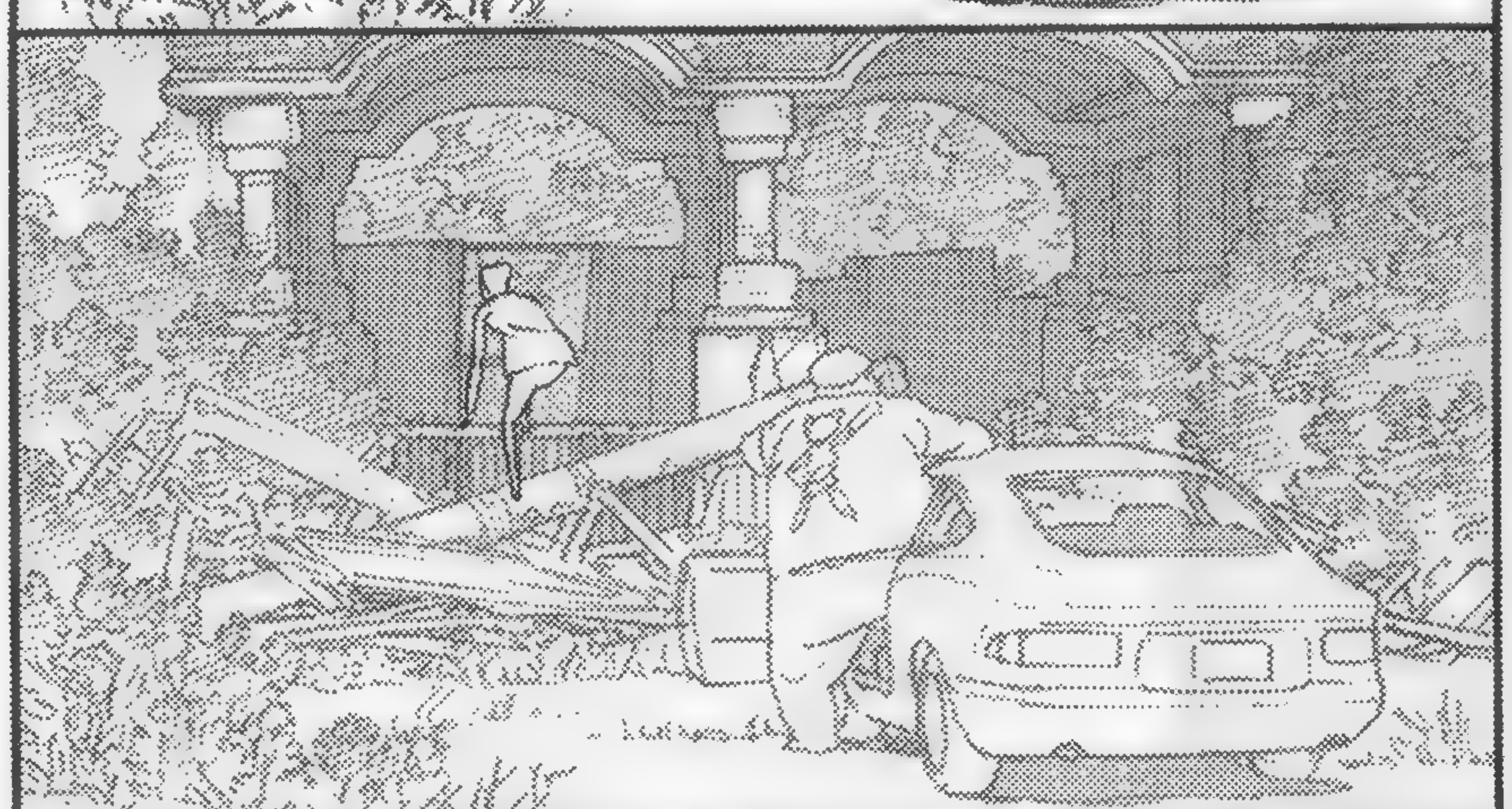
(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
365		C.363同ポ、少し寄りで。 言葉を失っている小山内。	敦子（OFF） (～2+0) 「（小声で） 天才なのよ」	
		声の方を振り向く。		4+0
366		時田の研究室前の廊下。 疲れた様子で敦子が壁にもたれて立っている。 開いたドアの奥では時田が白衣を脱いでいる様子が見える。		
		小山内、腕を組みつつ閉じている側のドアにもたれてセリフ。	小山内 (～2+0) 「（小声で） つかみどころがない人ですね…」	
		脱いだ白衣で顔の汗を拭う時田。 うう、暑苦しい。 ↓	敦子 (～5+06) 「考え過ぎじゃない？ ↓	

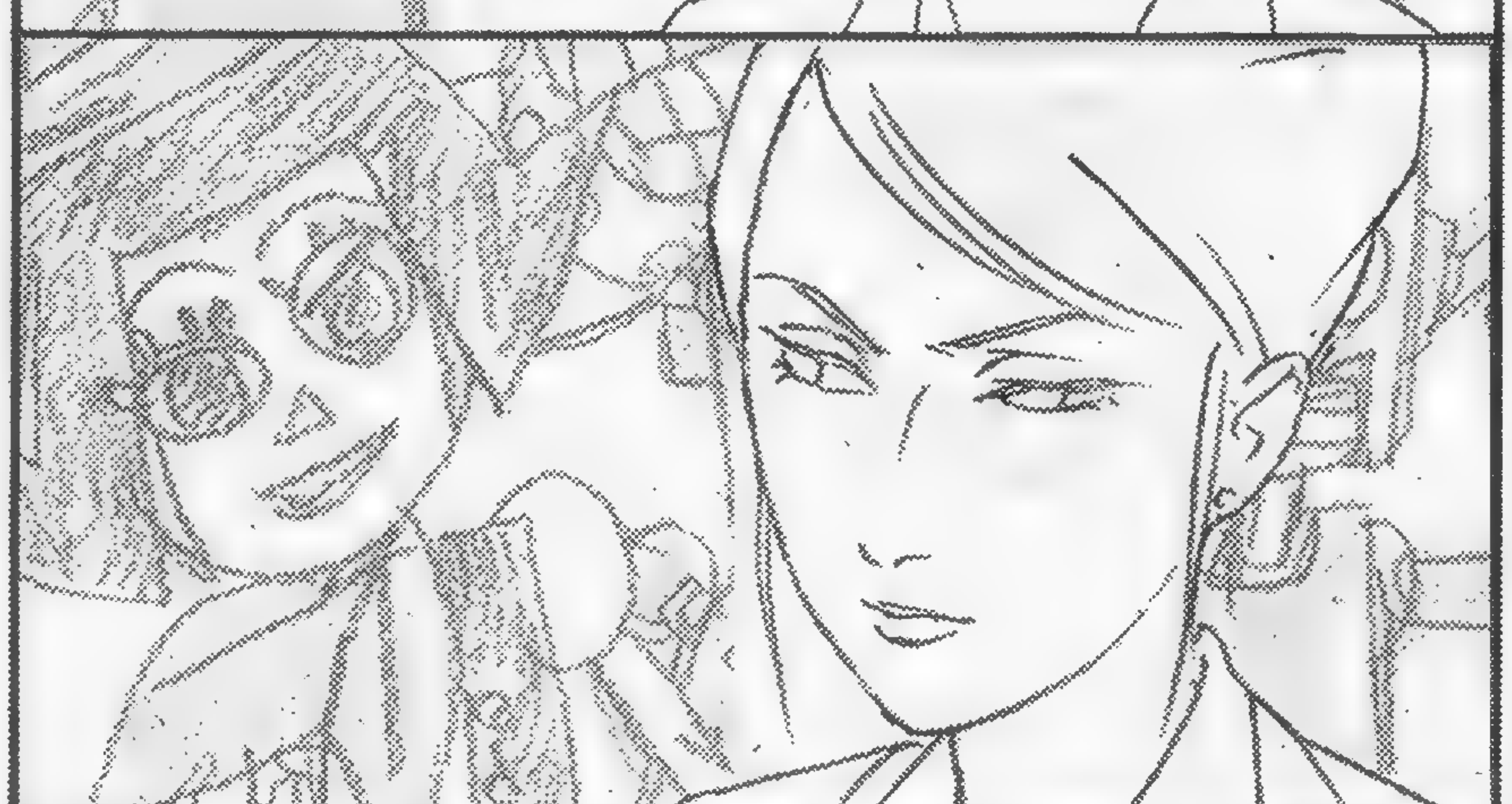
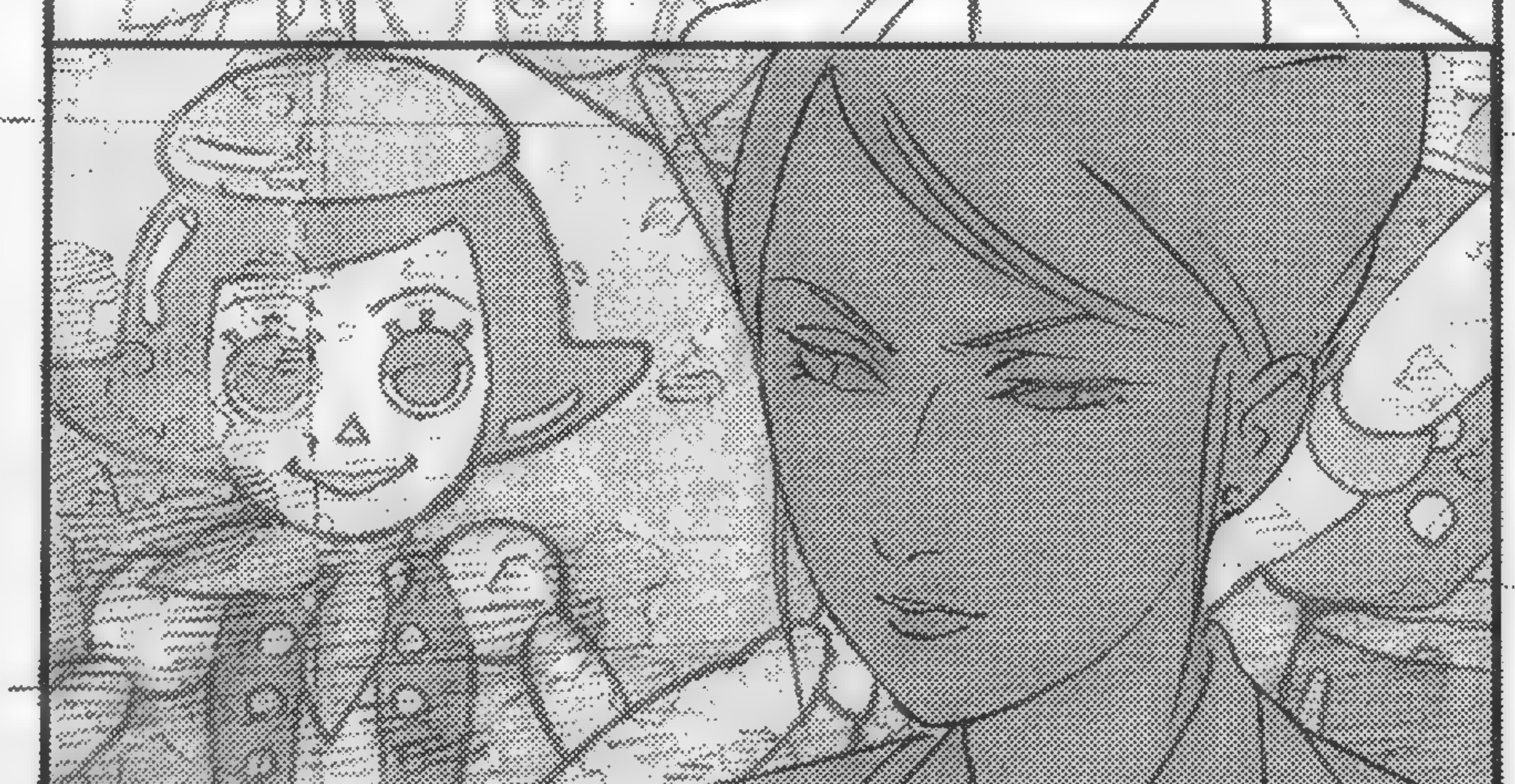
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
366		敦子、歩き出しつつ さらに言葉を続ける。 時田、白衣を脱ぎ捨て る。 中に着ていたTシャツの 背にはロボットの キャラクターがプリント されている。 （時田が着られるような Tシャツが用意されているとは 思えないですけど、まぁ、 そこはそれ、話の都合という ことで御寛恕いただきたい）	（歩き出して）（〜7+12） 'すごい' 子供なの」	
		敦子、ハッとして立ち 止まる。 時田のTシャツの プリントの意味する ところに気が付くまで 若干のタイムラグが あった、ということ です。 立ち止まる芝居は、 はっきりと出した方が よいです。		11+0
367		研究室内から、ドアと 小山内の肩をなめて、 慌ててINする敦子。		
		驚きを持って時田の 方を見つめる。		1+0
368		時田の巨大な背中。 そこには敦子が 「遊園地のビジョン」 で見たキャラクターが 描かれている。 時田はC.366の カット尻で拾い上げた 紙の束を団扇代わりに して扇いでいます。 リピートです。 次カットの絵にサイズが 合うようにT.U.+O.L.。(3+0)		5+0

（　）

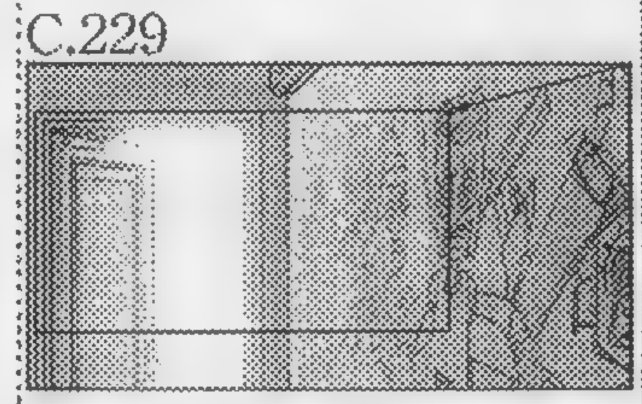
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
369		夕方。 全体にいわゆる夕景色。 遊園地「ドリームランド」のエントランス。 この遊園地のキャラクターであるロボットたちが描かれている。 閉鎖後、長らく放置されているらしく廃墟と化している。 PAN.DOWN。 バリケード状に塞がれた園内へのゲートの前に、敦子の車が止まっている。 時田がその巨体を車からなんとか引っ張り出そうとしている。 （それ以前に敦子の車の助手席に時田が収まるものなのか、という時田の体躯並みに大きな疑問がありますが、ま、そこはそれ話の都合ということで御海容いただきたい）	時田（OFF） 「マイナーな遊園地だったけど、子供の頃好きでさ。それで氷室とも話が盛り上がったんだ…」	
		敦子はゲート前に積まれた廃材を足場にしてフェンスを越える。		
		向こう側に着地したくらいで次カットへ。		10+0
370				

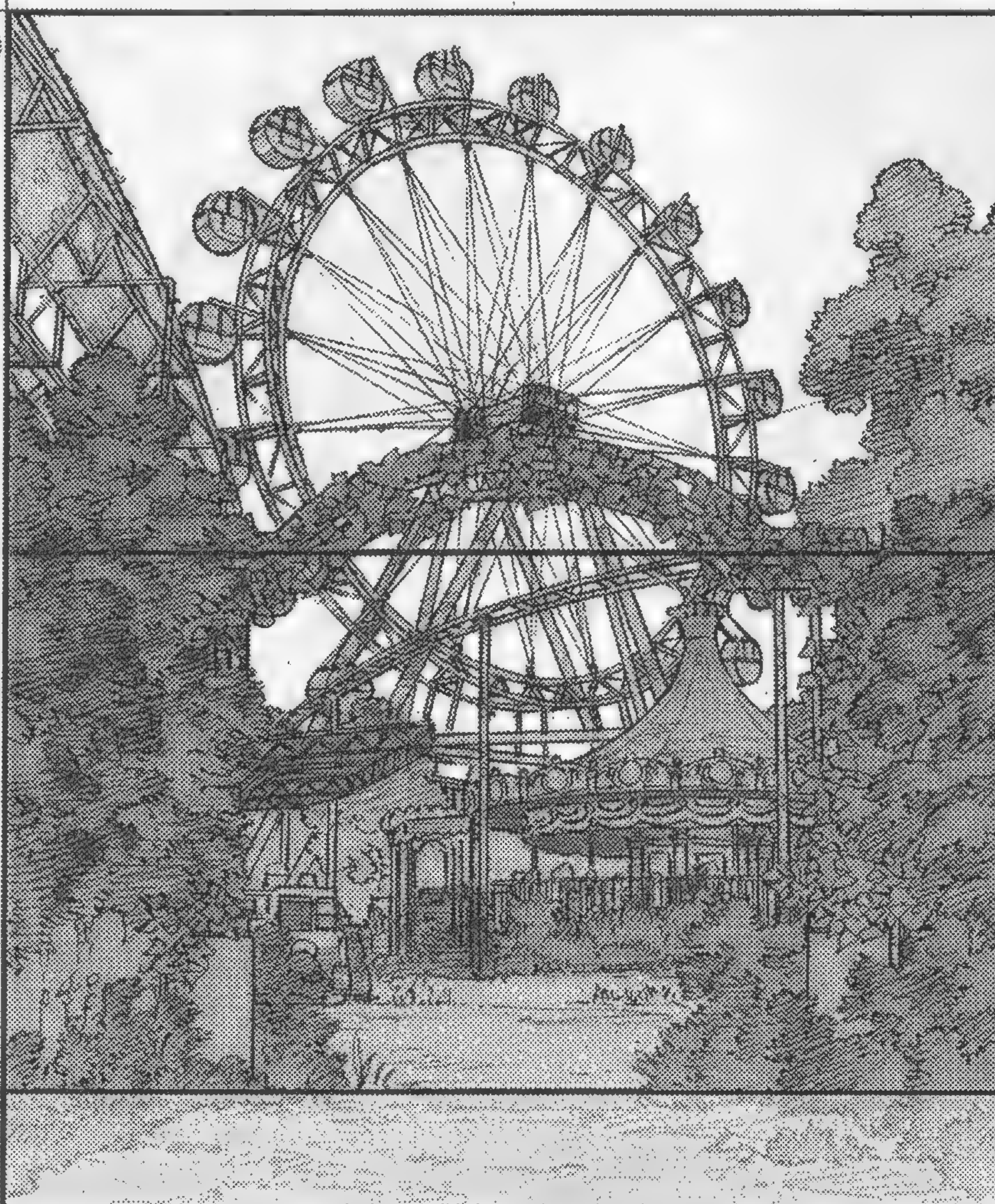
(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
370		ゲート内。 敦子が着地したリアクションをこちらにこぼす。 ゲート内は暗く、 廃材が乱雑に置かれ、 その隙間に植物が繁茂している。 左右の壁にはロボットたちがびっしり描かれている。 敦子、用心深く手前へ歩いてくる。		4+0
371	   	ゲート内を歩く敦子、 FOLLOW←。 若干パースつきます。 C.228に合わせます。 作画も228と兼用です。 ただし色変え、BGは新作。 外を窺う感じで、 ちょっと顔を横に振る動きの際、C.228をインサート。		4+0

( )

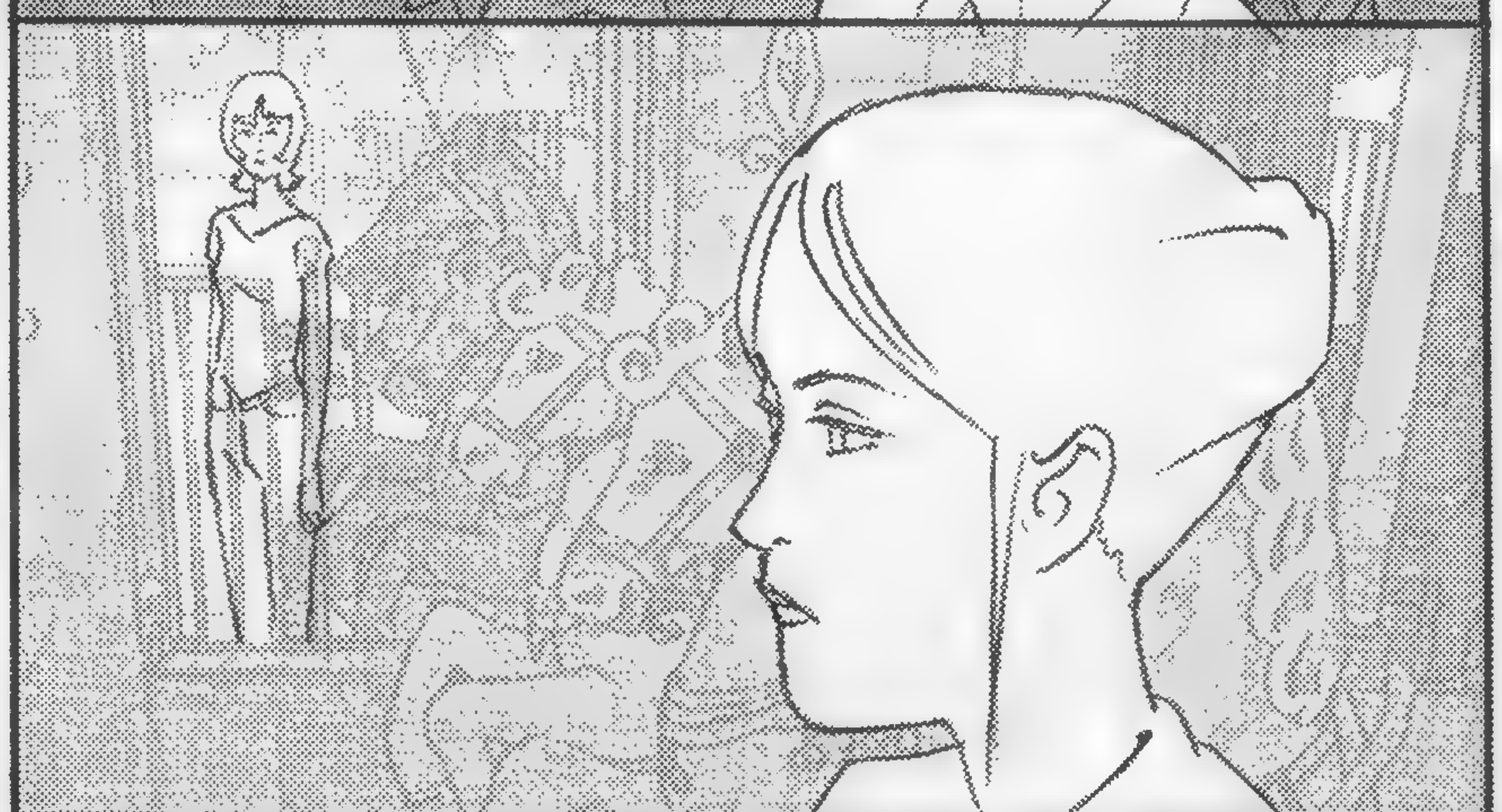
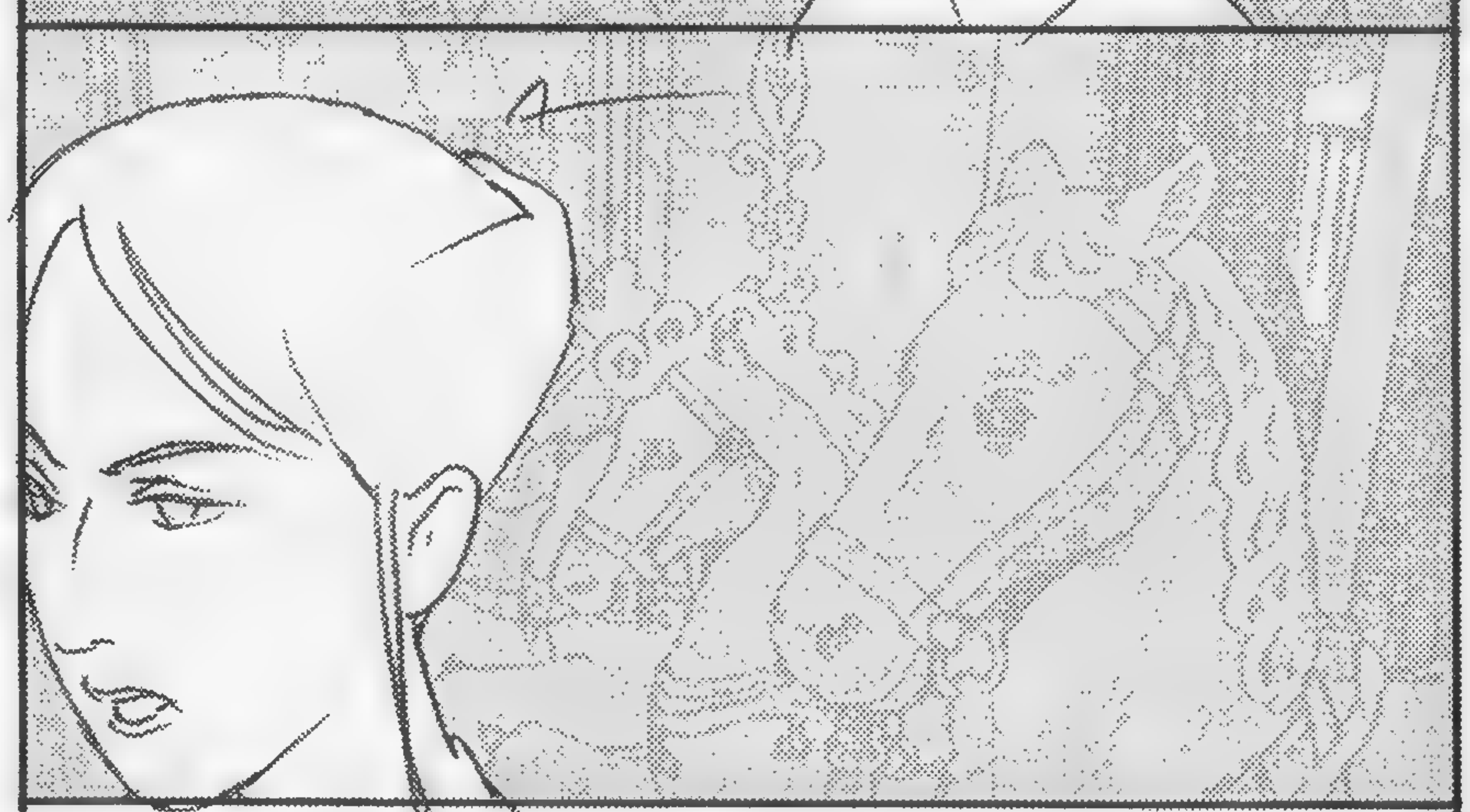
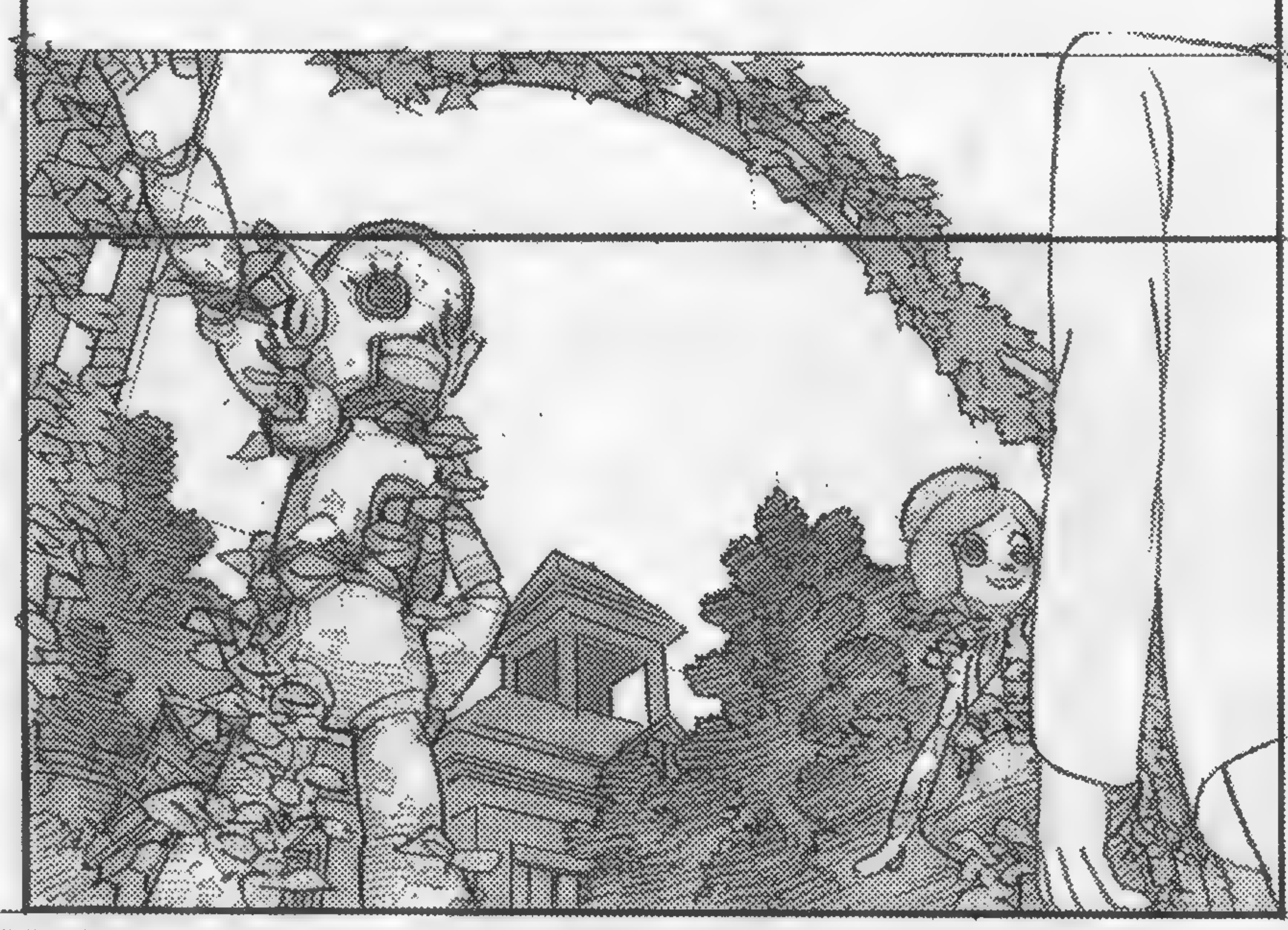
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
372		敦子の主観風に、 ゲートの出口へT.U.。 手前両側にある キャラクターは それぞれT.U.率を 変えます。 T.U.の合間にC.229を インサート。 編集時一考。 はまらないようなら やめます。	C.229 	4+0
373		ゲート、外。 敦子が出てくる。 （※コンテ原板では敦子が 右手をかけている横木の 位置が違いますが、左の絵に 合わせてください）		
		足元の廃材から ちょっと飛び降りる 感じで、		
		そのままトトッと 手前に来て、 画面左手を見やりつつ 立ち止まる。 時田が少し遅れて 姿を現し、		
		敦子の視線の方へ 目をやる。		5+0

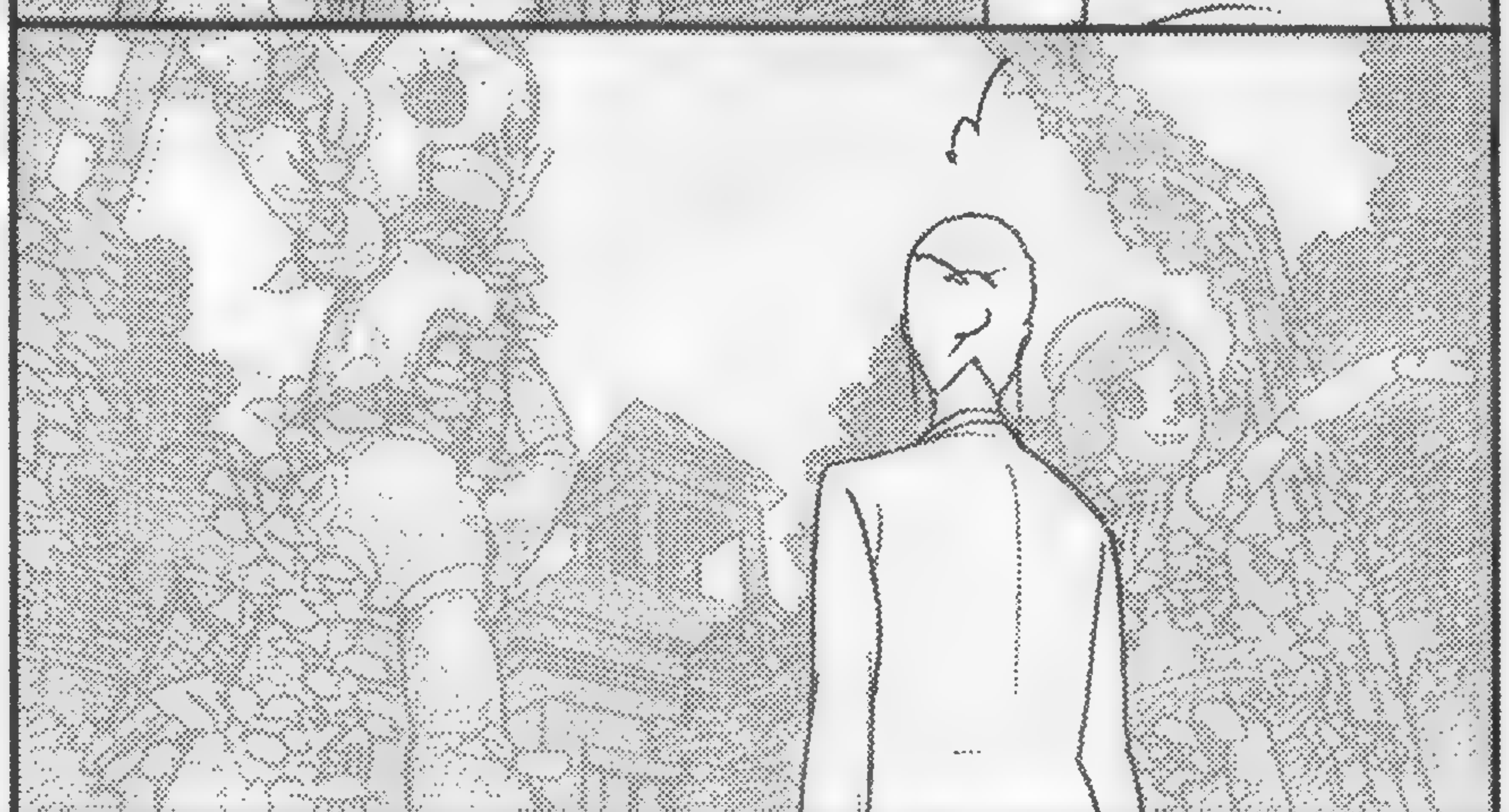
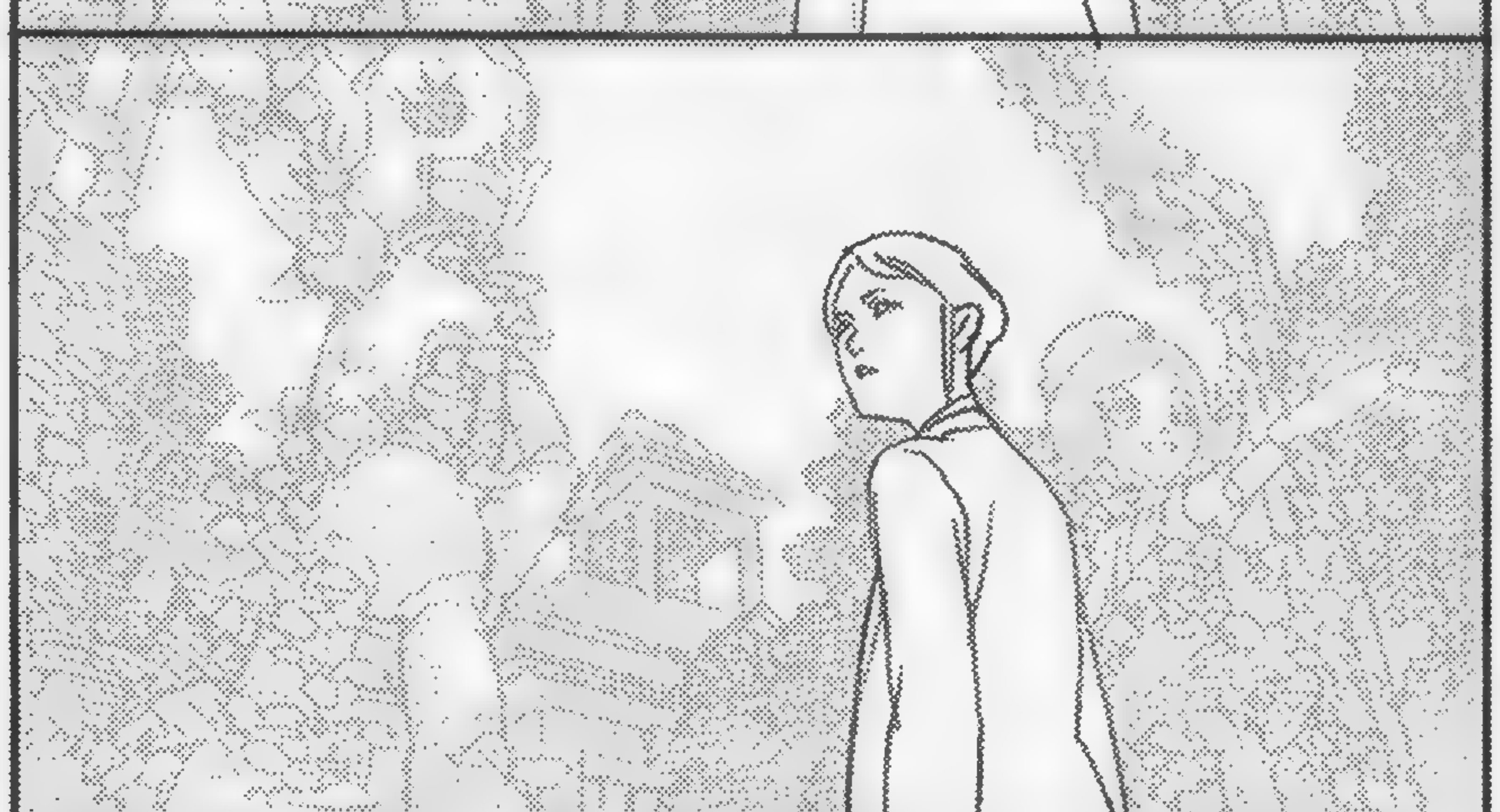
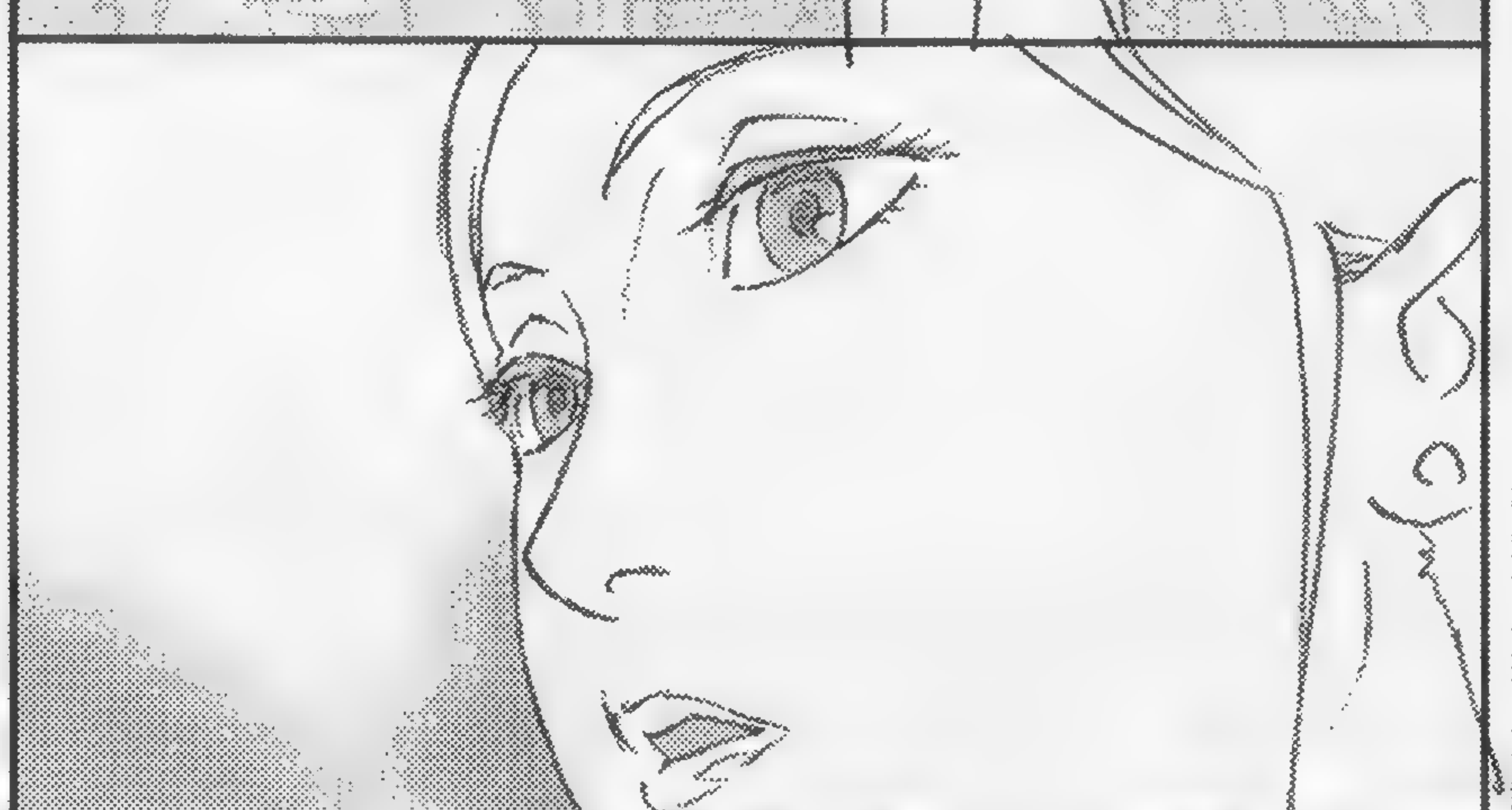
(　　)

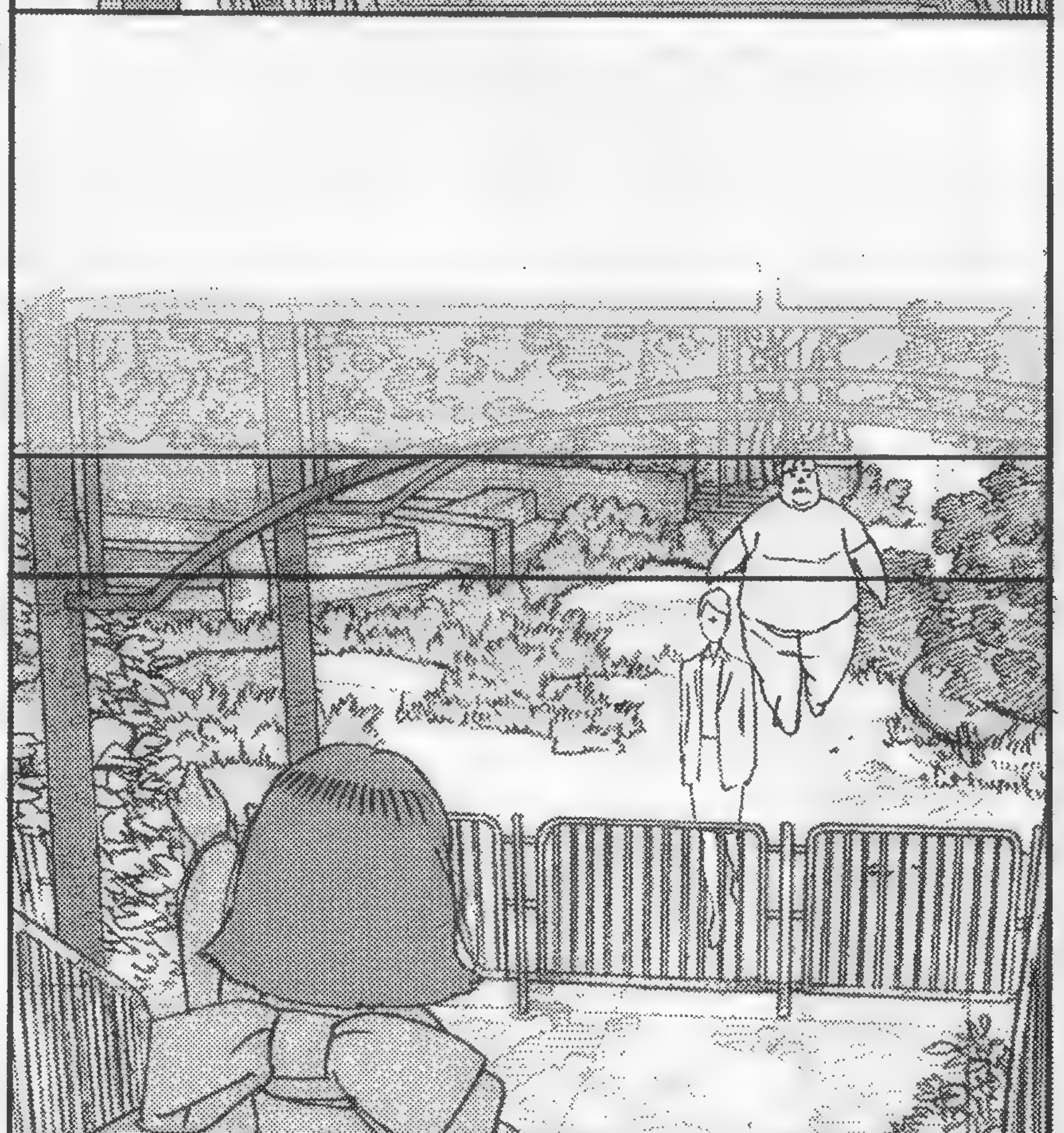
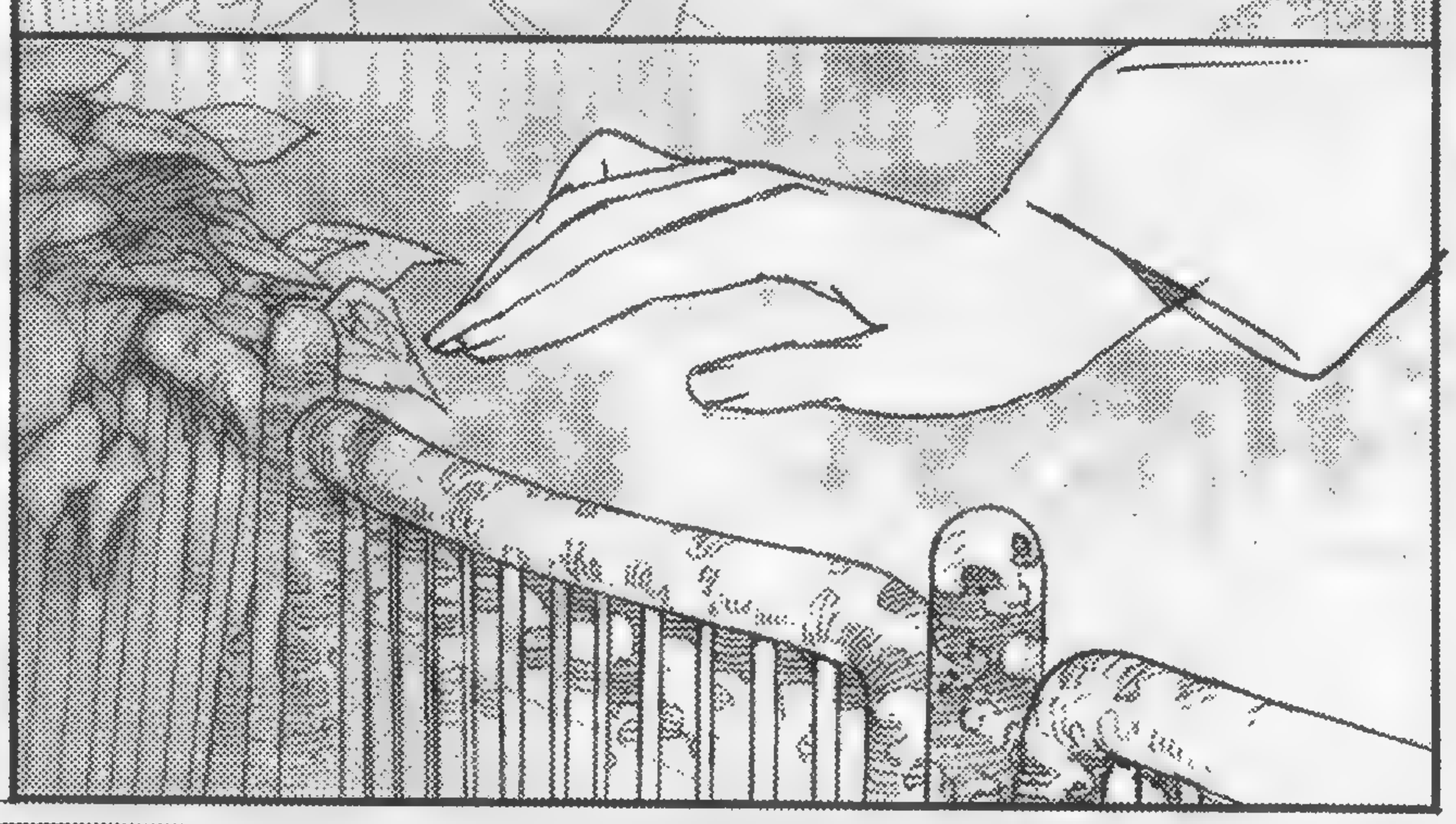
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
324 スタート位置ここで		C.231同ポジション… なんですがこちらは 夕景でさらに廃墟と 化しています。 C.231のBGの色をPCで 夕景色に変更して錆などを 描き足して、生い茂った 植物をBOOKとして乗せれば 一から描くよりは随分効率が よい。筈。 PAN.UP.(ラストにFIXは ありませんがフェアリング は有りです) 先には鮮やかな色を 放っていた観覧車や メリーゴーランドなど も、あちこちに錆が 浮き、生い茂る雑草に 包まれている。 O.L.(1+0) 光は観覧車に垂直な 方向、やや上方から、 ということになります。 位置関係から考えると 次のカットは 逆光気味になります。	時田(OFF～ON) 「こんなとこに ホントにいるの？ 氷室が」	6+0
325		C.233同ポジション… なんですがこちらは （以下同文） 敦子と時田が歩いて くる。スライドです。 時田のポーズは 次カットに合わせて ください。	敦子 「分かってたら 苦労しないでしょ」	4+18
326		メリーゴーランドの前、 立ち止まる時田。 ヤブ蚊に刺されて顔を 掻いてます。		

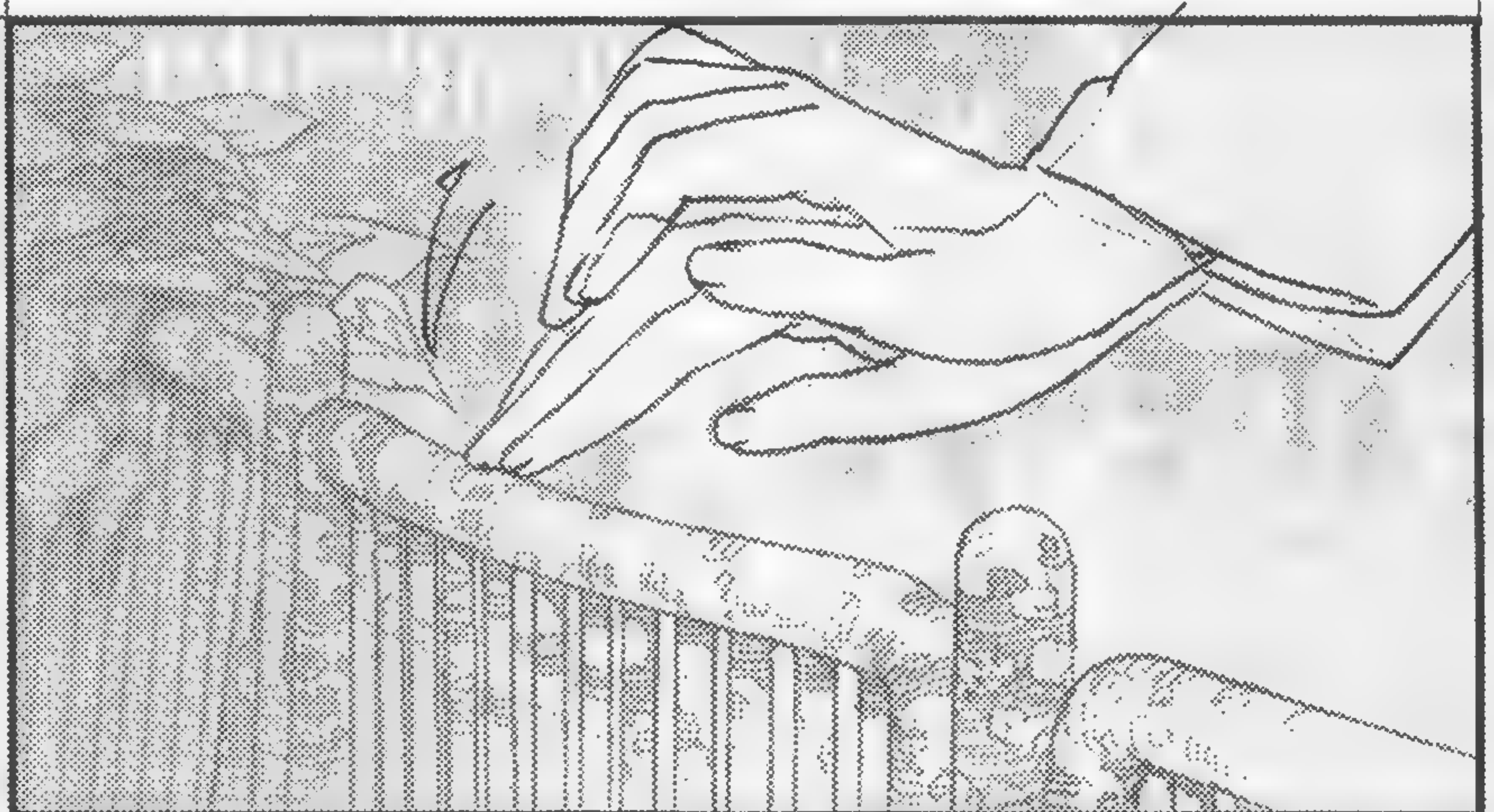
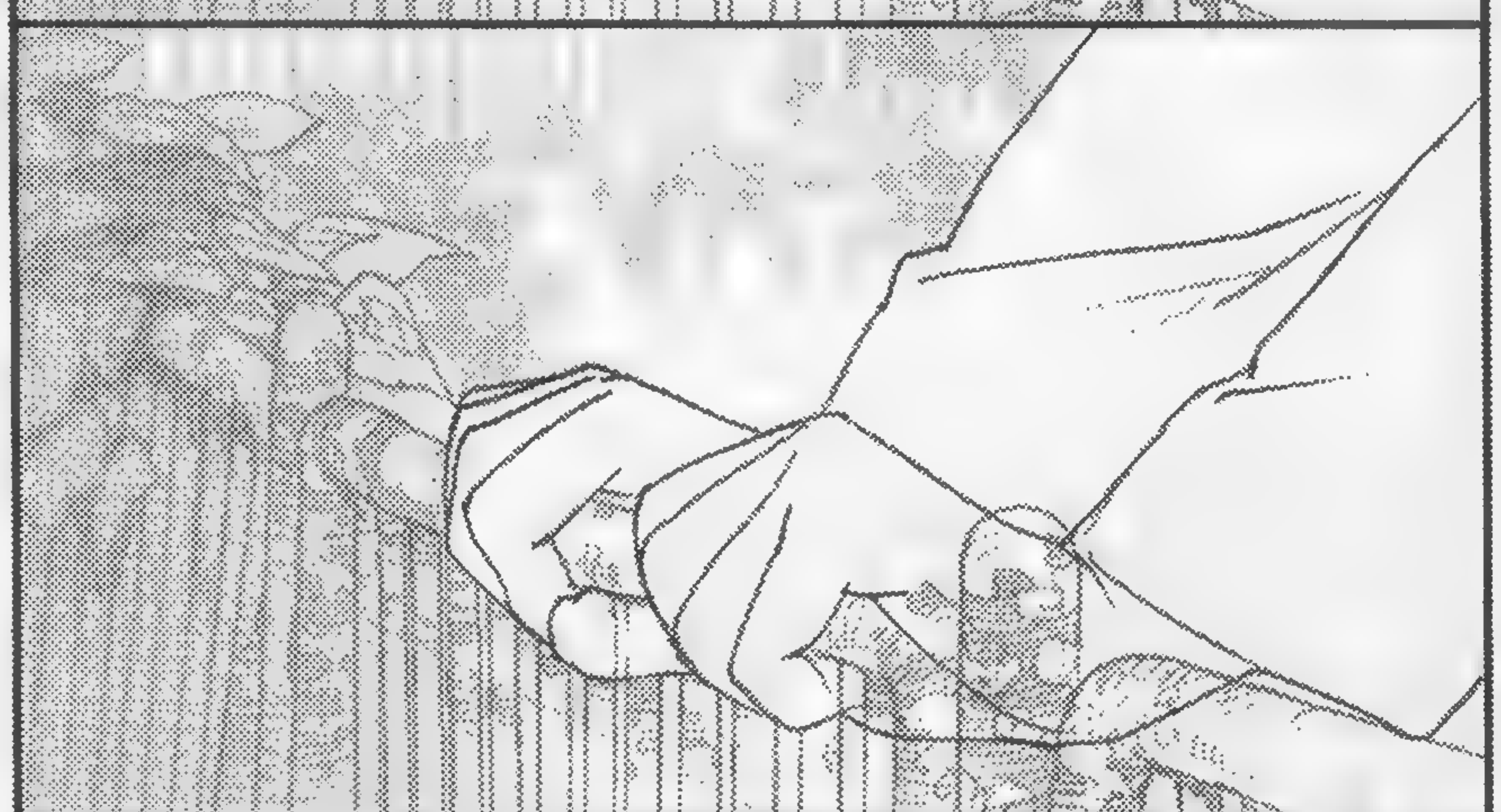
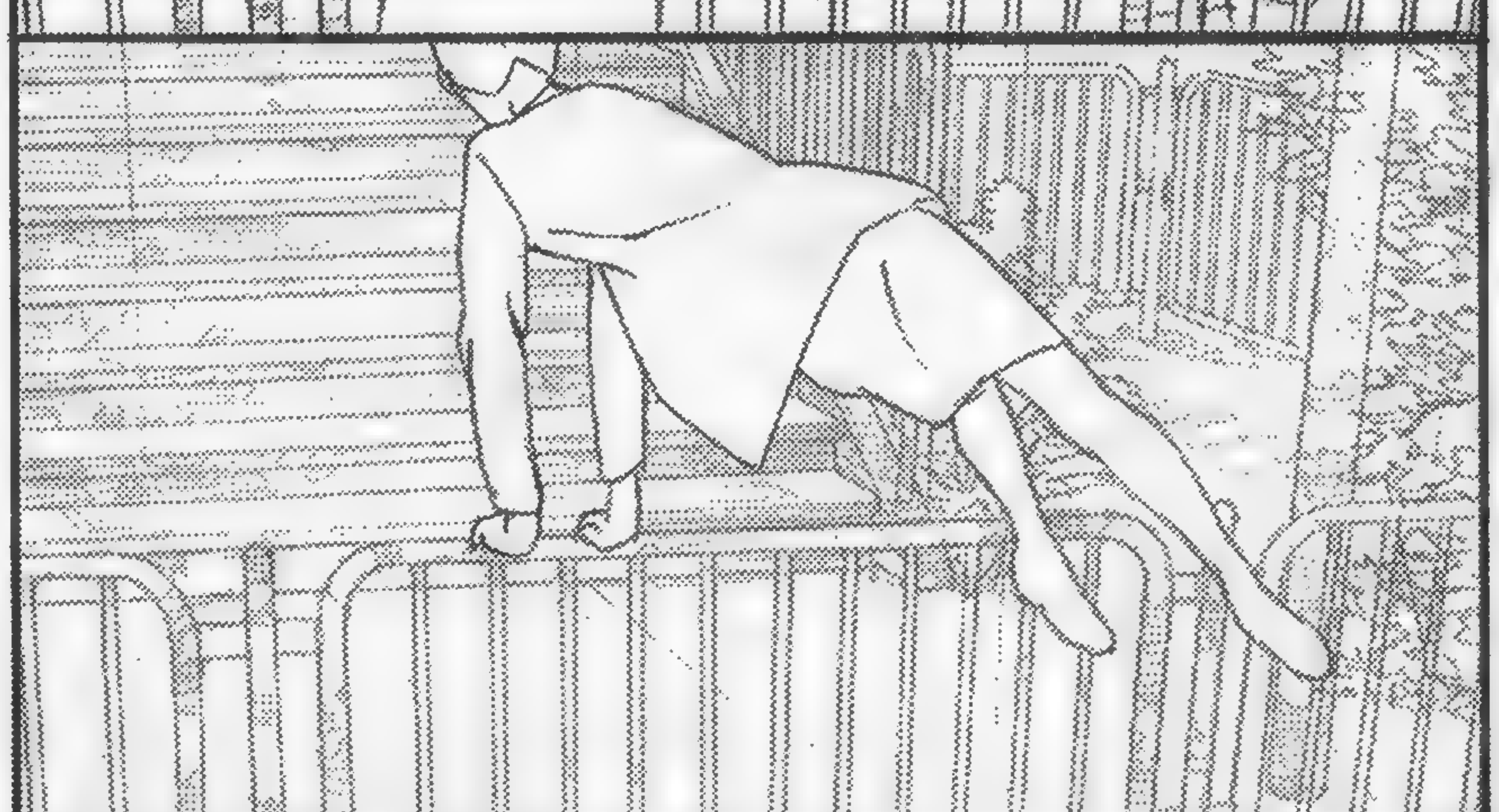
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
376			時田 (～0+18) 「一々きついなぁ、 あっちゃんは。	
		首筋の蚊をパチンと叩き、		
		その戦果を確かめ、カット尻で視線を敦子の方に。 	(～4+0) 少しはパプリカを 見習えばいいのに」	7+0
378		キッと振り向く敦子。最初から立ち止まっていて、振り向きます。ちょっと時田を見つめてから	時田(OFF) 「…はいはい」	
		奥へ振り返る。 ここまで回らない程度で。		2+18

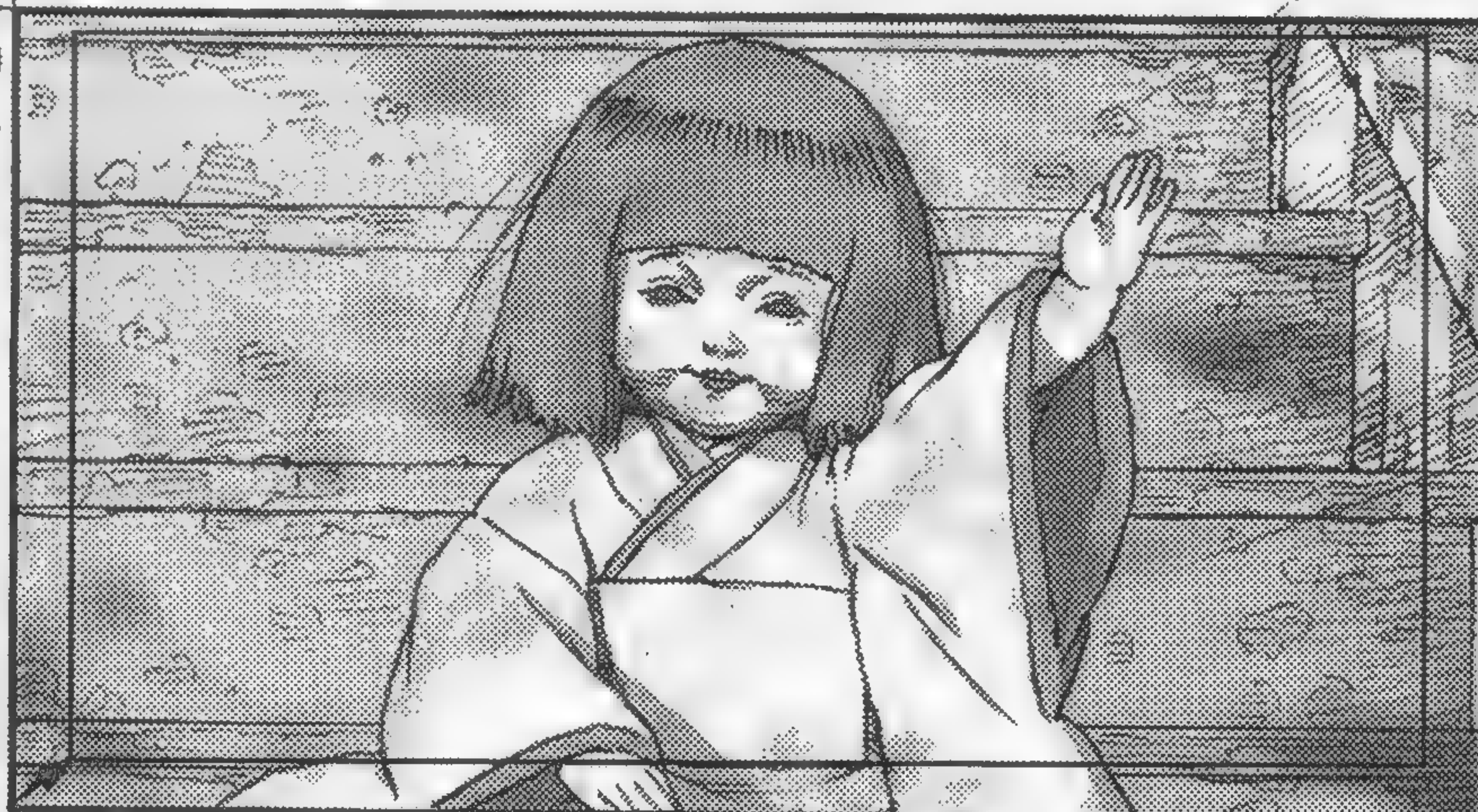
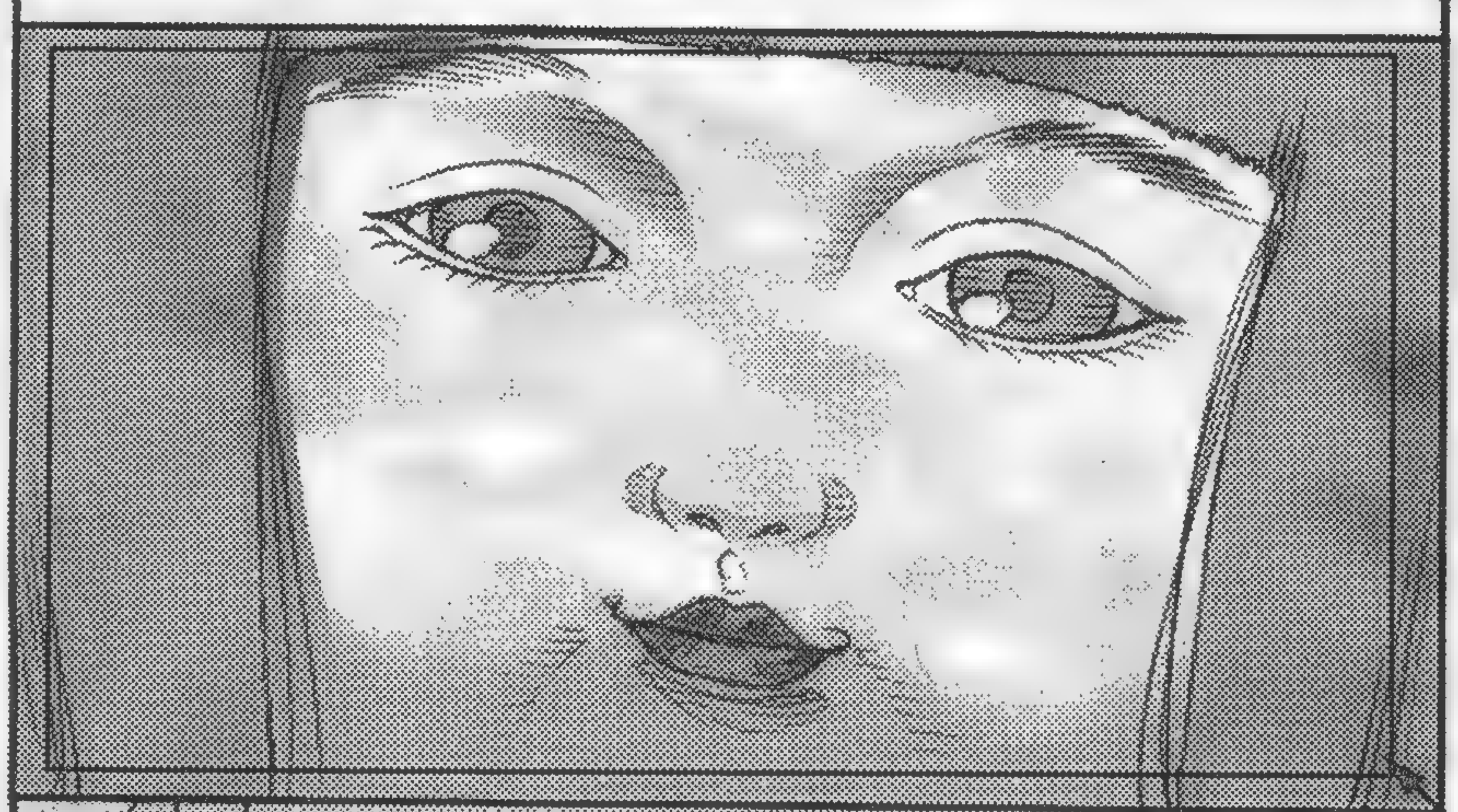
※377は欠番。

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
299		A.C.で。 C.234同ポジション… なんですがこちらは （以下同文） メリーゴーランド前の 敦子。 鏡の中に映っている 姿はパプリカ。		
		敦子の振り向きより、 パプリカの方が大きく 振り向いて、敦子の方へ 顔を向ける。	(〜0+20) パプリカ 「近くにいるような 気がする」	
		敦子、歩き出しつつ セリフ。 OUTまで。 OUT後にセリフが少し 残るくらいです。	敦子 (〜3+12) 「二人とも黙ってて」	5+0
300		C.239同ポジション… なんですがこちらは （以下同文） マスコット二体が並ぶ アーチ。すっかり 植物に覆われている。 PAN.DOWN.する中、 敦子がINして奥へ。		

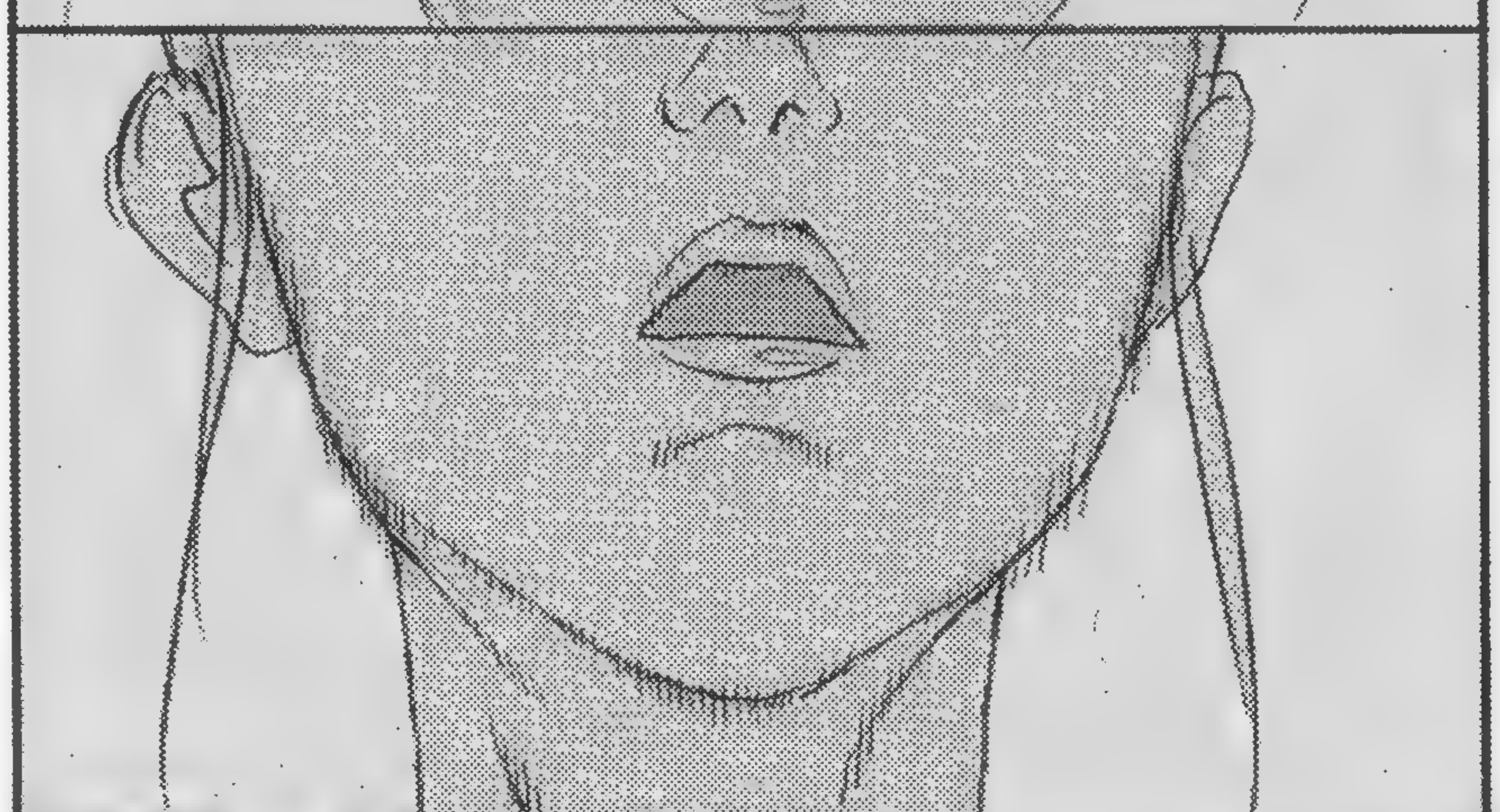
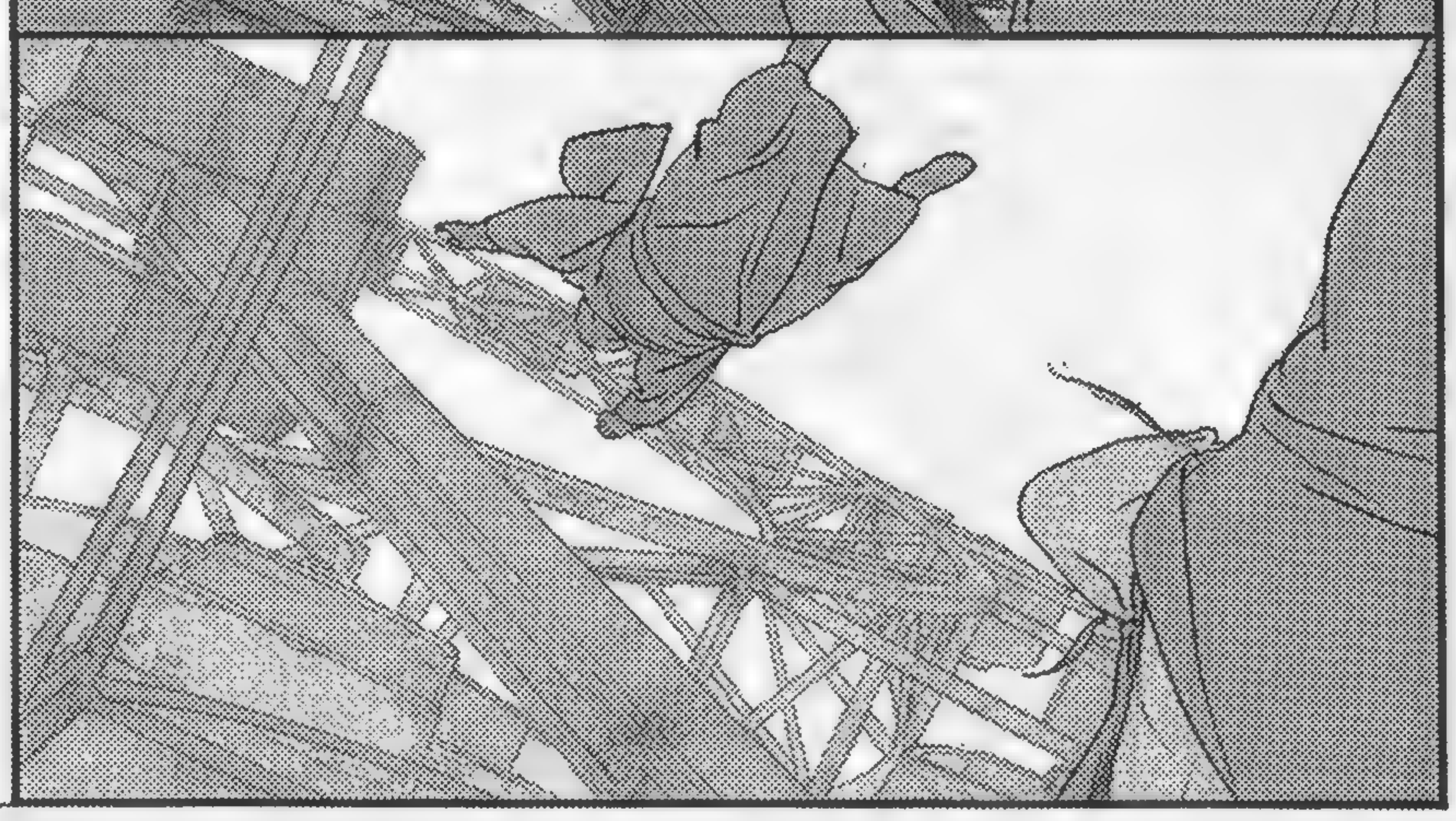
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
380		アーチを見上げつつ		
		立ち止まり、		
		それから画面左手に目をやる。 クールな教子といえども、夢（というかビジョン）で見たのと同じ風景が目の前にあることに、少なからぬ恐怖心がある。ここで左を振り向いて、またもや「日本人形がいたら…」と思うと、戦慄している。なので、ここでの振り向きは教子としてはそれなりの覚悟と意志を持って振り向いている、と考えてください。 かといって、それをあまり表に出すわけにもいかないので、何気なく振り向くわけじゃないというくらいに考えてください。		4+12
381		息を呑む教子のアップ。 BGは前カットの部分を拡大して大きくぼかし。		1+0
382		C.240同ポジション…なんですがこちらは（以下同文） 観覧車の乗り場。 太陽光は画面左から差し込んでます。 T.U.+O.L.(1+0)		2+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
383		C.241同ポジション… なんですがこちらは （以下同文） 階段に座っている 日本人形。 こちらのカット頭にも わずかにT.U.。 このカットでは蝶は いません。		2+12
384		C.242同ポジション… なんですがこちらは （以下同文） 人形に近づいてくる 敦子に付ける感じで PAN.DOWN. ※敦子は左の絵より もうちょっと奥から スタート。トータル 2〜2.5歩くらい。		
		敦子、フェンスの前で 立ち止まり、手をかけ ようとして固まる。		4+0
385		触れるのをためらって いる敦子の右手。 ↓		

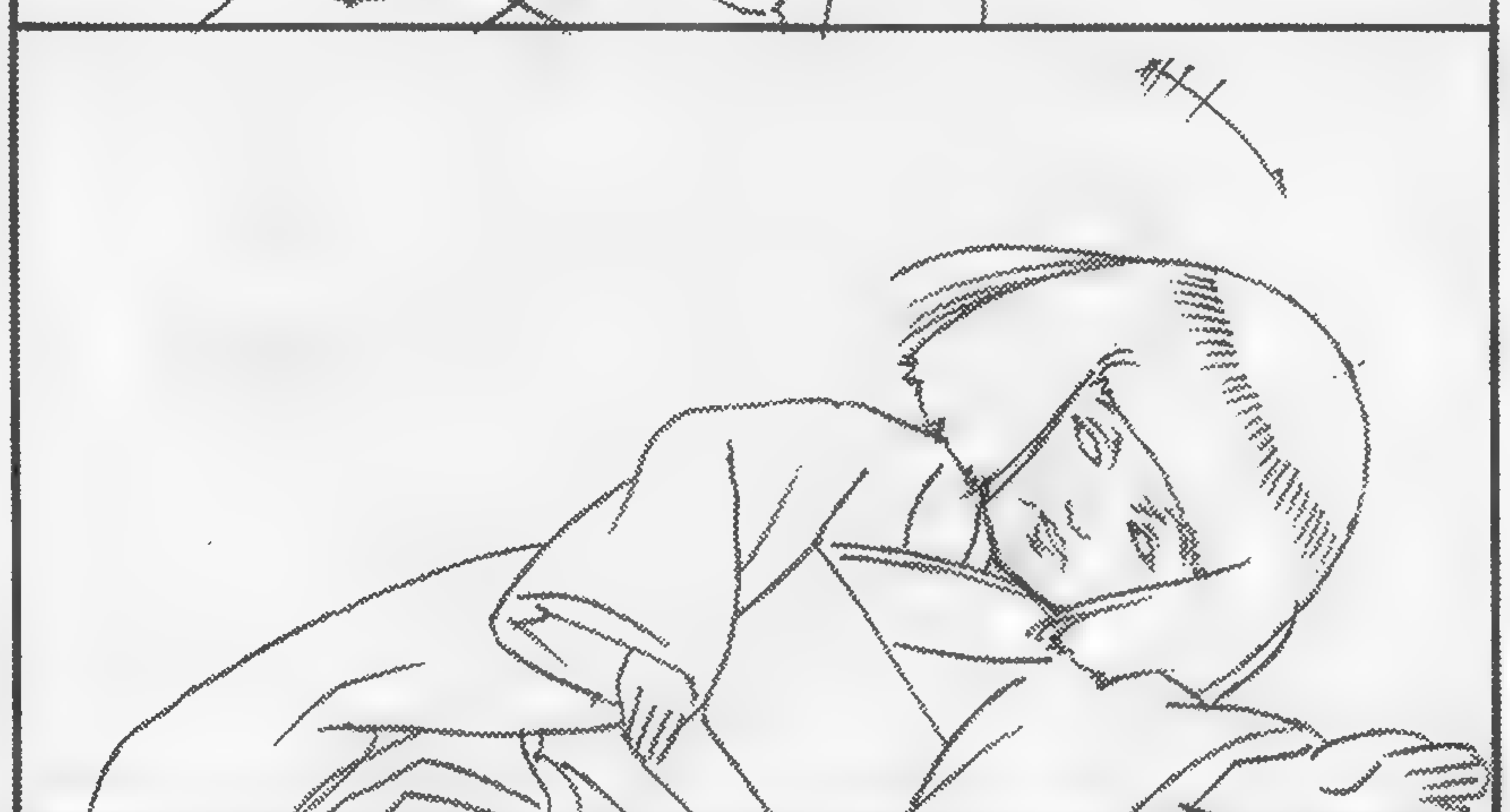
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 385		熱いものにでも触れるかのようにサッと手を出して確かめる。		
		それから、しっかりとフェンスに両手をかけて次カットへ。		5+0
386		C.243同ポジション…なんですがこちらは（以下同文）フェンスを		
		ヒラリと飛び越える教子。		
				1+18

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
387		こちらを見返しているかのような日本人形、寄り。 ごくわずかにT.U.。 木漏れ日の干渉は「理事長室」と同じ方法で。		3+0
388		近づいてくる敦子、望遠のFOLLOW。 敦子自体はその場のリピートで、時田とBGをスライド。 被写界深度の違いを出すのに手前と奥でボケ率を変えたいのでフェンスはBOOKで。 敦子は影の中に入ります。 木漏れ日の元となるマスク素材をノーマル部分にだけ干渉させて、若干スライドさせれば感じが出るのではないかと思います。 テストしてみないと分からないですが。		2+18
389		日本人形アップ。 わずかにT.U.		2+0
390		近づく敦子、アップ。 C.388のポン寄りだと考えてください。 FOLLOWするBGは388の素材を拡大、さらにぼかして兼用します。 C.388で敦子は影の中に入っていますがまったくの影にしてしまうと寂しいのでハイライト的にノーマル部分を残します。その中に木漏れ日テクスチャを引き。		

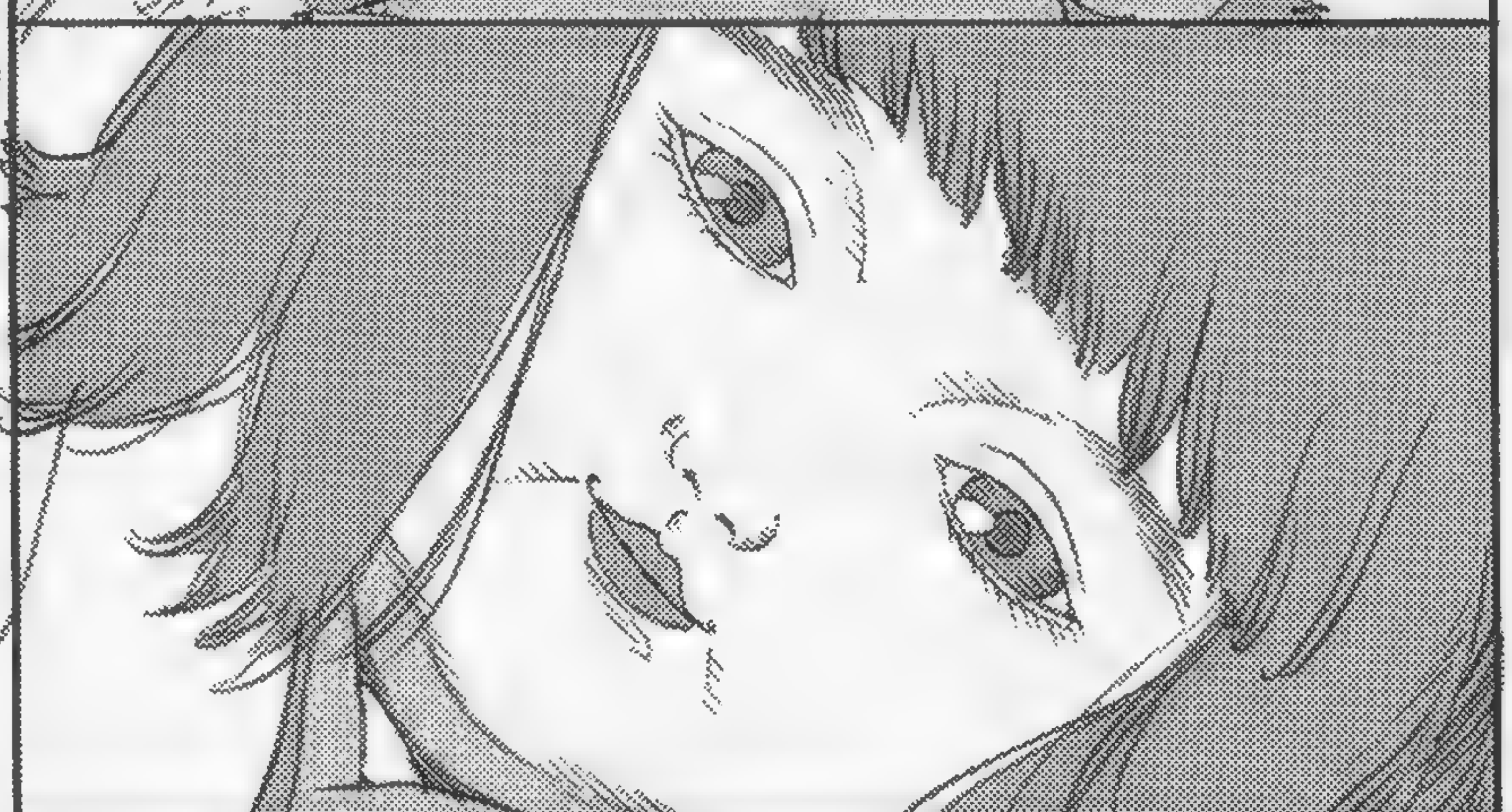
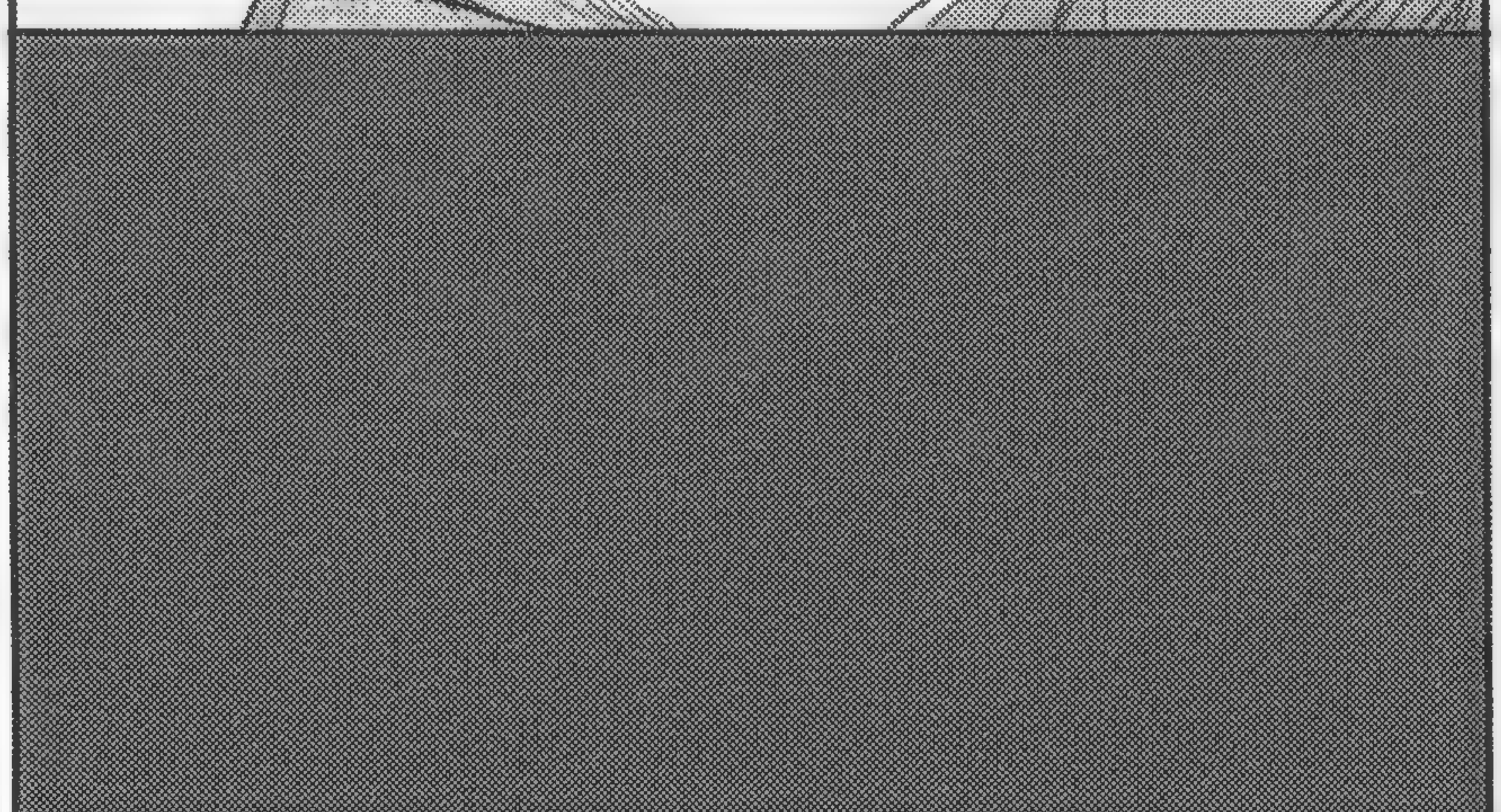
(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
390		不意に敦子の輪郭内側からパプリカがQ.T.B.しつつ現れる。（またか、などと仰らないでくださいな）		
		パプリカは叫んでスッと消える。	パプリカ (〜2+0) 「逃げて！」 S.E. （心理的な効果としての落下音です） ゴォォオオオオオオオオオオオオオオオオオオオオオ	
		気配に気づいてハッと顔を上げる敦子。		
391		A.C.で。 見上げる敦子をあおり。上方には観覧車が見える。		3+12
		敦子が振り仰ぎつつ後退すると、落下してくる氷室の姿。日本人形と同じく着物姿です。 ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
391	 	敦子はOUT。 氷室、透明なアクリル板を 突き破って落ちてくる。	オオオオ S.E. ドガシャッ！	2+06
392		息を呑む時田のアップ。 何が起こったのかはまだ理解していません。 BGスライド←（時田が上体を引いている感じです）。 スローです。 時田の前を破片（ボケ）が舞う。	S.E. （氷室が地面に激突した音） ドスッ！	1+0
393		地面で弾む氷室、 付ける感じでPAN.UP. カット頭少し ノーマルに近い スローで、 ラストに かけてスロー。 ※すいません。 破片を描き忘れました。		2+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
394		息を呑む敦子、アップ。 これも身を引いている 感じでBGスライド→。 スローです。		1+12
395		C.387BG兼用。 387よりフレームが 若干右になります。 倒れかける日本人形。 カット頭はスローで、 ラストにかけて ノーマルになります。 この倒れかけた動きを 次カットに繋ぎます。		
				1+18
396		氷室の左手が		
		パタリと倒れて収まる。 仰向けに倒れた氷室に 戦慄している敦子と時田。		4+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
397		倒れている氷室、 PAN.UP. その頭部に蠢くもの。	時田（OFF） 「ひ…氷室？」	4+0
398	 	思わず息を呑む時田、 アップ。	時田 「……あれは!?」	2+12
399		驚愕する敦子、アップ。	敦子 「DCミニが…！」	1+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
400		倒れている氷室、 アップ。 肉体の一部と化して 皮膚の下をゆっくりと 蠢くDCミニ。 DCミニの触手にある ライトが皮膚の下で 鈍く光り、虫のように 這いずって行く。		3+12
401		倒れた日本人形の アップ。	恐怖をあおる感じの 音楽（もしくはS.E.）が 盛り上がって。 (〜1+12)	
		画面、BLに変わる （O.L.ではありま せん）。		4+12



Commentary of Storyboard A Part

パプリカとはいかなる存在か

『パプリカ』絵コンテ　Ⓐパート解説

藤津亮太＝文
RYOTA FUJITSU : WORD

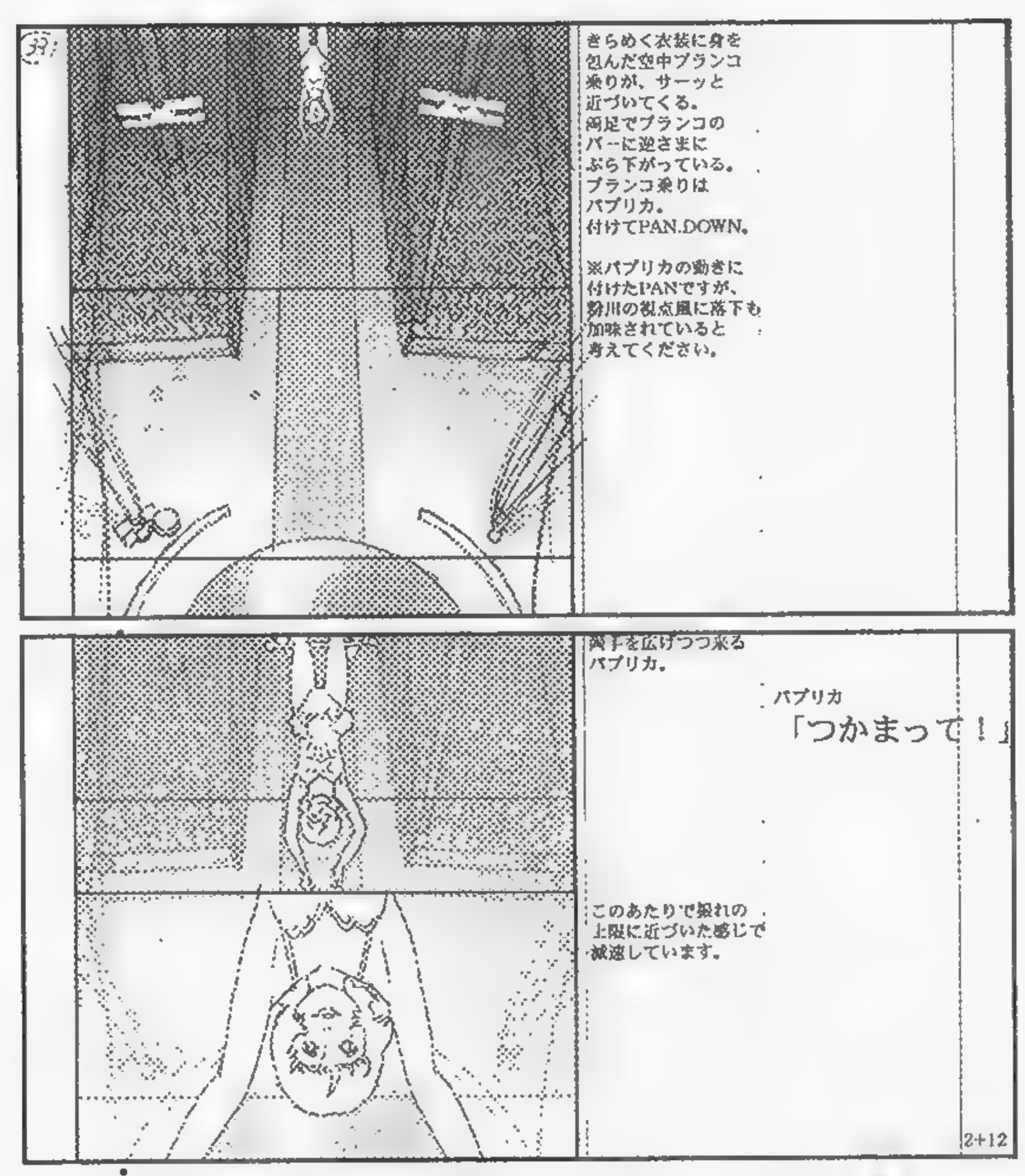
“パプリカ”の初登場シーン

Aパートの絵コンテでまず注目したいのは、ヒロイン・パプリカがどのように描かれているか、という点だ。

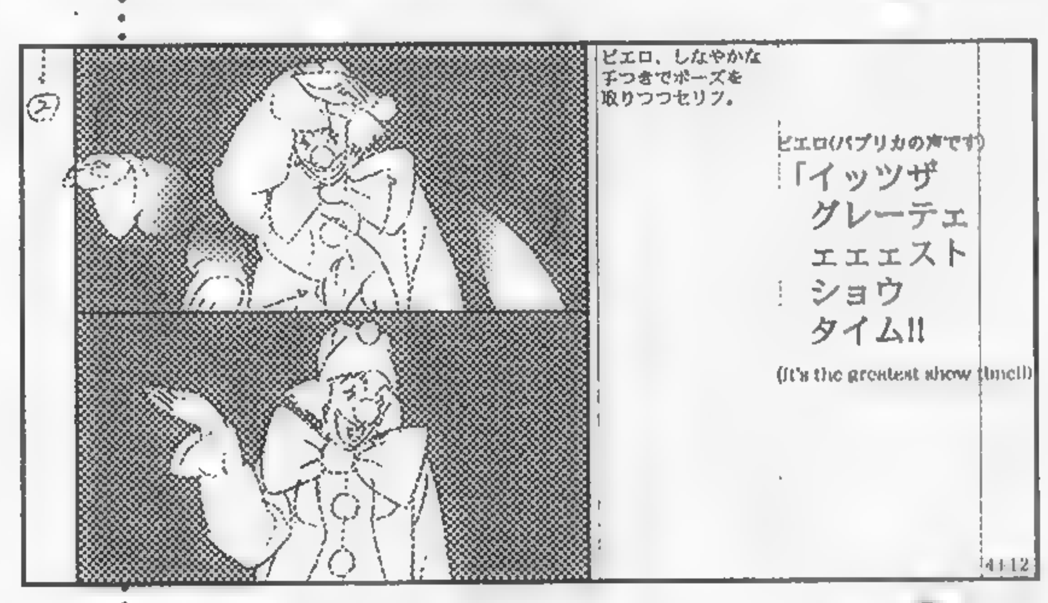
まずパプリカの初登場のシーンから見てみよう。彼女の姿が初めて登場するのはC-33の空中ブランコで粉川を受け止めるシーン。だが実はその前に彼女の声が登場しているのだ。

C-1で車の中から姿を見せたピエロと子供のつけたピエロのお面、その声はどちらもパプリカのものである。これは絵コンテ上ではっきりと“パプリカ”と指定されている。後のシーンでわかる通り、これらはパプリカが粉川の夢の中に入り込んで治療を行っているからだが、それはあくまでもストーリー上の説明。ここで注目したいのは、この映画がパプリカの第一声「It's the greatest show time!!」という宣言によって開幕するということにある。

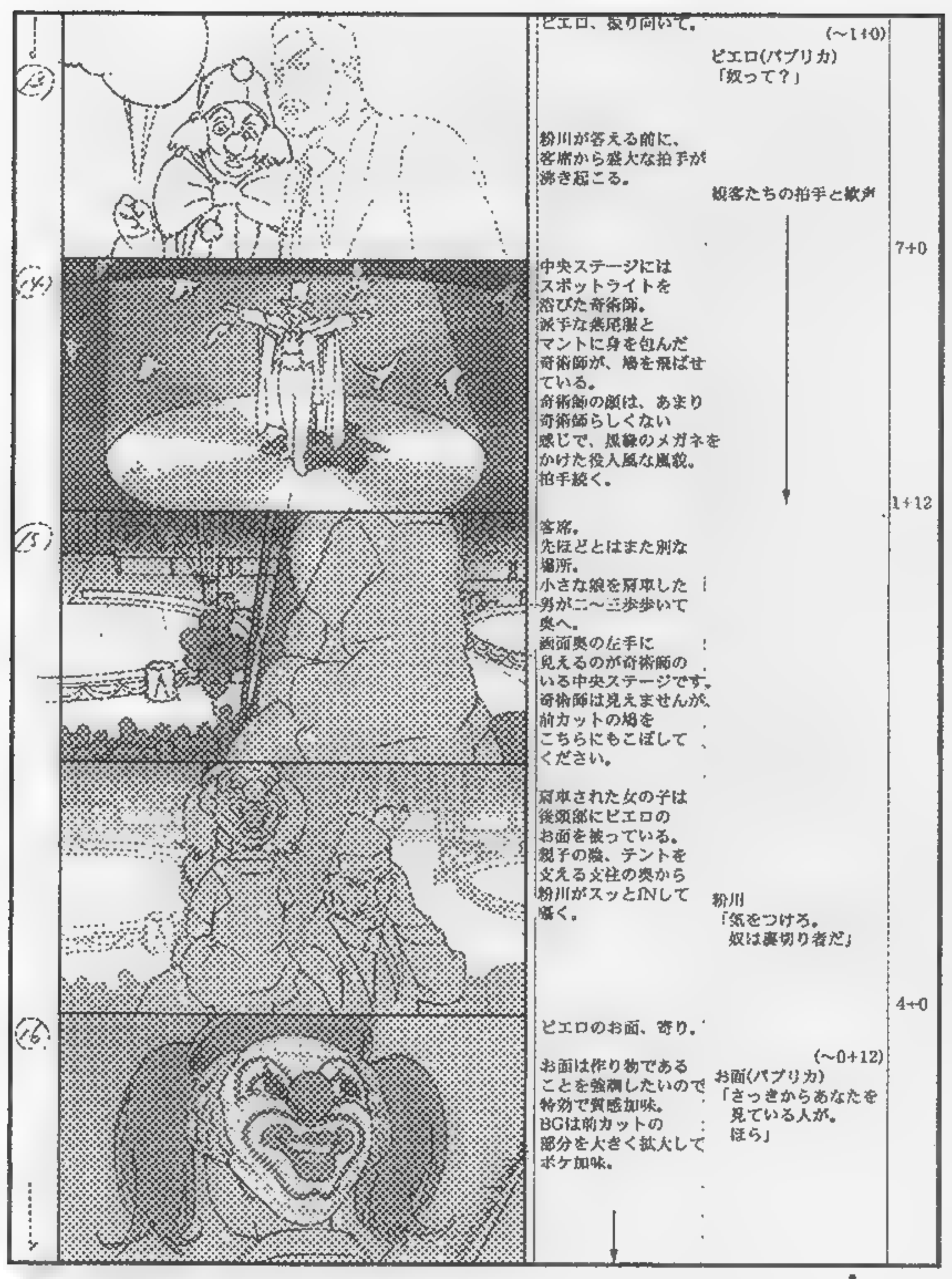
実はこのセリフはCパートのC-868と呼応している。C-868で描かれるのはサラリーマンの、シンクロナイズドス



C-33



C-2



●C-13〜C-16

イミングさながらの空中ダイブ。最初に身を躍らせるサラリーマンが高らかに「イッツ ア ショータイム！」と宣言しているのだ。C-868は、映画がまさにクライマックスとなり、現実と夢が混交しはじめる区切りのカットであり、この宣言はまさに観客に対してクライマックスのスペクタクルを宣言する意味合いで使われている。

ここから遡ってみると、C-2のセリフこそが一つの宣言で、C-868はそれを受けてのリフレインと考えることができる。ではC-2は何を宣言しているのか。まずひとつはいうまでもなく映画の開幕である。そして、もうひとつはヒロイン・パプリカの立ち位置である。自ら「映画が始まりますよ」と宣言してしまうことからもわかる通り、ここでパプリカは〈映画と観客の現実〉の境界に立っている。それが後に明らかになる「夢と現実を行き来するパプリカ」の存在とダブルイメージとして、この時点から示されているのである。

「変身ヒロインもの」と「聖娼」

では、今監督はパプリカをどのように捉えていたのか。

原作から映画へと構成し直すにあたって、今監督は次のように考えたという。

「『パプリカ』は、精神分析的な、深層心理学的な部分に傾斜した解釈も可能です。けれど、娯楽映画ということと、90分という尺という枠組みを考え、その中で私が一番やりたいことを選ぶとするならば、これは“変身ヒロインもの”であろうと思ったんです。そこで原作の内容、〈夢に入っていけるヒロインとなって悪と対決する主人公。だが最終的には主人公たちにも収拾がつかないぐらいの大事態になる〉というシンプルな枠組みで捉えようと決めたんです」。

このパプリカに与えられた変身ヒロインもの像がよくわかるのがオープニングである。

「本編の中にビデオクリップが入っているようなイメージで考えた」と今監督がいうオープニングの中で、パプリカは実にいろいろなところに登場する。トラックのイラスト、ビル上の広告、パソコンのモニター、Tシャツの絵の中。さらに、時に往来の車を、時間を止めるように止めてみせる時の茶目っ気や、体重を感じさせない軽やかなスキップ。作中の現実に干渉しつつも、そこからスルリと逃げ出して見せるパプリカは、"都会の妖精"とでも喩えたくなるような存在感を放っている。

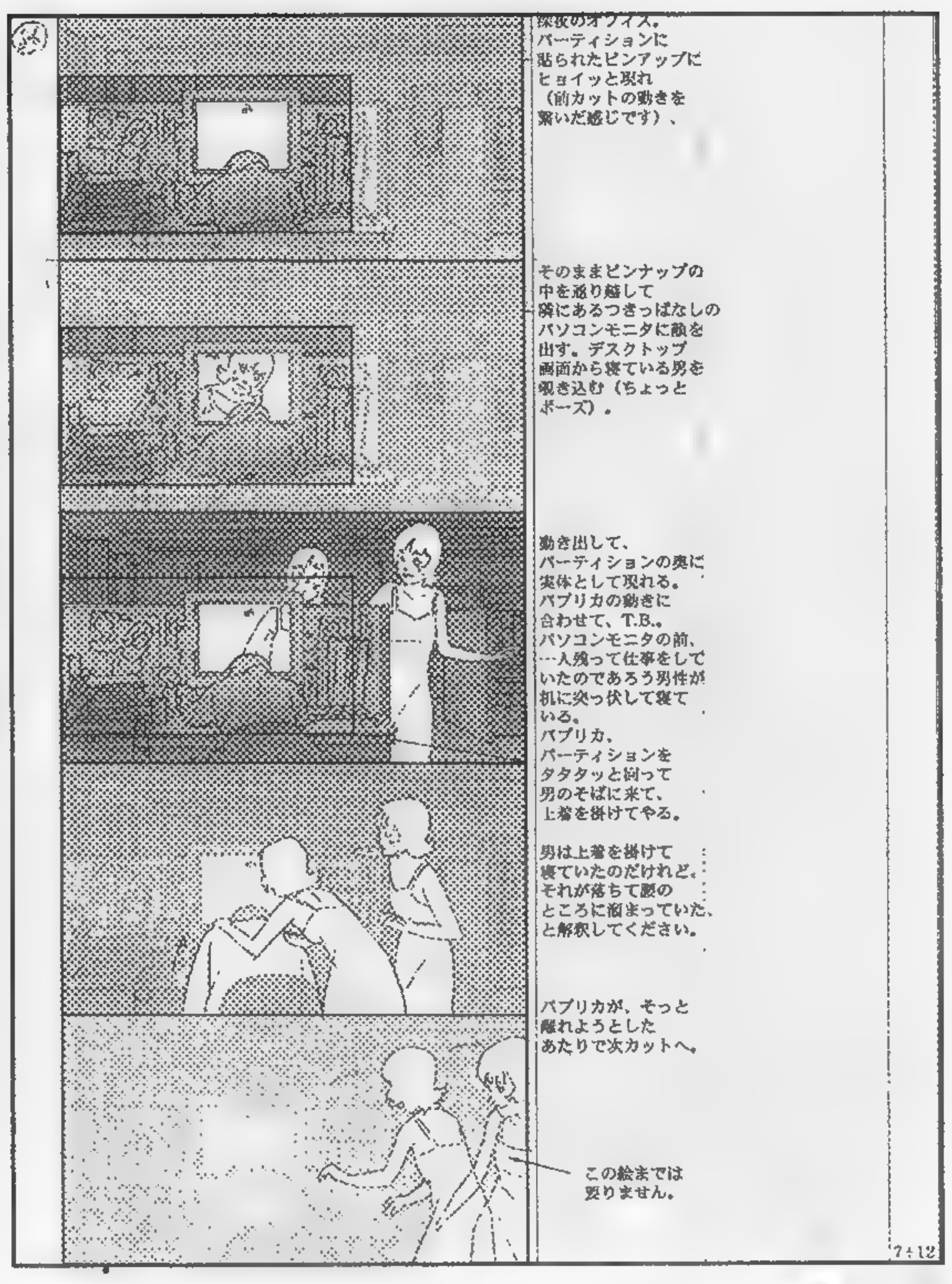
またオープニングが始まる前に、もう一つパプリカのまた新たな側面が示されている。具体的には、パプリカが夢の中に潜り込み、セラピーを行う存在であるという現実の姿だ。今監督によるとそのようなパプリカを描くにあたって、「聖娼」という存在を意識したという。

「古代に聖娼——聖なる娼婦という概念がありますが、パプリカはそういう存在だなと思っています。おそらく筒井（康隆）先生もそのイメージを持っていたと思うんです。ただそういうことはプロット上で書かないほうがいいだろうと思っていたので、具体的に使っていたわけではありませんが」

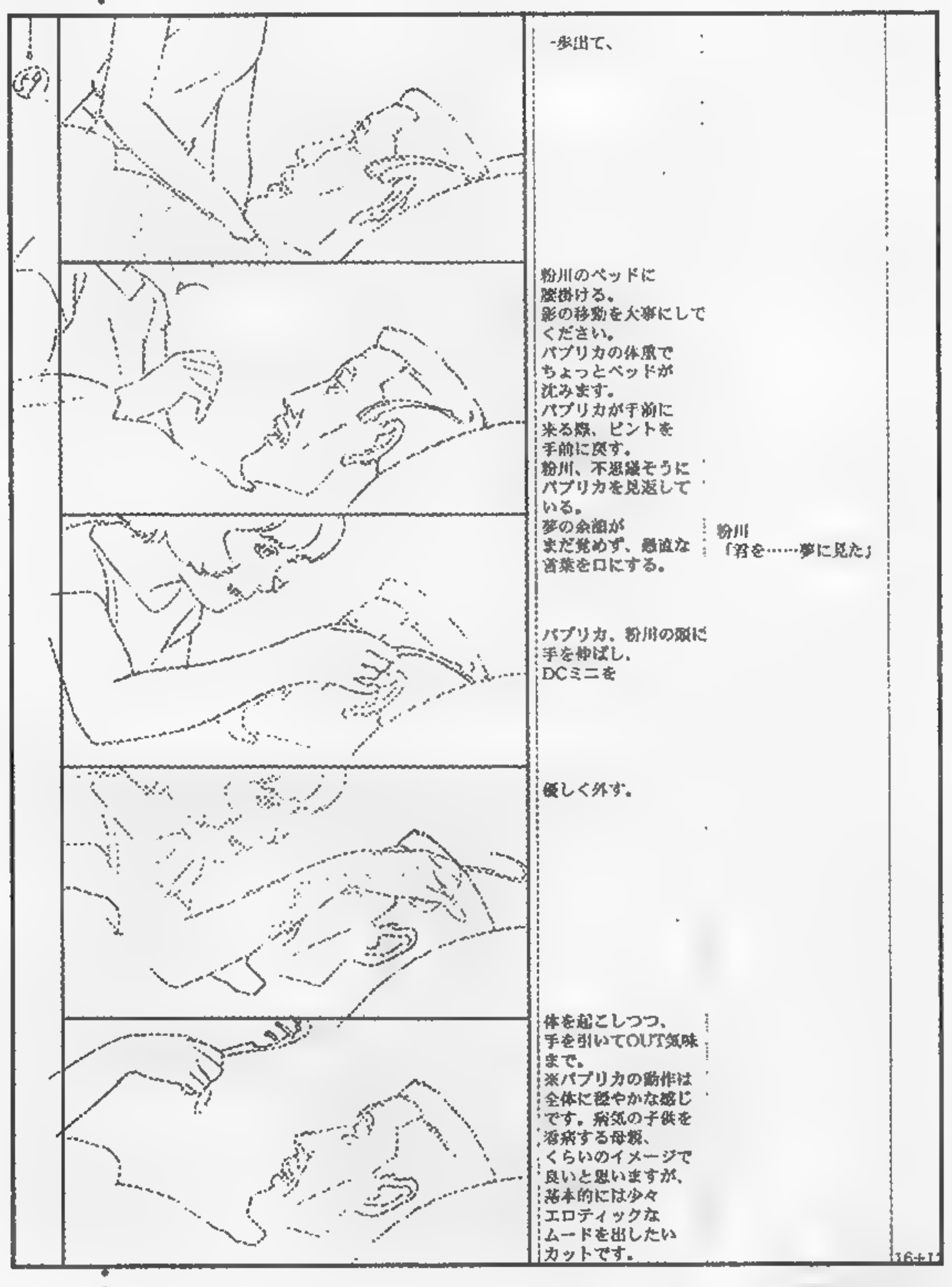
C-58から始まる現実の場面の絵コンテを読むと「聖娼」という言葉は当然ながら出てこないものの、パプリカとセラピーを受けている側の、性的なニュアンスをちゃんと意識したト書きが書かれている。

たとえばC-59で粉川からDCミニをはずす芝居については、「病気の子供を看病する母親、くらいのイメージで良いと思いますが、基本的には少々エロティックなムードを出したいカットです」とある。また、C-63のロングショットでは「ムードとしては二人で"一戦交えた後"みたいな感じです」とも記されている。

Aパート後半、パプリカは、誇大妄想の夢を刷り込まれた



C-86



C-59



島所長の夢の中に潜り込む。

この場面についても今監督は「パプリカが沈んでいくC-285はいい感じに出来上がりました。あれも、明らかにそういう性的な含意がある行為ですよね。男のほうが膨らんで爆発するなんて、それ以外のなにものでもない」と説明し、「原作が持っているエロティックな要素を、そのまんまではない形で、映画の中に忍ばせていくのは楽しかったですね」と語っている。

そして、オープニングの終わり近いC-95。パプリカはまたもカメラへ、つまりスクリーンのこちら側へと視線を送る。ト書きには「悪戯っぽく笑ってちょっとポーズ。パプリカは“カメラ”の存在を意識していることにします」。

このコケティッシュな笑みがアヴァンとオープニングで描かれ、「(夢・映画と現実)の間に立つ聖娼」というパプリカのキャラクター性を象徴したところで、いよいよ本編のスタートが近づいてくる。



● C-95

［パプリカと敦子の関係］

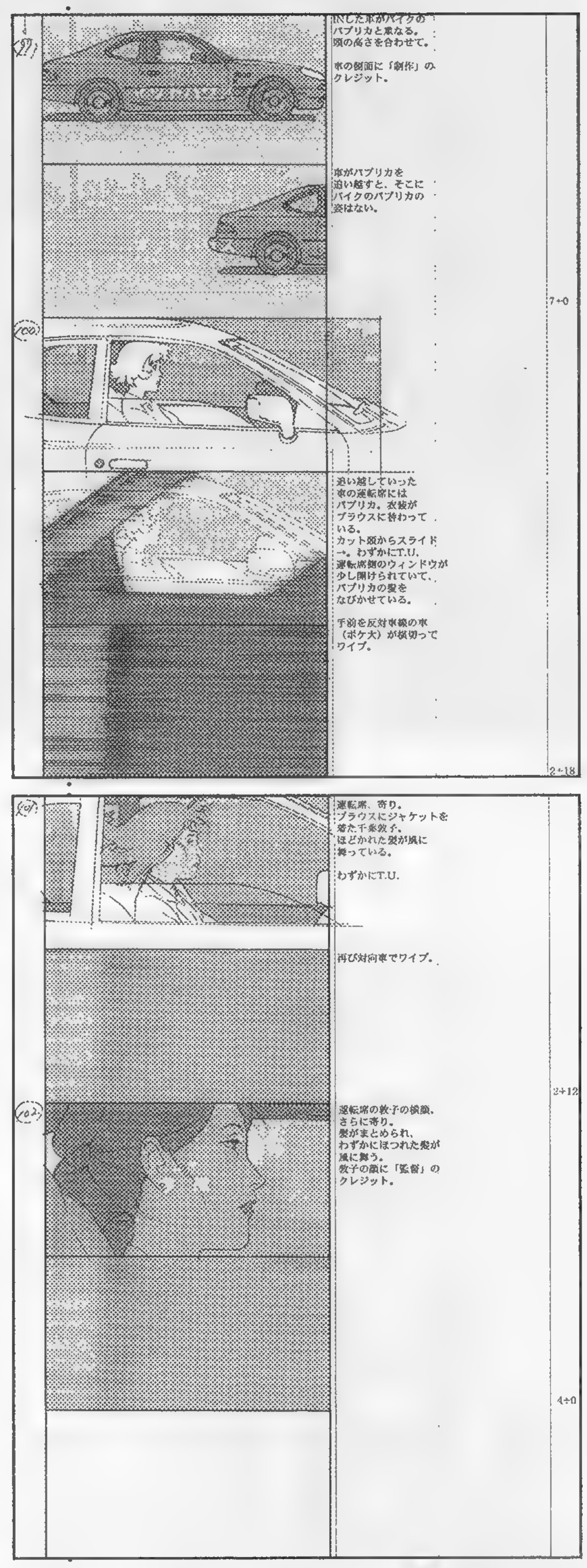
オープニングのラストは、パプリカの“正体”である千葉敦子の登場である。C-99でスクーターに乗るパプリカは、まず車に乗りうつり、C-100の対向車のワイプによって千葉敦子へと姿を変える。これは段取り——パプリカは変装なのか？とか、敦子はいつの間に髪をまとめたのか？ といった疑問——にこだわるのではなく、勢い重視でカットを構成していくというこの映画のスタイルを示している。たとえばそれはアバンタイトルでも、パプリカがホテルのドアへ向かうC-77からC-78にかけても同様のつなぎをしていることから推察される。アクションカット的に編集されているので、ついつい気にならないまま見てしまうが、ここでパプリカはバスローブから私服へとあっという間に着替えているのだ。

さて、ではパプリカから敦子への“早変わり”を演出した今監督は、二人の関係をどのように捉えていたのだろうか。

「たとえば敦子のキャラがあって、その髪型を変えたらパプリカになる、なんていう共通性は全然考えませんでした。最初から二人はまったく別の人間でいいと思っていましたから。原作は化粧をして変身する、というプロセスがあるんですが、それを映画やアニメーションで描いて何か意味があるとはあまり思えなかったんです。そこはそれこそ変身ヒロインものだって考えて、クルッとかわいいポーズで回ったらパプリカに変身するぐらいでいいだろうと。この映画にとって一番大事なのはそこではなくて、敦子とパプリカがどれぐらいの距離感にあるのか、ということだと考えていました」

この今監督の考えもまた、オープニングのパプリカから敦子への変化に集約されているというわけだ。

ここで原作と映画における二人の関係を考えてみると、原作の敦子とパプリカの関係は、いわば「仮面ライダー型」と



● C-99～102

いえる。

「仮面ライダー型」とは、二人の人格は一貫しており、敦子はパプリカの世を忍ぶ仮の姿、あるいはパプリカは敦子が力を存分に発揮するための姿、というパターンといえる。

それに対して、映画の敦子とパプリカの関係は「ウルトラマン型」といえるのではないだろうか。二人の間の人格的一貫はあまり強調されず、しばしば完全に別人格となる場合もある。そして変身後のパプリカあるいはウルトラマンは、超越的な存在、デウス・エクス・マキナとして屹立する。

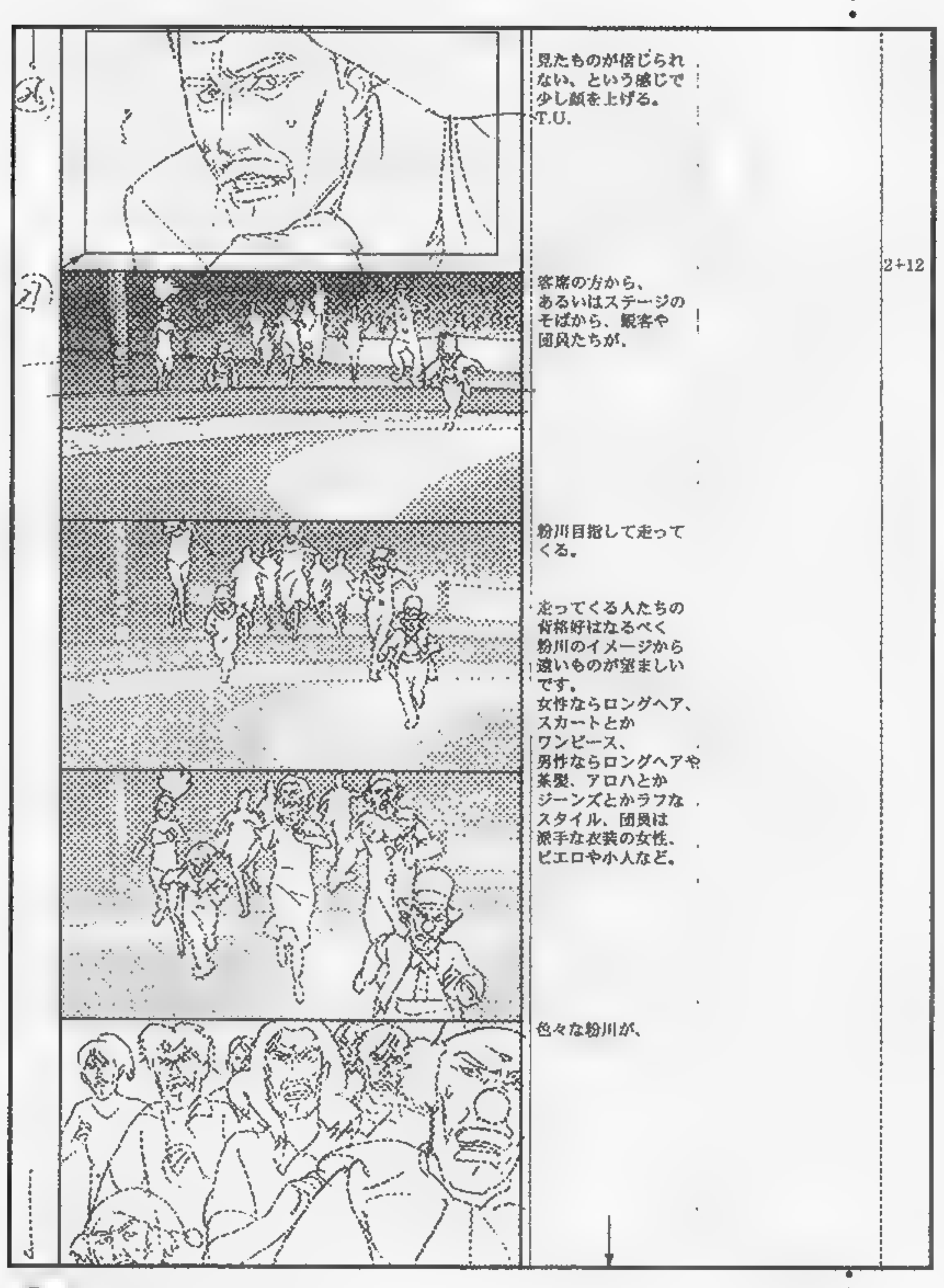
「仮面ライダー型」と「ウルトラマン型」の違いこそ、原作と映画の最大の相違点であろう。

夢のルール

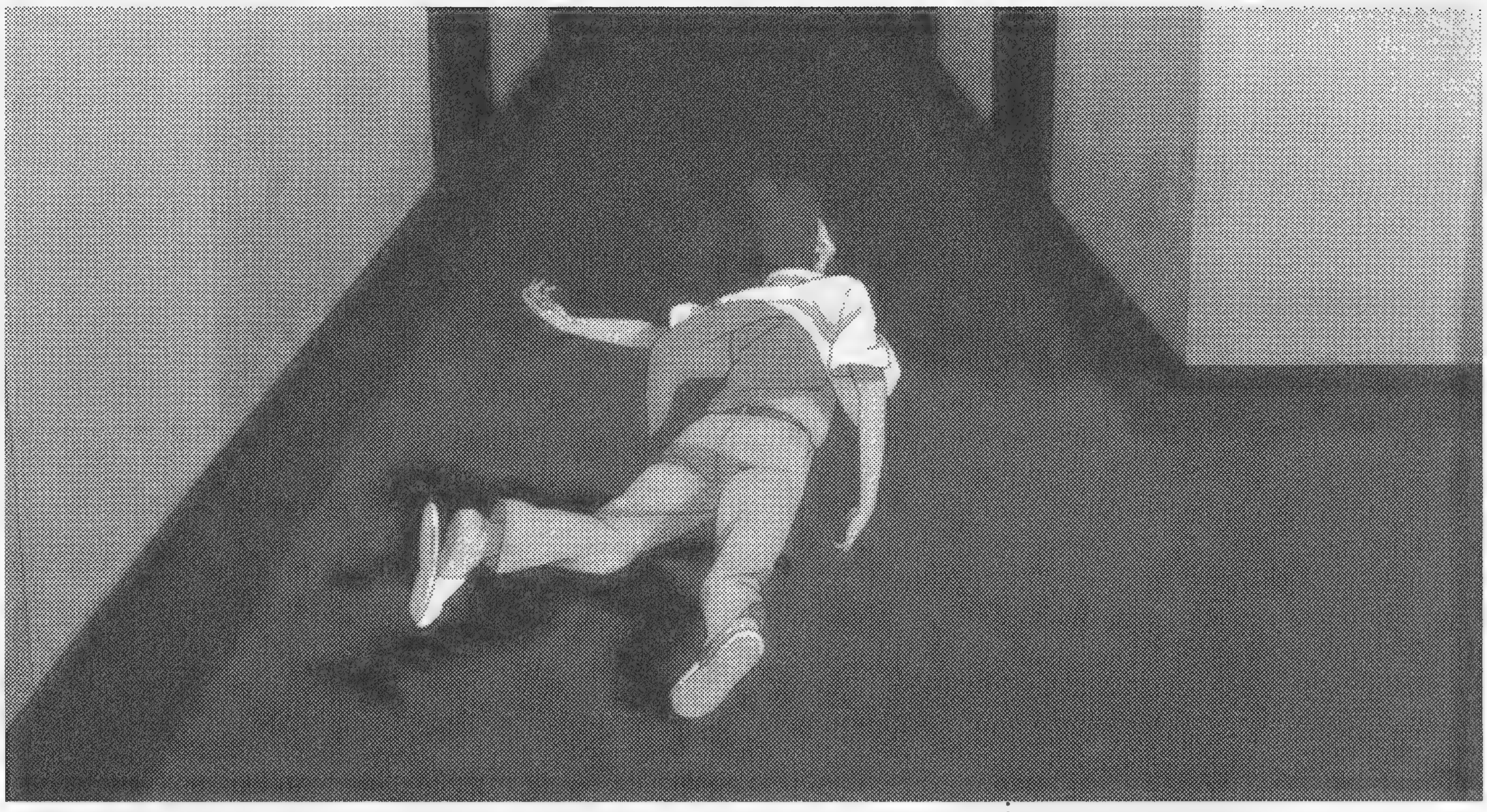
ここでパプリカではなく、粉川の夢に視点を移してみよう。そもそも夢を描くのは難しい。なぜならそれは主観のものであって、他人と共有が難しいからだ。「世界で一番つまらない話は、他人の夢の話である」というフレーズは、その共有の難しさを言い当てているといえる。

とはいえ映画としてはその夢を共有しなくてはならない。そこで粉川の夢は夢の特徴的なポイントを抑えて、夢らしさを表現している。

ひとつは、本人にとってはリアリティを感じ時に恐怖さえ覚えるにもかかわらず、他人からみるとどこか滑稽に感じられるところ。たとえばサーカス会場で粉川が自分と同じ顔を持つ人々に囲まれる場面。「走ってくる人たちの背格好はなるべく粉川のイメージから遠いものが望ましいです」とあり、ロングスカートの女性や茶髪の男性などの例があげてある。これなどはまさに恐怖と滑稽さの両方を狙ったカットであろう。そのほか映画スターになりすました粉川が、どこか学芸会的滑稽さを帯びているのも同様だ。



● C-26～27

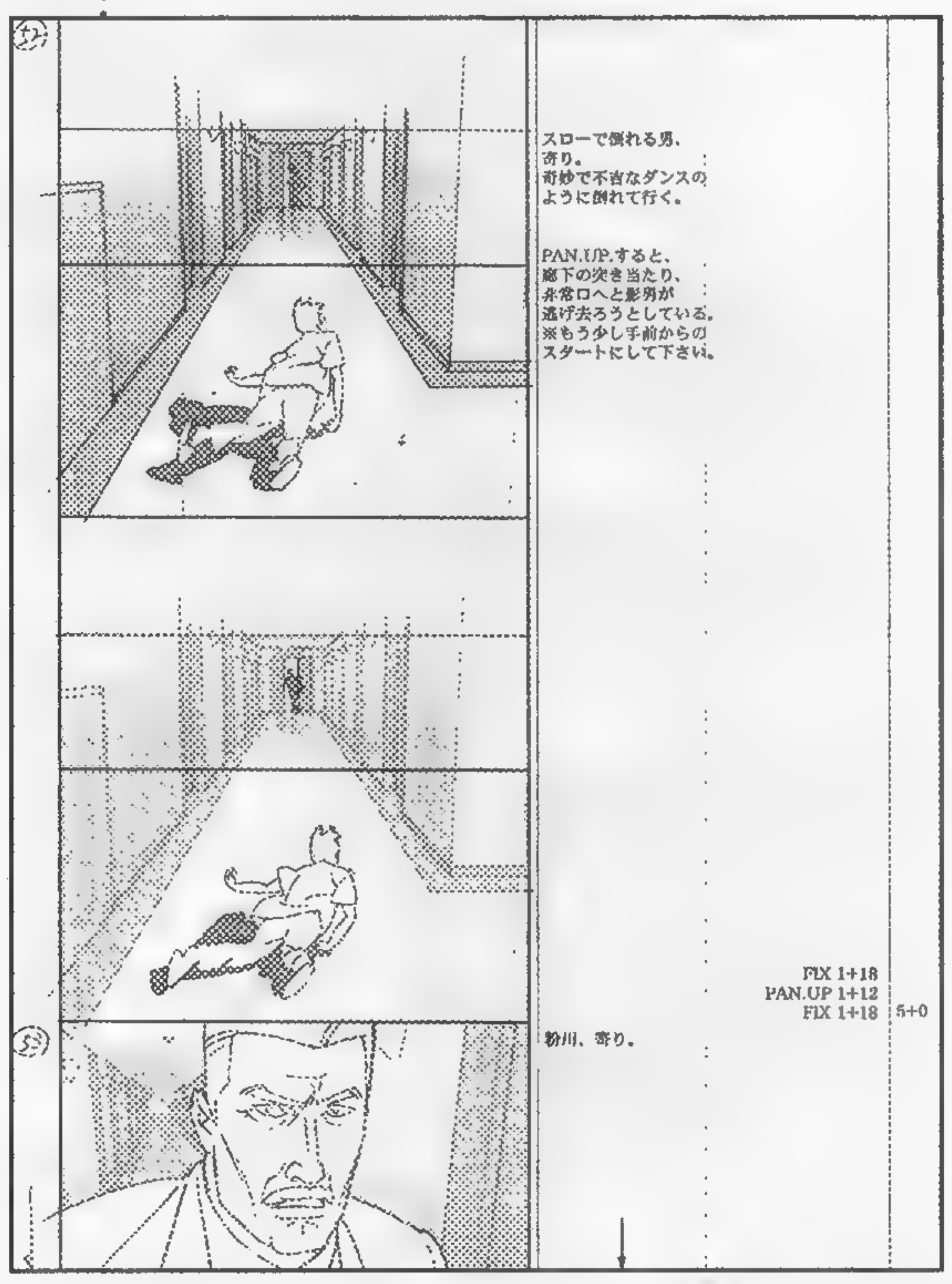


もうひとつは、連想性。ある学説によると、偶然の刺激から呼び起こされた脳内イメージをきっかけとして紡がれていく連想こそが夢であるとういう。本作がそれをどこまで意識したかはわからないが、アクションカット的なつなぎを活用し、似たような動きから動きへとつながっていく構成は、実に「夢」らしいといえる。

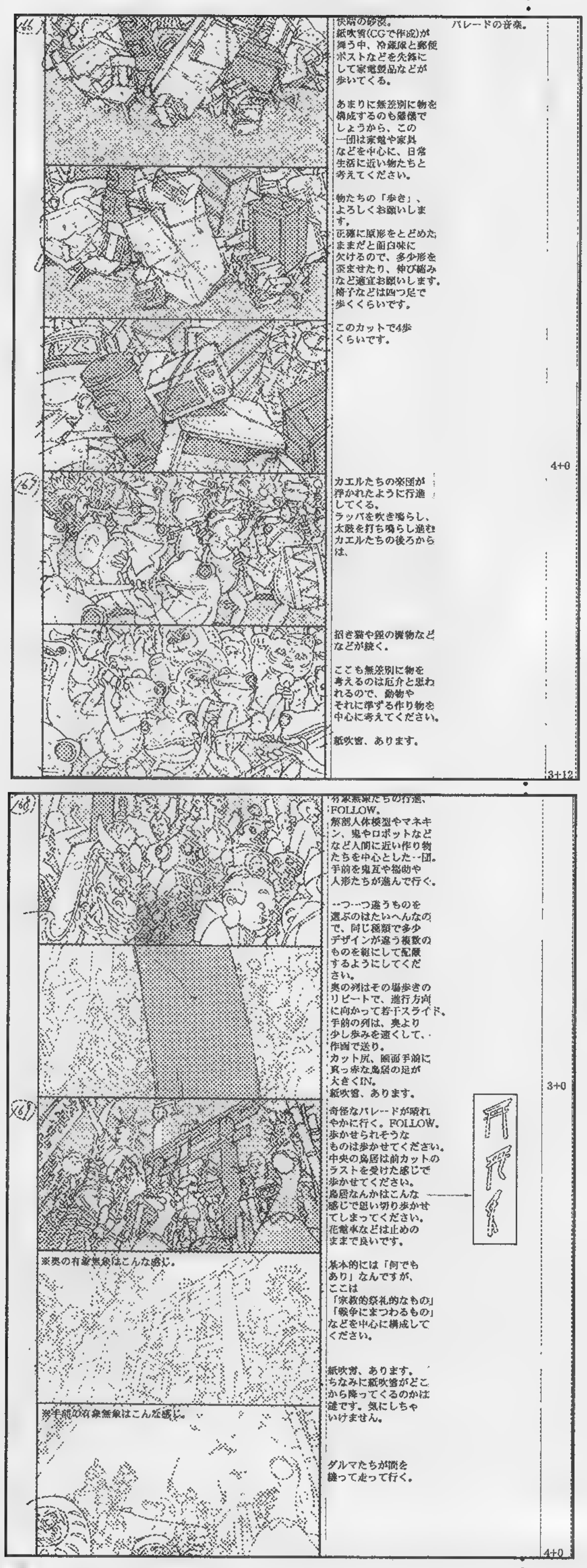
「廊下の夢」と「誇大妄想の夢」

このほかAパートの場面では、何度か繰り返し登場する「粉川の廊下の夢」と「氷室の誇大妄想の夢」が印象的だ。

C-54の廊下のカットは、冒頭の粉川の夢の場面の中でも、もっとも夢の不条理さを実感させるカットとなっている。今監督によると「**最終的にとても満足のいくカットになったんですが、そこに到達するまでにかけた時間を考えると、こんなカットをいくつも出したらスケジュールが壊れちゃうということがわかった**」ということで、制作上の一つの上限を示



C-52～53



● C-166 〜 169

すことになったカットだったいう。

一方「氷室の誇大妄想の夢」のカットは、どのようなものをパレードさせるかでいろいろ悩んだところだという。

「一目で何が描かれているのか認識してもらえないとダメだし、かといって画面映えのするものでないといけないし、ということで画面に出すものには意外に苦労しました。それでもあまりにバラバラになってしまうと大変なんで、ここは身の回りにあるものとか、ここは人形っぽいものとか、ある程度の枠を決めて選んでいます。それは、デタラメな言葉を選ぶ難しさと同じで、なんでもいいからそこに並べろといっても結構難しいんですよ。しかもイメージとしてまとまってくれない。そこで考える補助として、カテゴリーで考えた方が、物や言葉を並べやすいんです」

この枠を決めるというのは、誇大妄想の夢に犯された人々の語調が整っている（特に津村と信枝のセリフ）ところでも使われている方法だ。なんらかの枠があるからこそズレ（動かないものが動く奇妙さ、言葉の意味が通らない不安感）が大きく感じられるのである。

このほか絵コンテを見ると、物語が動き始めたC-111からC-131までについては、「一連の芝居は芝居の都合ではなく会話のテンポと間で芝居を設計してください」と注意書きが添えられていて、作品の世界観を示した後は、緊迫感をもっていっきに物語の世界へと引きずり込もうという演出上の計算が感じられる。またC-130のカメラワーク（主観移動）について「敦子のセリフにもある“私たちの意識に進入してくるかもしれない何者か”の視点」とコメントがあるのも興味深い。

Column of Storyboard A Part

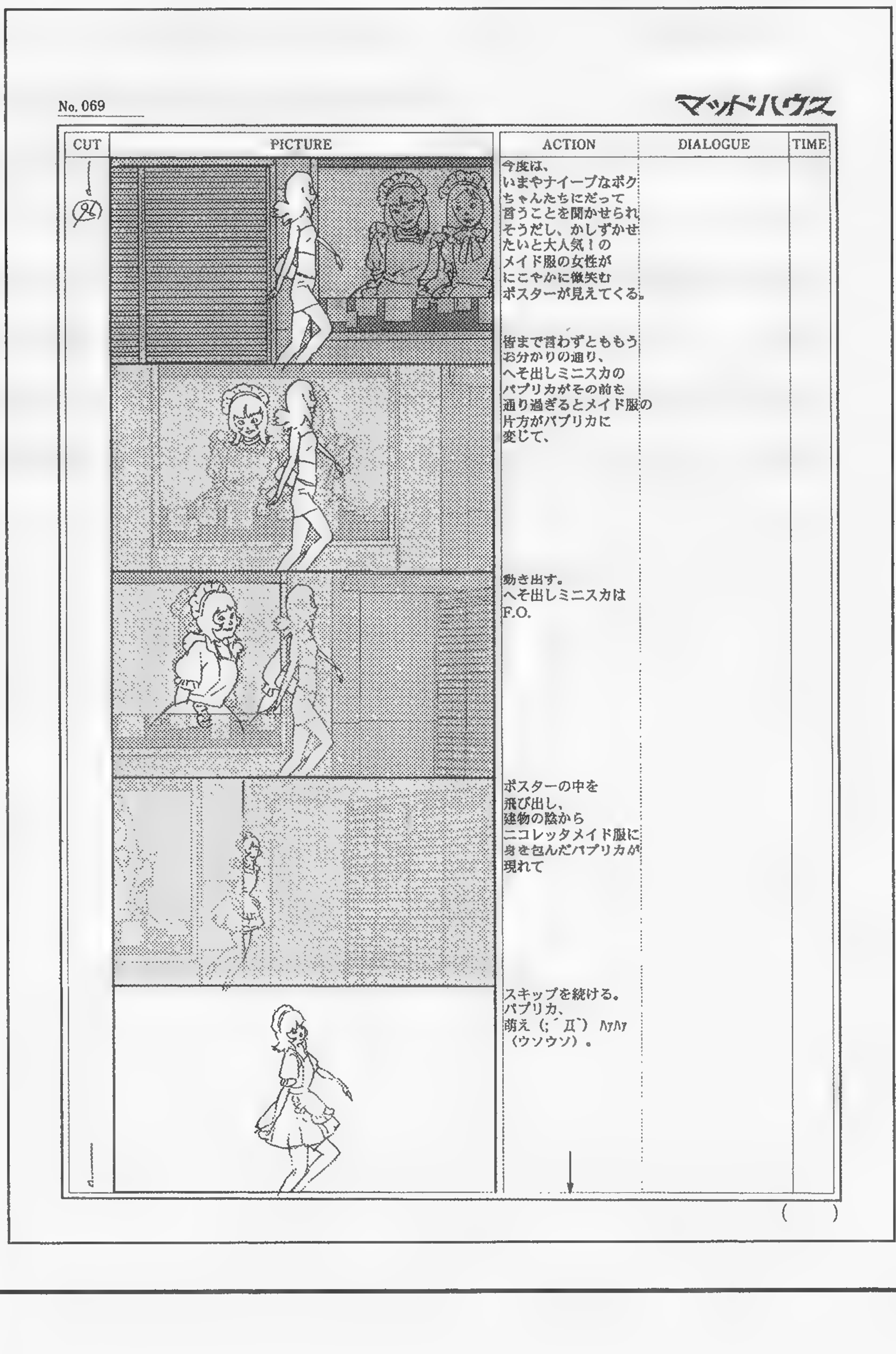
オープニングの欠番カット

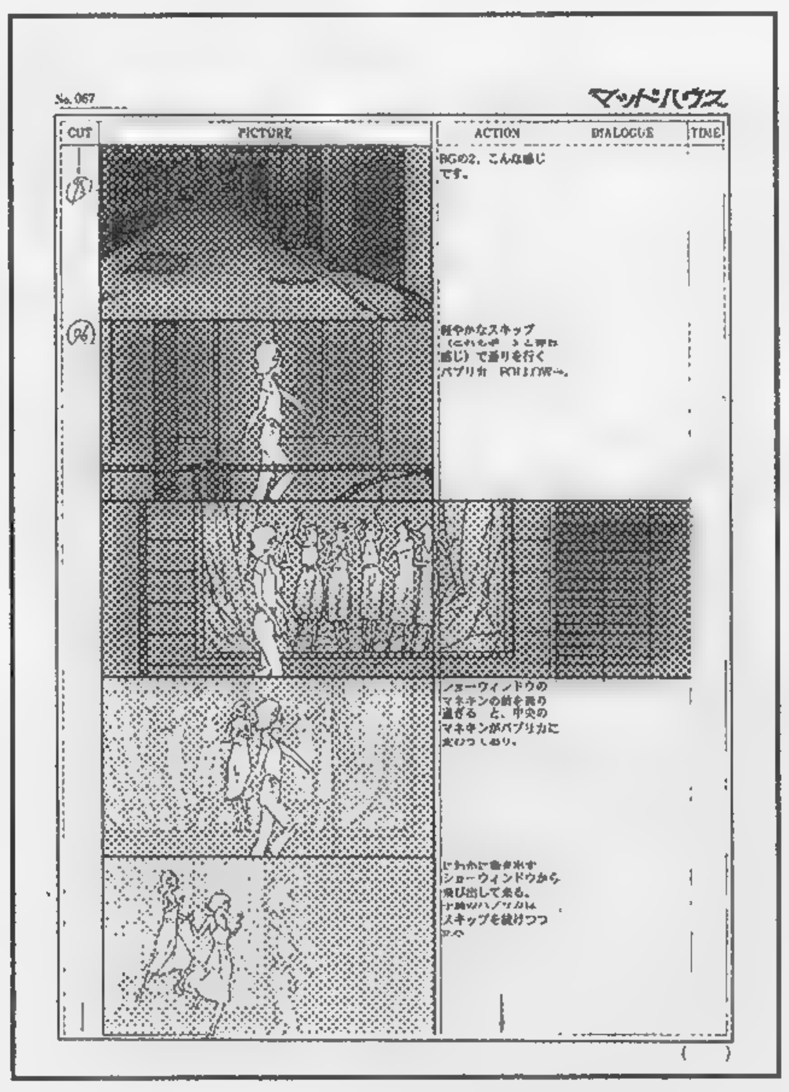
『パプリカ』絵コンテ　A パートコラム

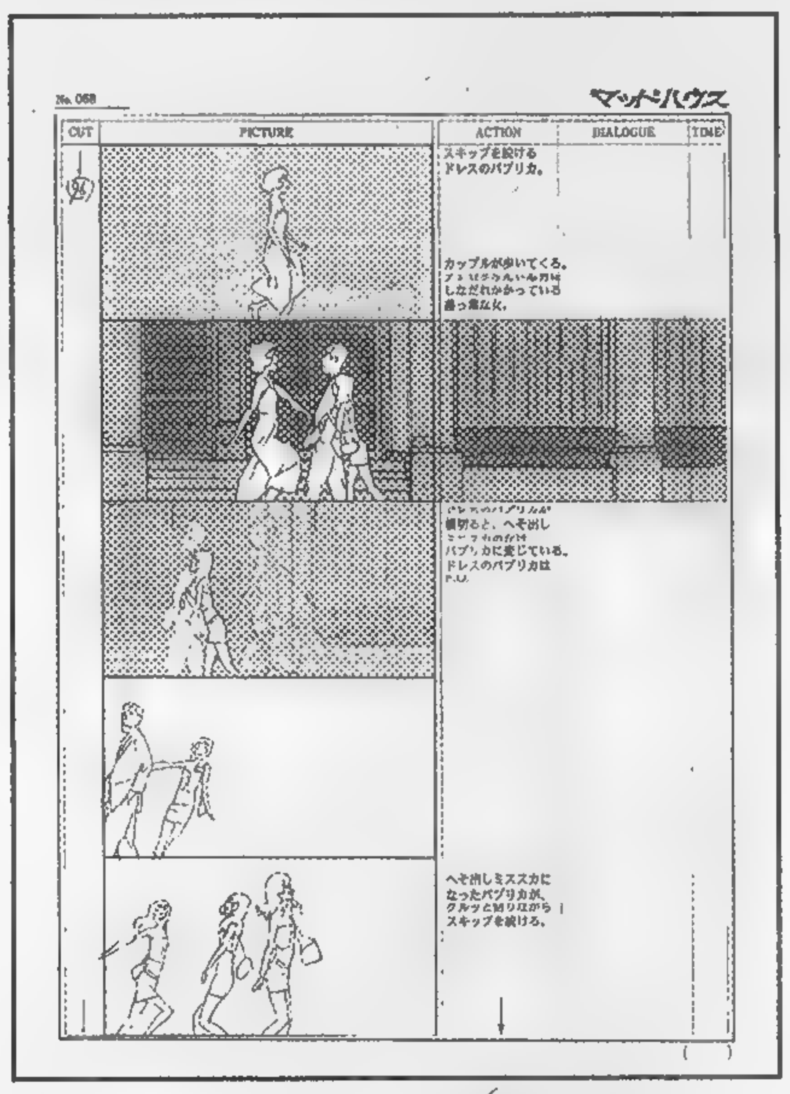
ここに収録したのはオープニングの欠番カットである。カットナンバーはC-96からC-97まで。順番でいうとハンバーガーショップの次に入る予定だった場面だ。

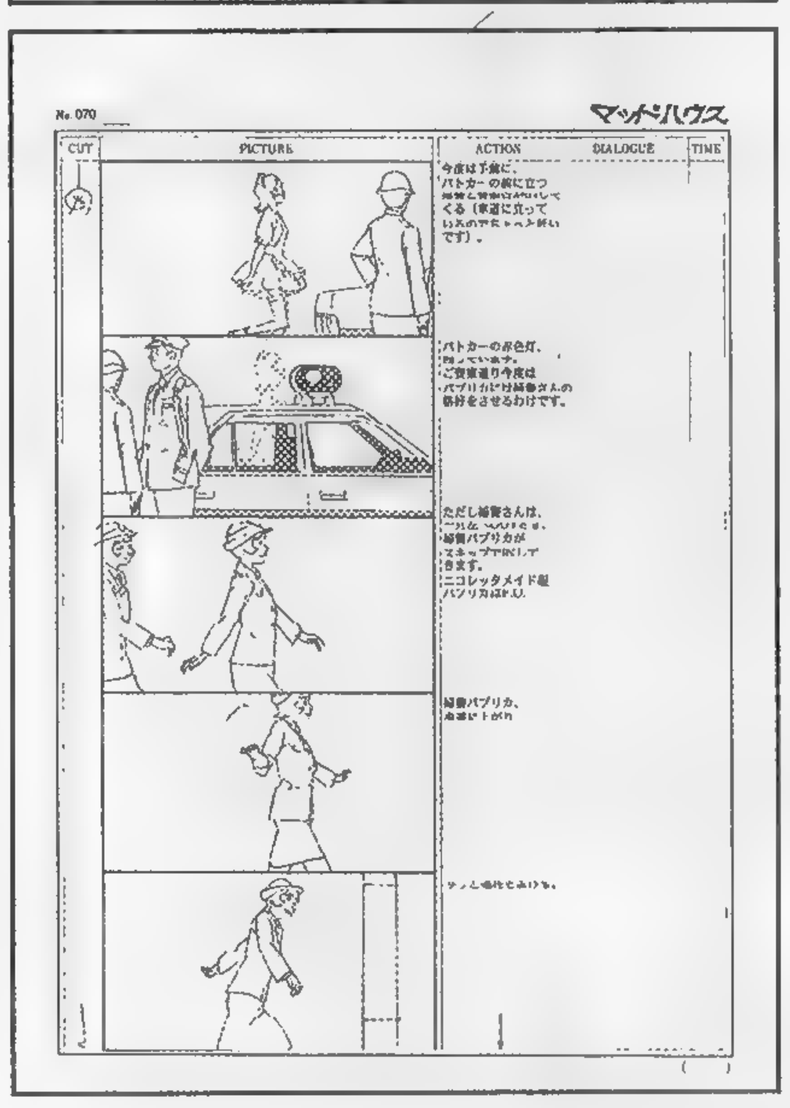
パプリカがスキップするままにショーウィンドウの前を通りすぎたりすると、ドレスからヘソ出しミニスカへ、ヘソ出しミニスカからメイド服へと次々衣装が変化し、最後には婦人警官になるという内容。オープニングを通じてだけでなく全編を通じてもコスプレ色の強い展開となっている。ト書きにもそれに対応してか、メイド服の部分になると、冗談で顔文字や「萌え」などと書かれている。

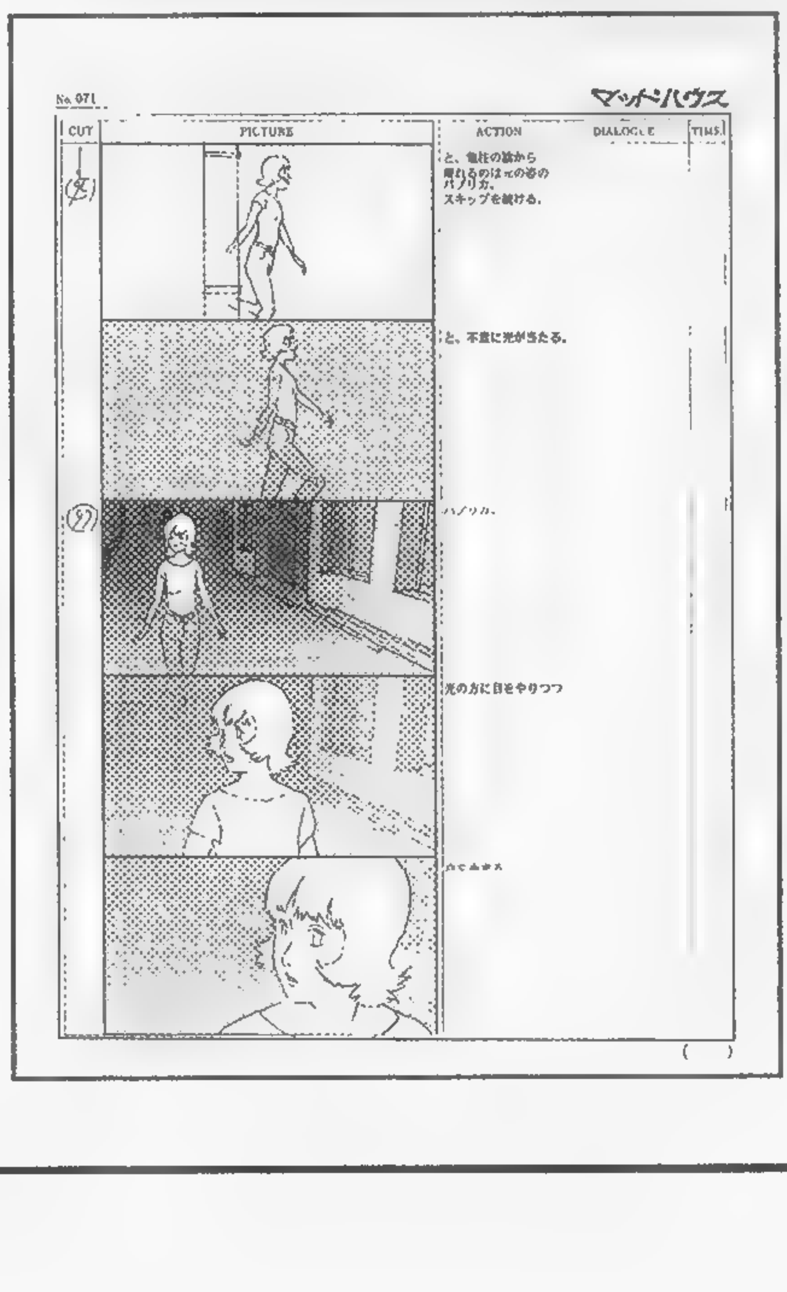
このカットは単純にオープニングが長くなりすぎるからという理由でカットされてしまったが、こんなパプリカの姿も少々見てみたかったような気もする。













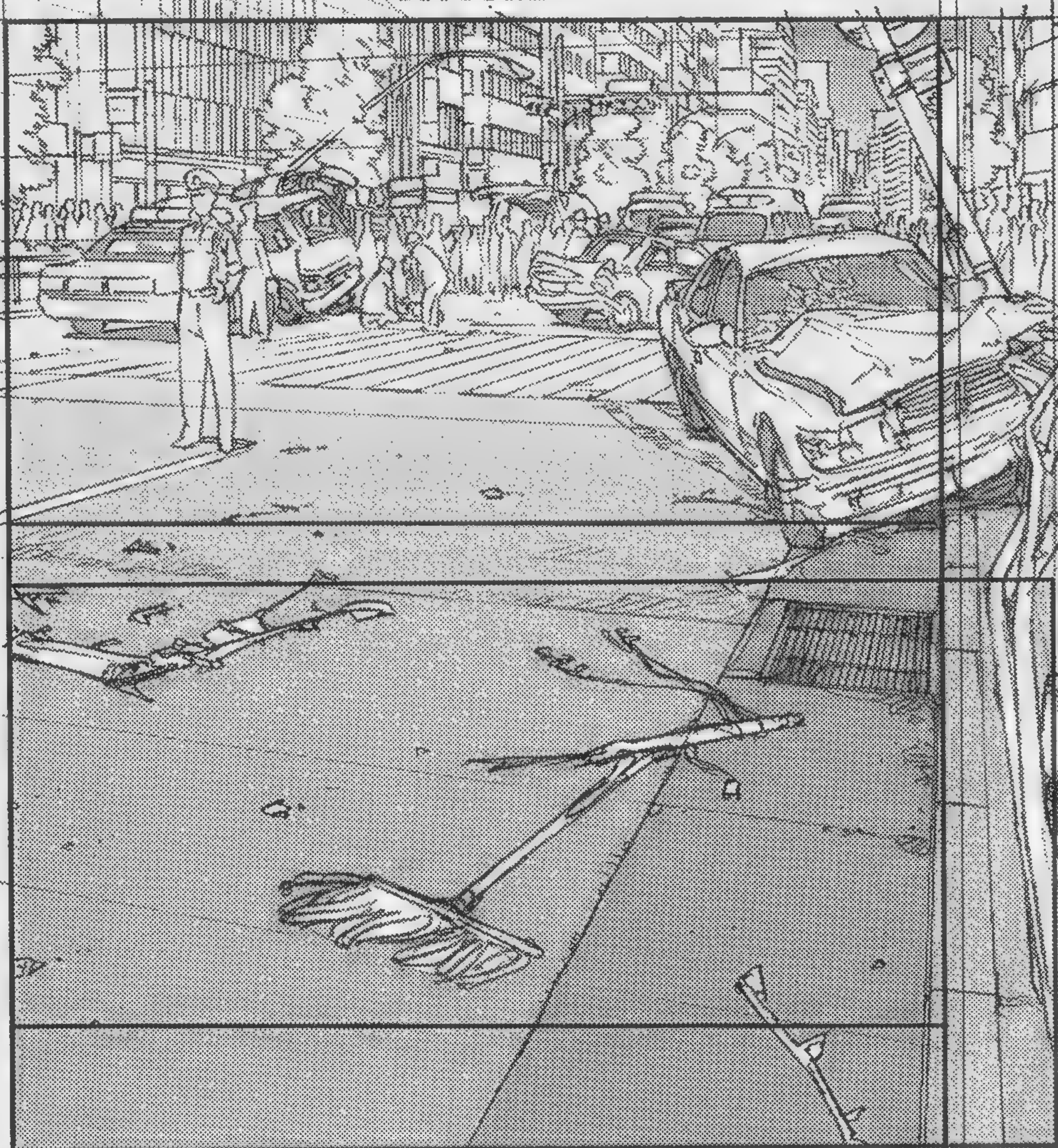
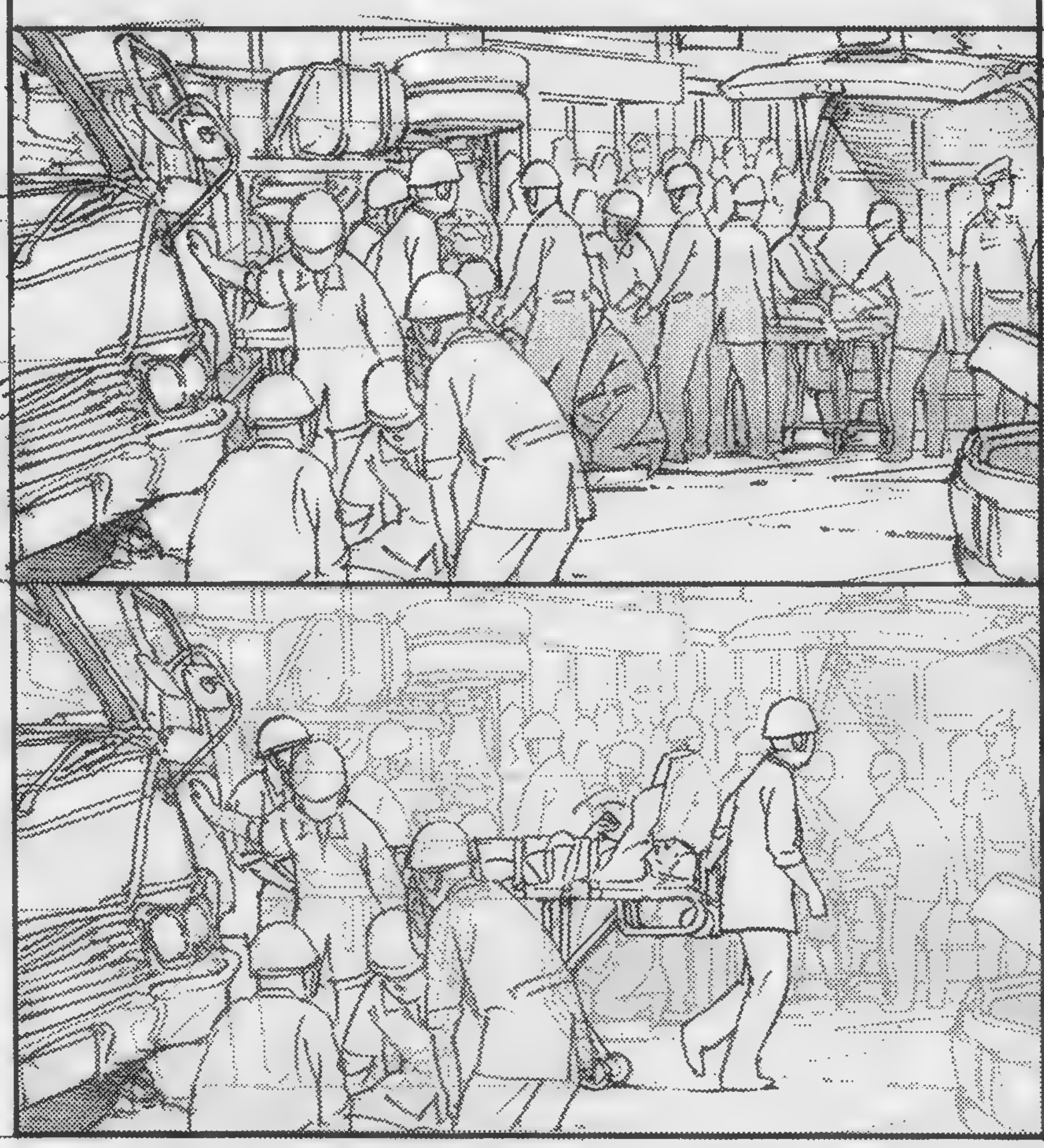
Paprika

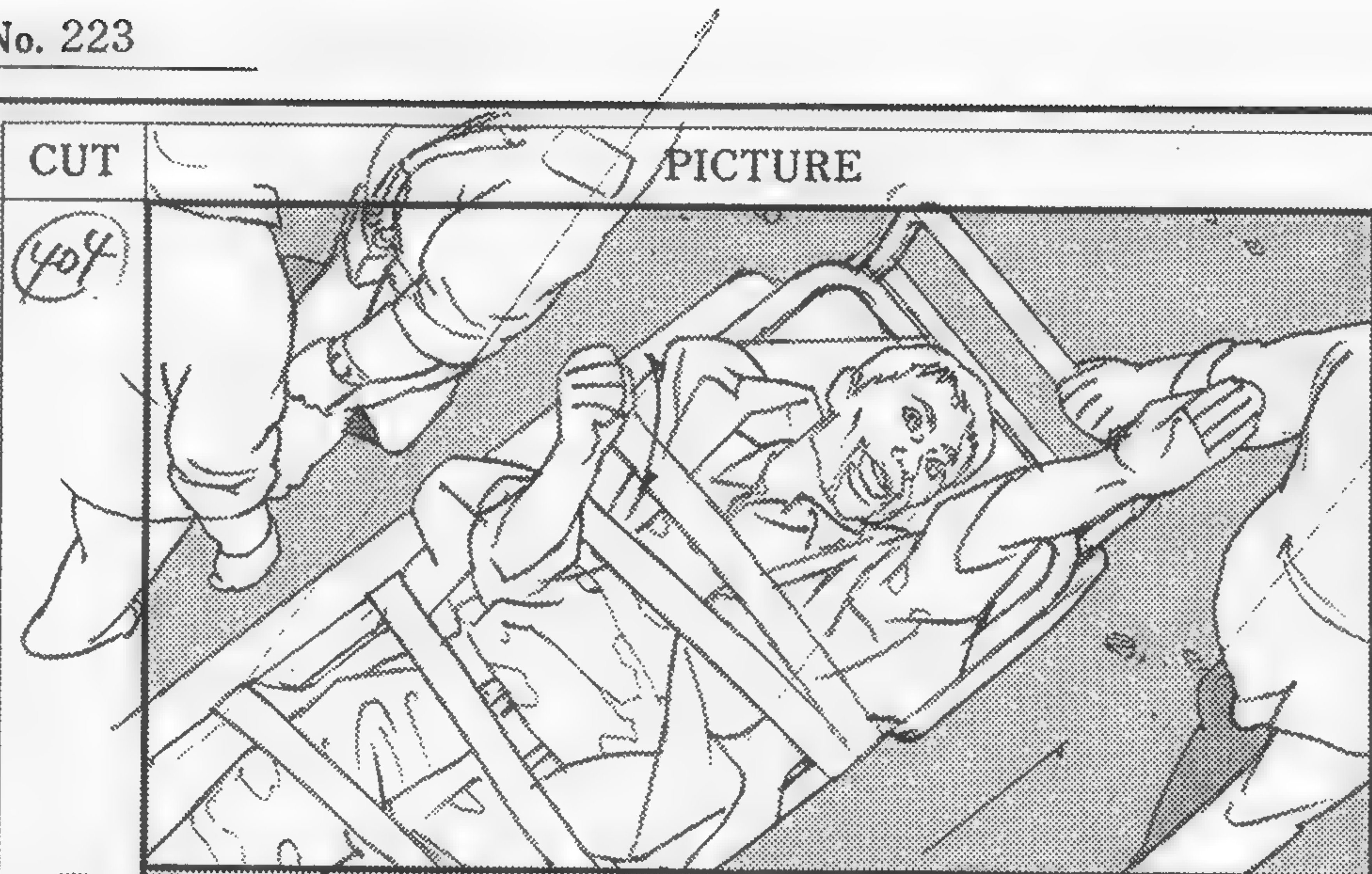
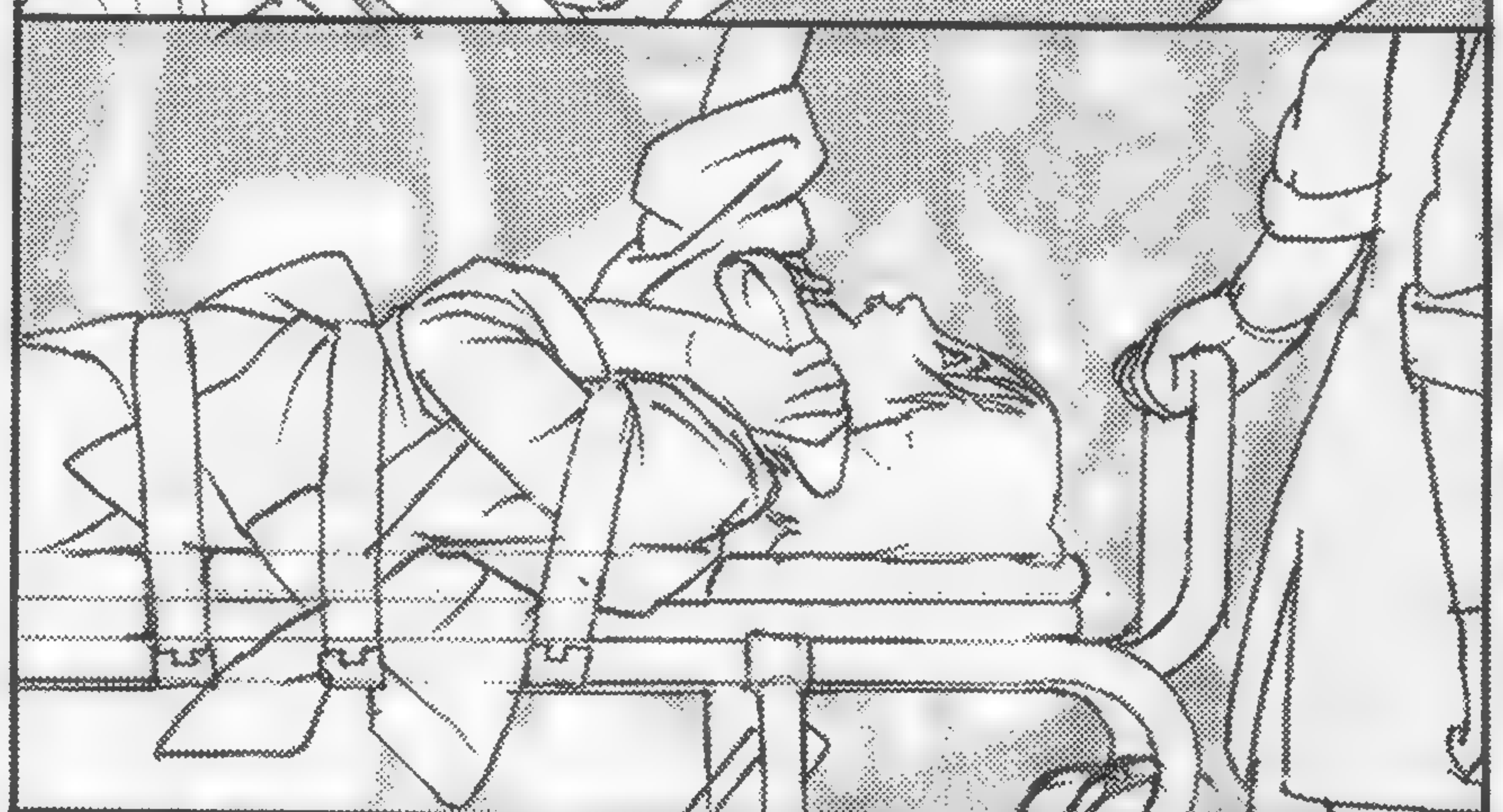
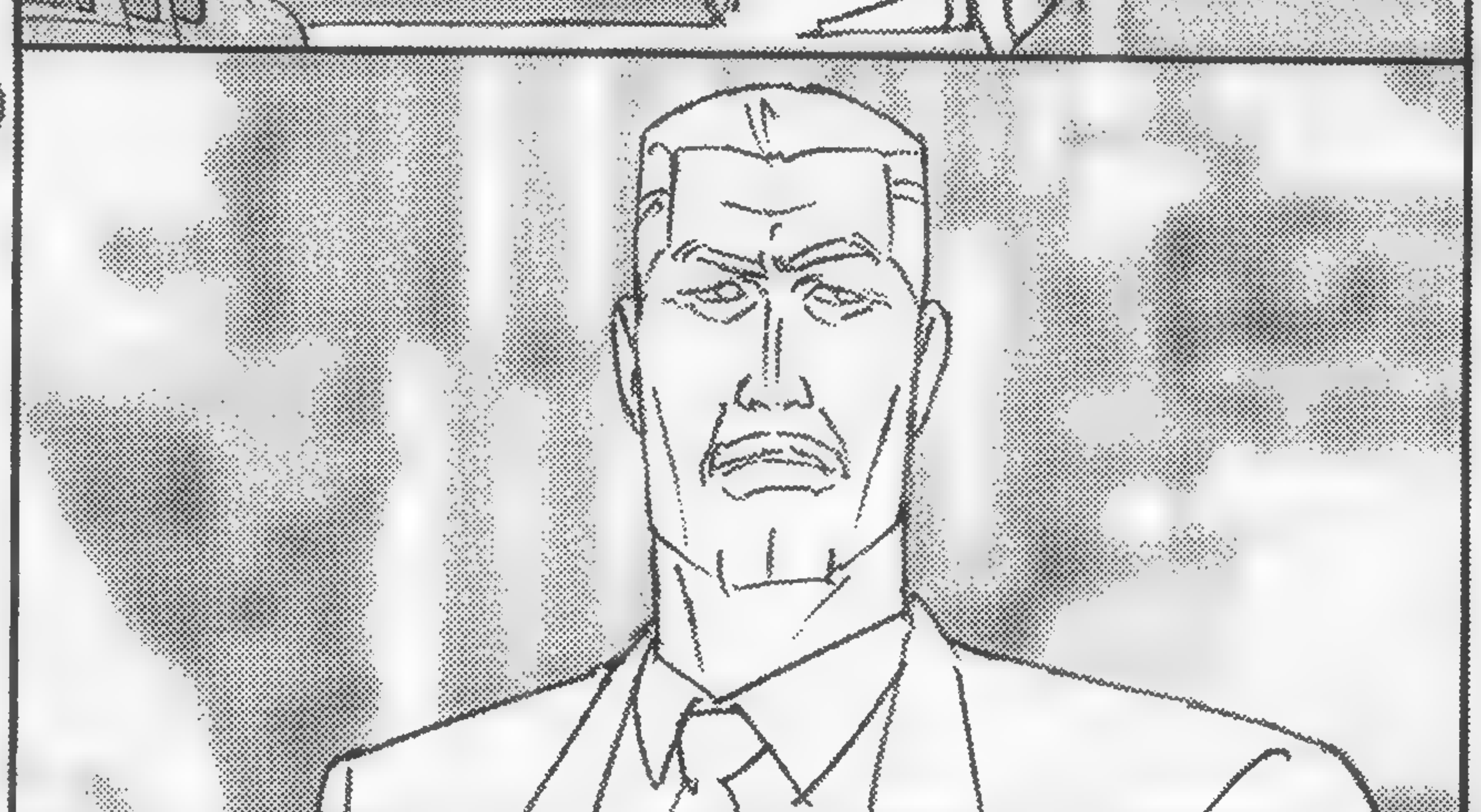
B

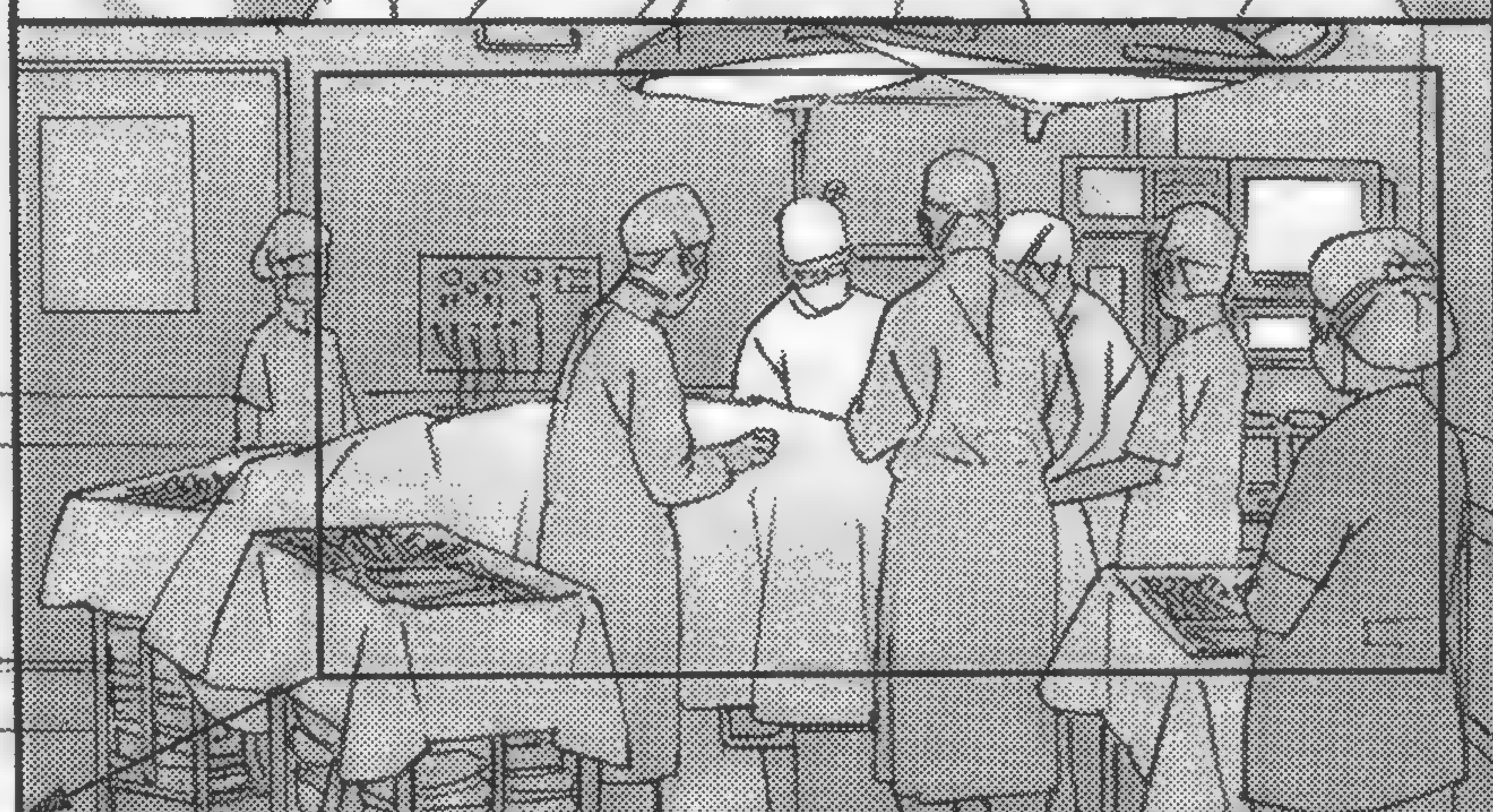
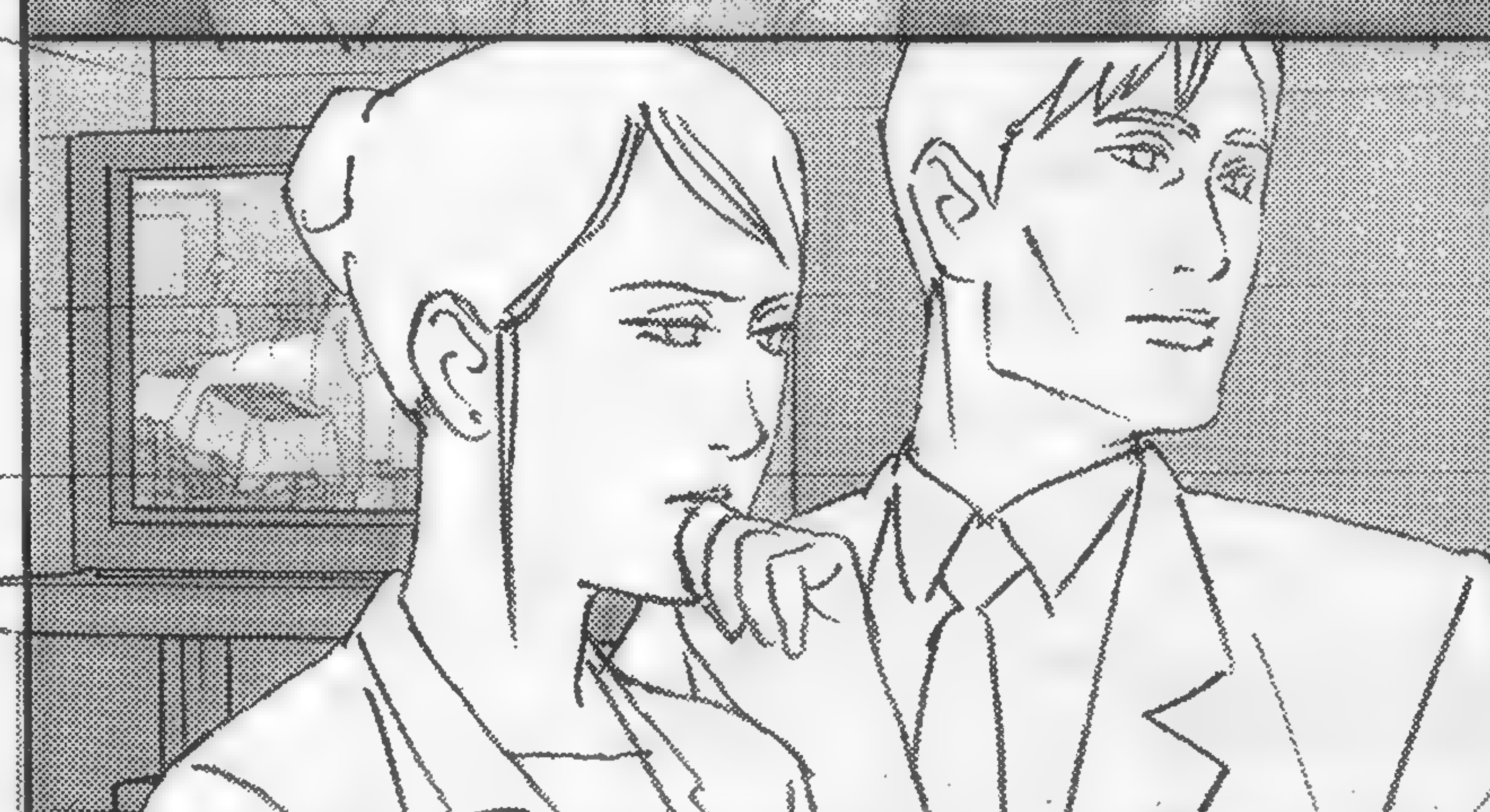
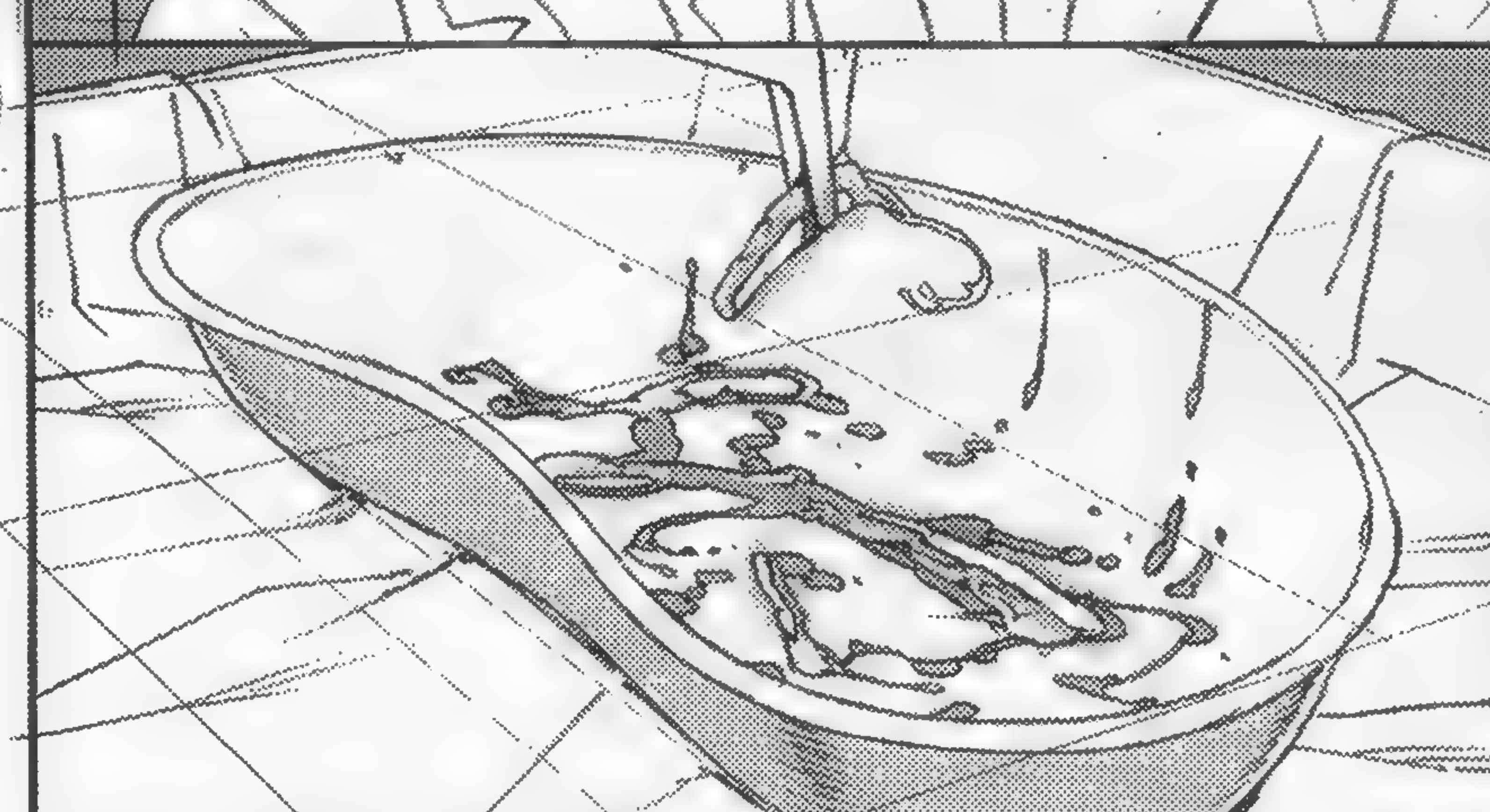
PART

STORYBOARD BOOK

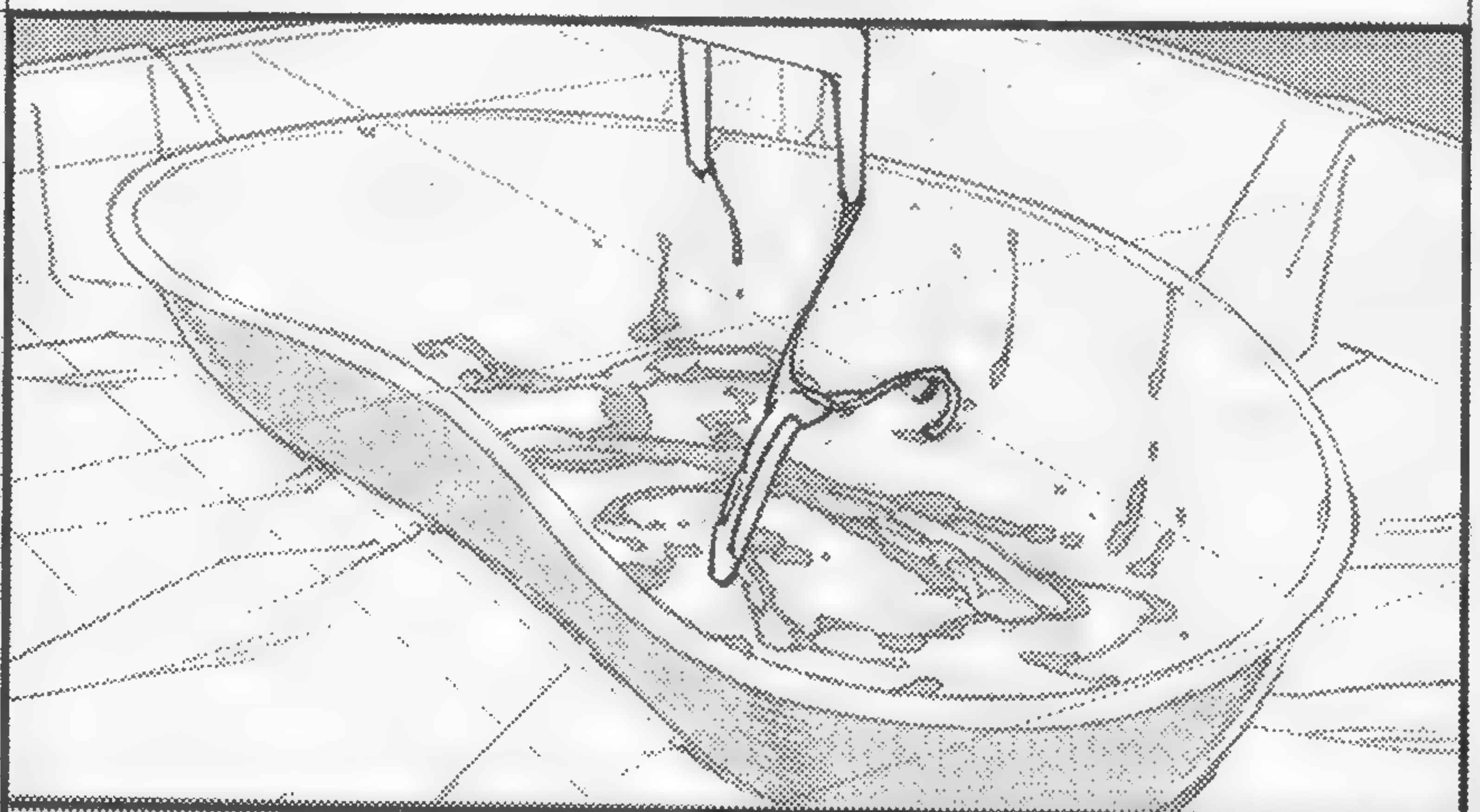
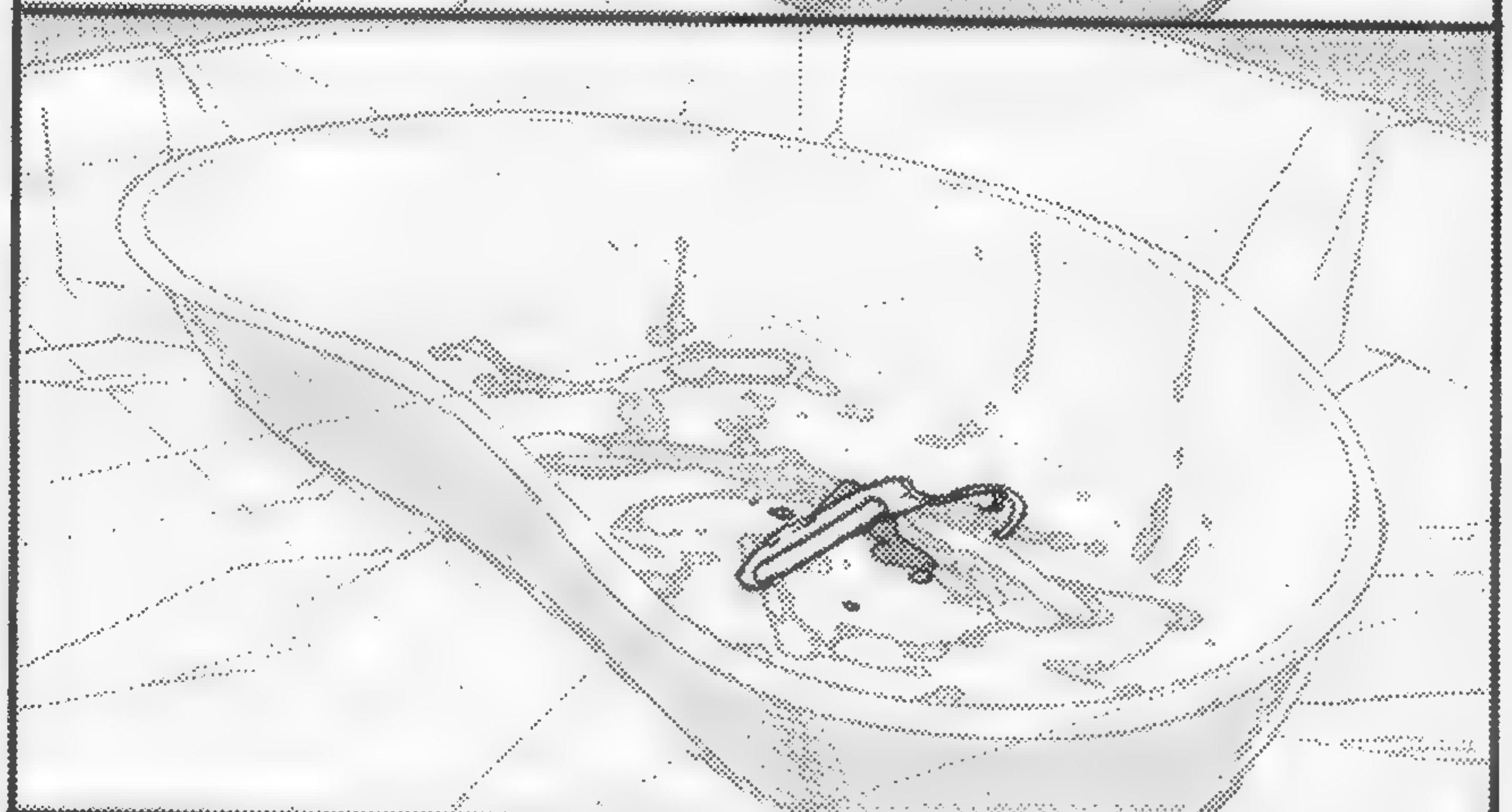
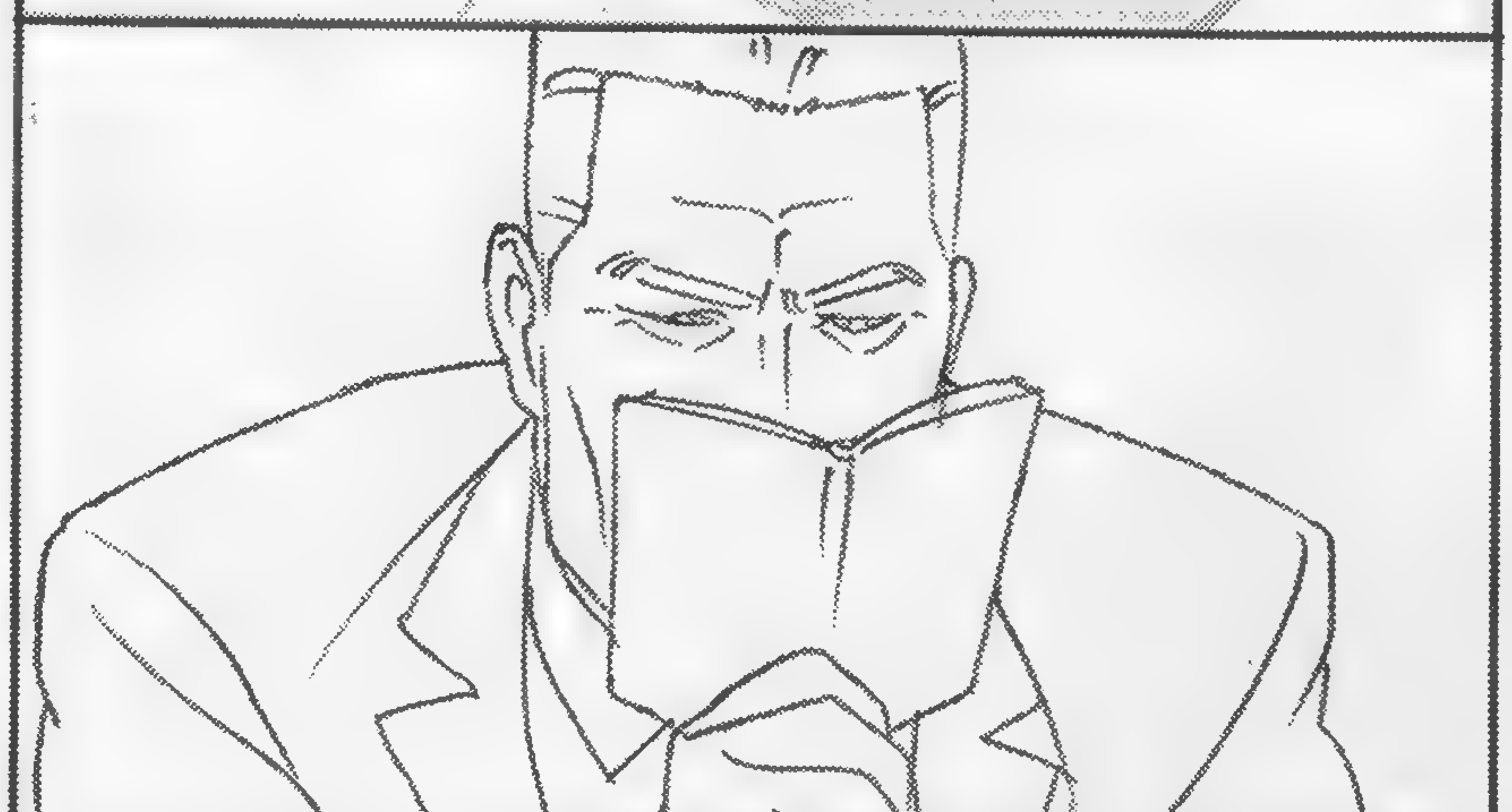
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
402		F.I.(3+0) 交差点（日替わり）。 路上に落ちている 津村のモップ。 コード類が巻き付き、 血痕もついている。 その周りには 自動車のパーツと おぼしき破片が 散乱している。 PAN.UP。 右手のガードレールに 突っ込んで大破した車。 奥の交差点では 衝突した車の周囲に パトカーや警察官、 救急車や救急隊員たち。 救急車両の赤色灯は 点いています。 警官、救急隊員にも 慌ただしく動く人を 2〜3人入れて下さい。 右手から左へ走る人、 その逆など。 レイアウトはこのフレームをフルビスタに拡大してください。	FIX 4+12(含F.I.) PAN.UP 4+12	9+0
403		事故現場、寄り。 前のカットのポン寄りだと思って下さい。 手前には大破したバン。 その側で、応急処置にあたっている救急隊員数人。 画面外、下あたりに倒れている人がいます。 バンと救急隊員、 右側に見える事故車両後尾は若干ボケ加味。 左手から、 ストレッチャーを引いた救急隊員IN。 スライドです。 ストレッチャーの 上には拘束された津村。 先のシーン同様、 左手を高々と突き上げ、 いまだ主観的パレードを続けている。 右手も小さく振り続けています。	津村 「福袋で時を 待つ高気圧	2+12

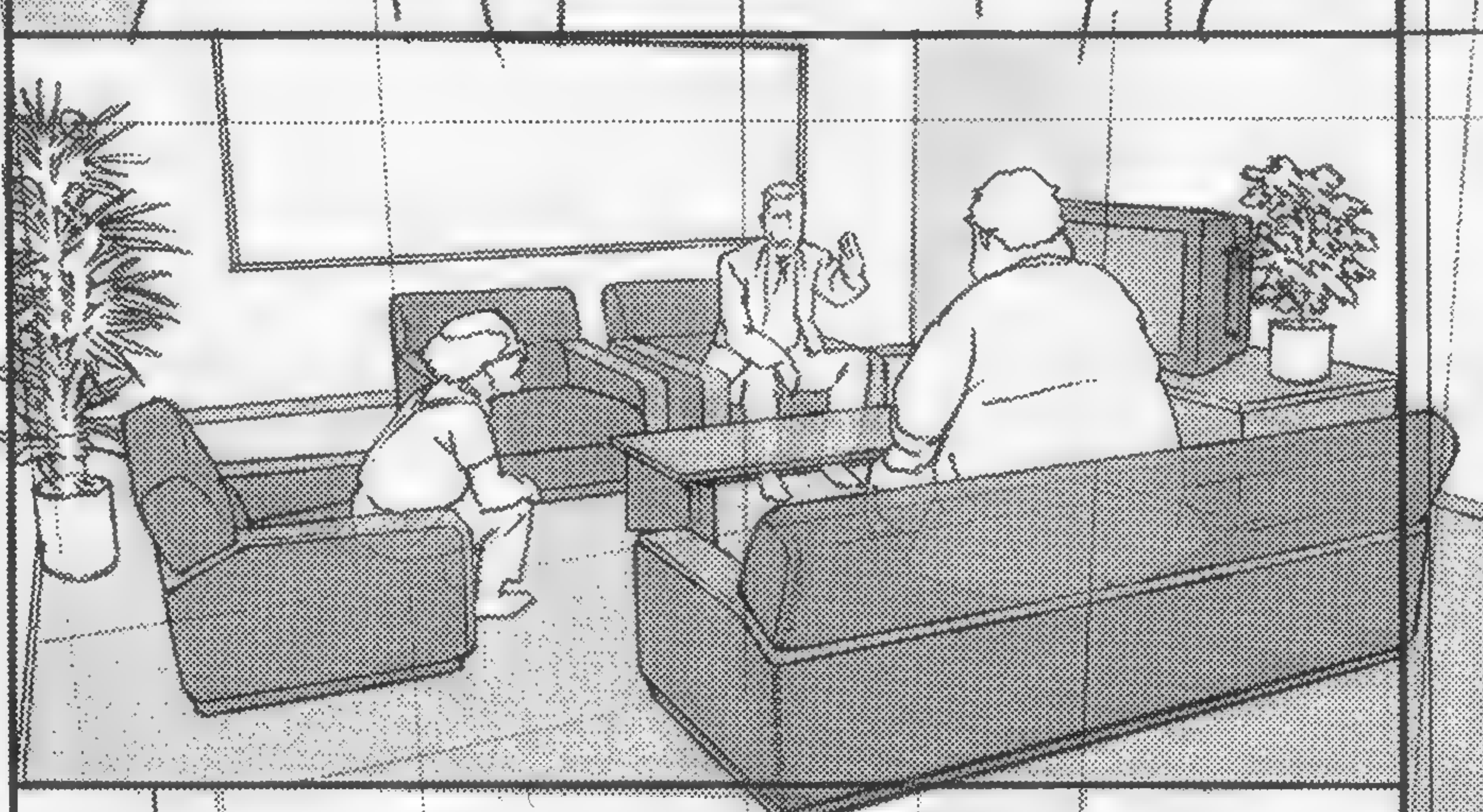
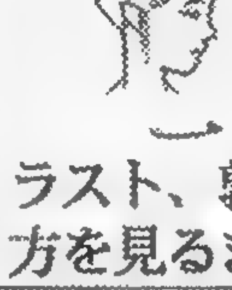
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
404		ストレッチャーで 運ばれる津村、俯瞰で FOLLOW。 左手を突き上げ、 拘束バンドの間から 出した右手はバトンを 振るごとく小さく 振られ続けている。 血だらけだがあくまで 笑顔。 FOLLOW・BGは地面だけですが、画面が落ち着いてしまわないように、立っている救急隊員や警官、破片など配置してください。	その配置は 乳牛に相似形」	2+12
405		津村同様、 ストレッチャーで 運ばれる信枝、 FOLLOW→。 右手を突き上げ、左手は 電話代わりに靴を握り しめている。 着衣は激しく乱れて おり、スカートをはいて いない。 パンツは穿いています、一応。 左の絵にはありませんが、 適宜汚れや血痕を描き足してください。	信枝 「密林から 繁華街へは 女豹の曼陀羅を 24ビットで解析。 面舵一杯」 *(セリフ後半は F.O.気味で、 粉川のモノローグが かぶります)*	
		望遠FOLLOWです。 奥はなるべく救急車両や 隊員、警官などで埋めて ください。 回転等は点いています。 奥は全体にボケ加味で、 ボケ率を変えたいので3段に 分けます。FOLLOWスピードは わずかに違う程度です。		
		ストレッチャー自体、 最初から少しスライド (→) しています。 画面奥に、粉川を捉えた あたりでFOLLOWは 減速してストップ、 信枝は逆にスライドを 加速して右へOUT。 ピン送りして粉川へ。 粉川、運ばれて行く 信枝を少し目で追う。 FOLLOWストップまで3+0、 残りFIX2+18。	粉川 (M) 「つまり二人は ↓	5+18
406 ↓		粉川の寄り。 前カットのポン寄り です。BGと奥に見える 車両等は前カットを そのまま拡大。 大きくぼかすので 大丈夫だと思いますが、 セルはちょっとつらい かもしれません。 レイアウトサイズで検討。 ↓	DCミニの攻撃を 受け、精神に 異常を来して いた…」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
406		顎に手をやり、 思案げな顔になる。		5+12
407	 	手術室。（いい加減な設定で申し訳ありませんが、研究所の中にそういう施設もある、ということで） 氷室が頭部のDCミニ除去手術を受けている（氷室の顔は見えません）。 T.B.してくると同時に、手前のガラスに映っている敦子とその背景がF.I.しつつフォーカスイン（手術室内はフォーカスアウト）。 敦子の背景に見えるBGはややぼけたままです。 敦子の衣装、このカットから替えます。	粉川（OFF） 「そして犯人の 氷室啓もまた、 自ら悪夢に侵され	5+0
408		手術室の隣にある 小部屋で見ている 敦子と小山内。 どこか釈然としない 様子の敦子。 奥のモニタ（ワイドタイプ）には前カットをはめ込み。	飛び降りをはかり 重傷…	2+12
409		手術室内、血まみれのトレイ。 トレイにはすでに除去されたDCミニの破片がいくつか入っている。 ピンセットで挟まれた破片が、		

マッドハウス

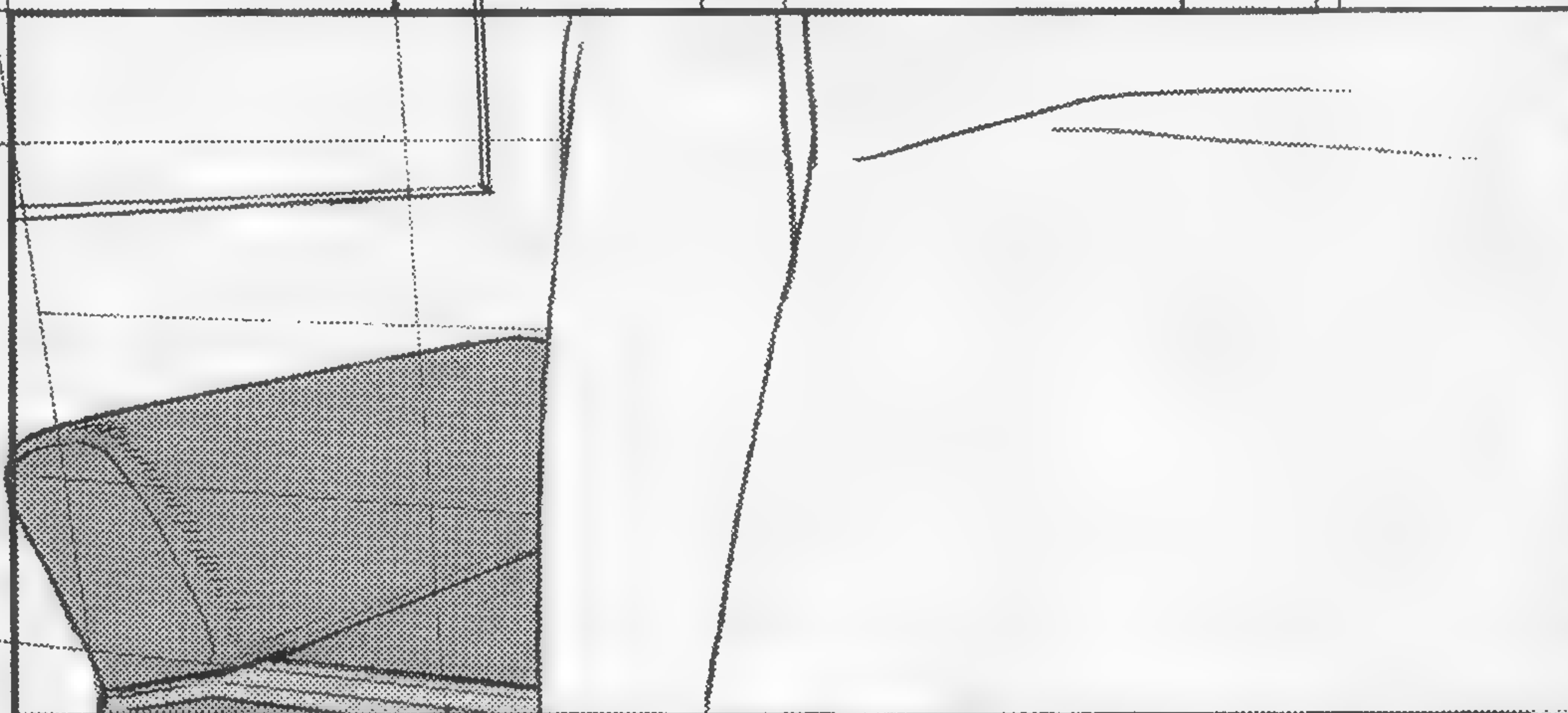
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 409		落とされる。 少し血の糸を引く感じで。 いずれの破片も、動作を示すライトは点いたまま。 弱めのT光有り。	S.E. カタンッ	
			…と」 ※「〜飛び降りをはかり重傷…（カタン）…と」という感じです。	1+18
410		研究所、所長室。 粉川、手帳から		
		顔を上げて、何か喋り出そうとする感じで。 それを次カットの時田が遮る、と。 T.B.(カット頭から1+12。残りFIX。)		
411 ↓		前カットの尻に1コマ2コマかかるくらいの勢いで。	時田 「DCミニの	2+0

( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
411	 	「(ボクの作った)DCミニのせいじゃない」という典型的な子供の理屈(悪いやつは他にいる)を主張してみたものの、「ちょっと」とはいえ未完成だったのは自分の落ち度だと認めざるをえず、最初の勢いが失われて視線を外して氷室が悪いと言い張ってしまうわけです。きっと。	せいじゃ ない！ (～3+0) ただ、 ちょっと未完成な だけで…… (～6+06) (テンション下がって) 氷室のやつそれを 知ってて…」	8+12
412	  	応接室、引き。 左から島、粉川、時田の巨大な背中。 カット頭、粉川が左手を上げて時田を制して。 セリフ尻でノック音。 レイアウトサイズはこちらです。 画面左手のドアが開いて、 敦子が姿を見せる。 ※敦子が隠れすぎない程度にドアの手前にある観葉植物のボリューム、敦子の立ち位置など一考お願いします。 粉川、ドアの方へ目をやる。  ラスト、敦子が粉川の方を見るまで。	粉川 「別に、先生の発明を非難しているわけではありません」 S.E. コンコン	9+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
413		ハッとなる敦子、 アップ。		0+18
414		何かを感じ取った ような粉川、アップ。		0+18
415		C.412同ポ(レイアウト サイズは元のままです。 寄りではありません)。 島、立ち上がって 敦子を紹介する。 敦子、一歩半くらい 前へ。	島 「DCミニ 開発チームの 副主任…」 敦子 「千葉です」	
		島、粉川の方を指して。 敦子、島のセリフ尻で 会釈して、	島 「警察の 粉川さんだ」	
		歩き出して次カットへ。		10+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
46				



A.C.で。
敦子、

一歩半
くらい
歩いて
(フォーカス
アウト気味
から
フォーカス
イン)、





粉川の隣に
腰掛ける。
座る敦子に
付けて
PAN (←) 。
見ている
粉川。

(~4+0)



間(3+0くらい)が
あってから。



敦子が粉川に向かって。

敦子
「何か？」

敦子をバカみたいに
見つめていた粉川、
ギクリとして。

粉川
「エ？」

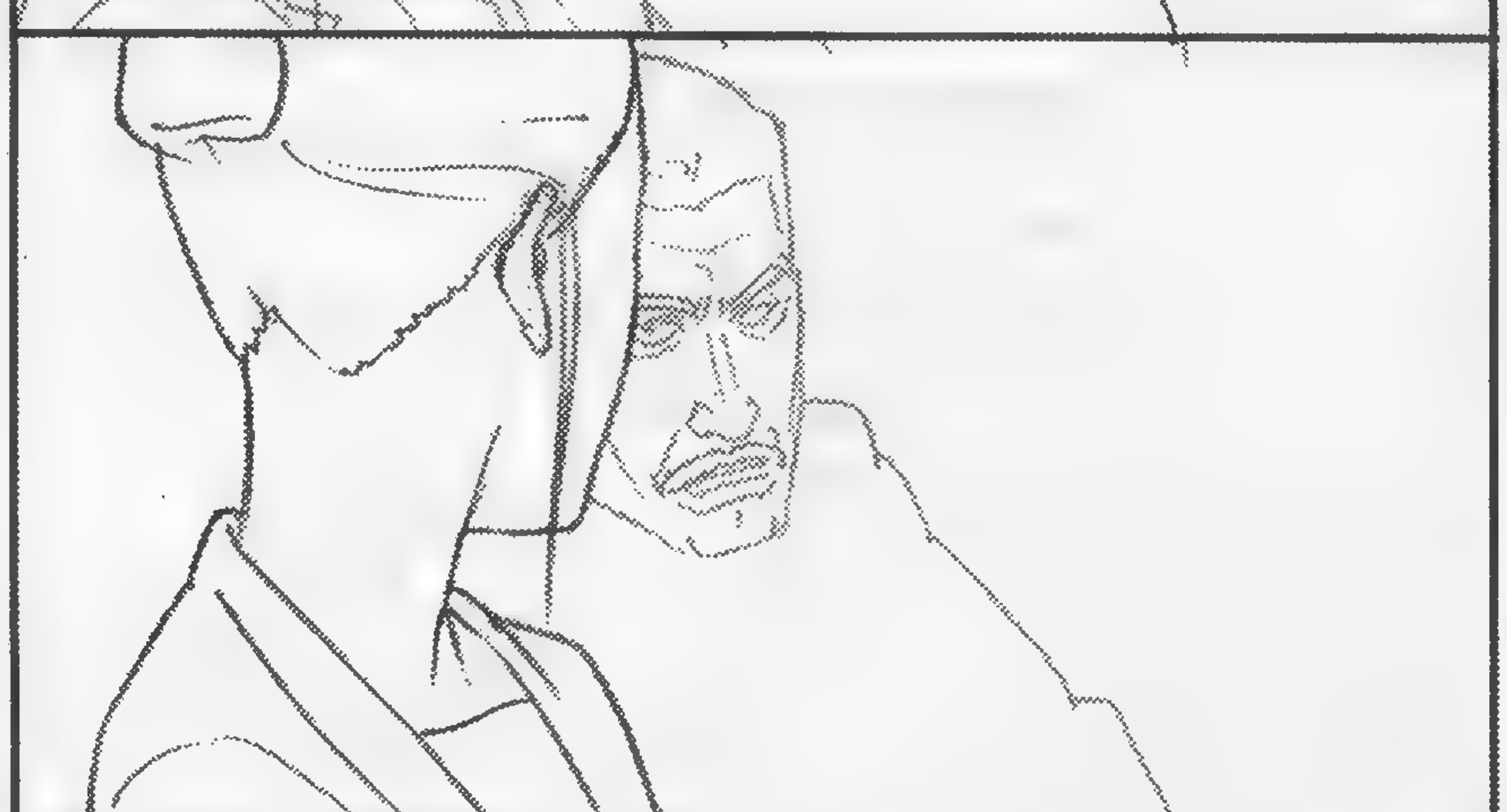
9+0

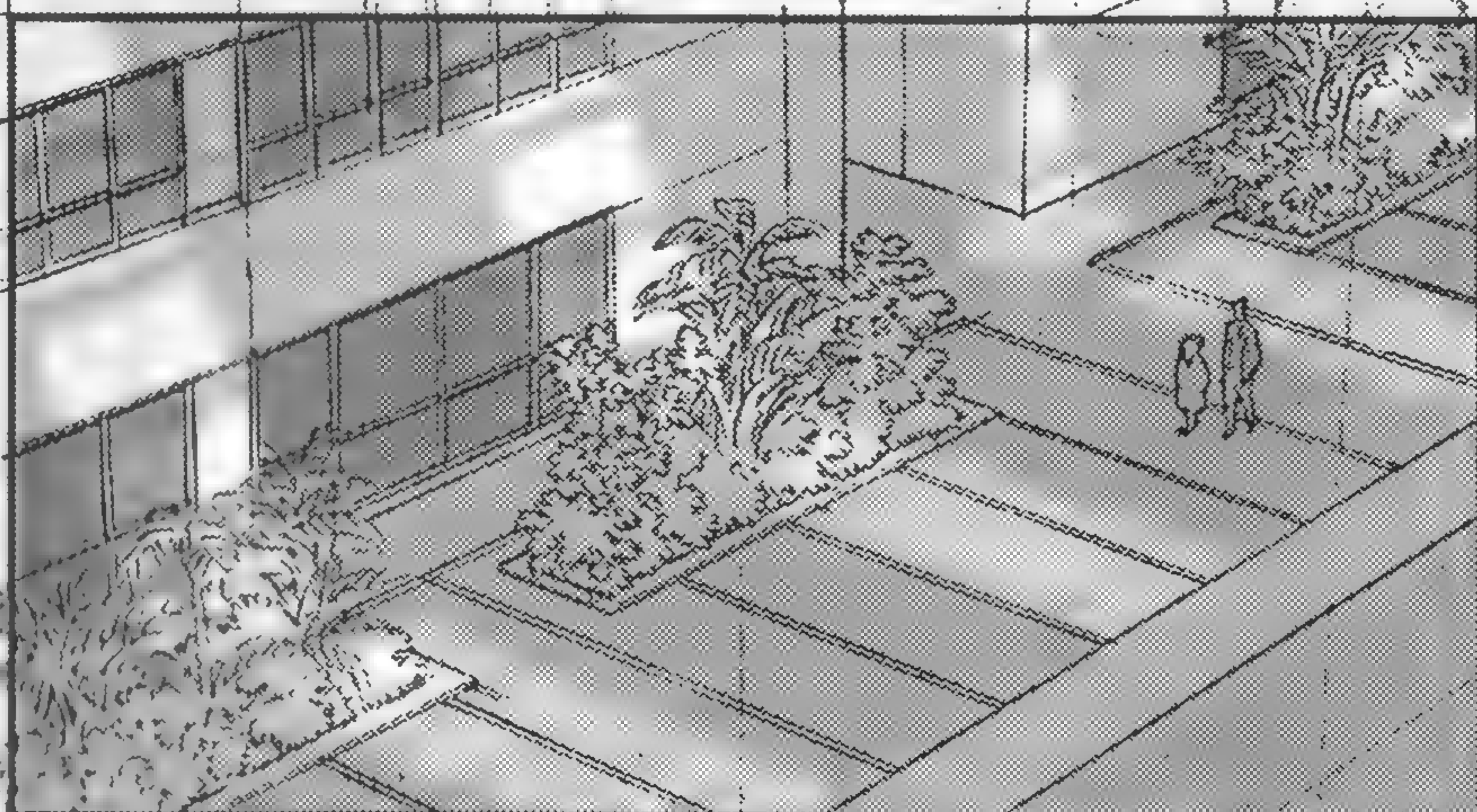
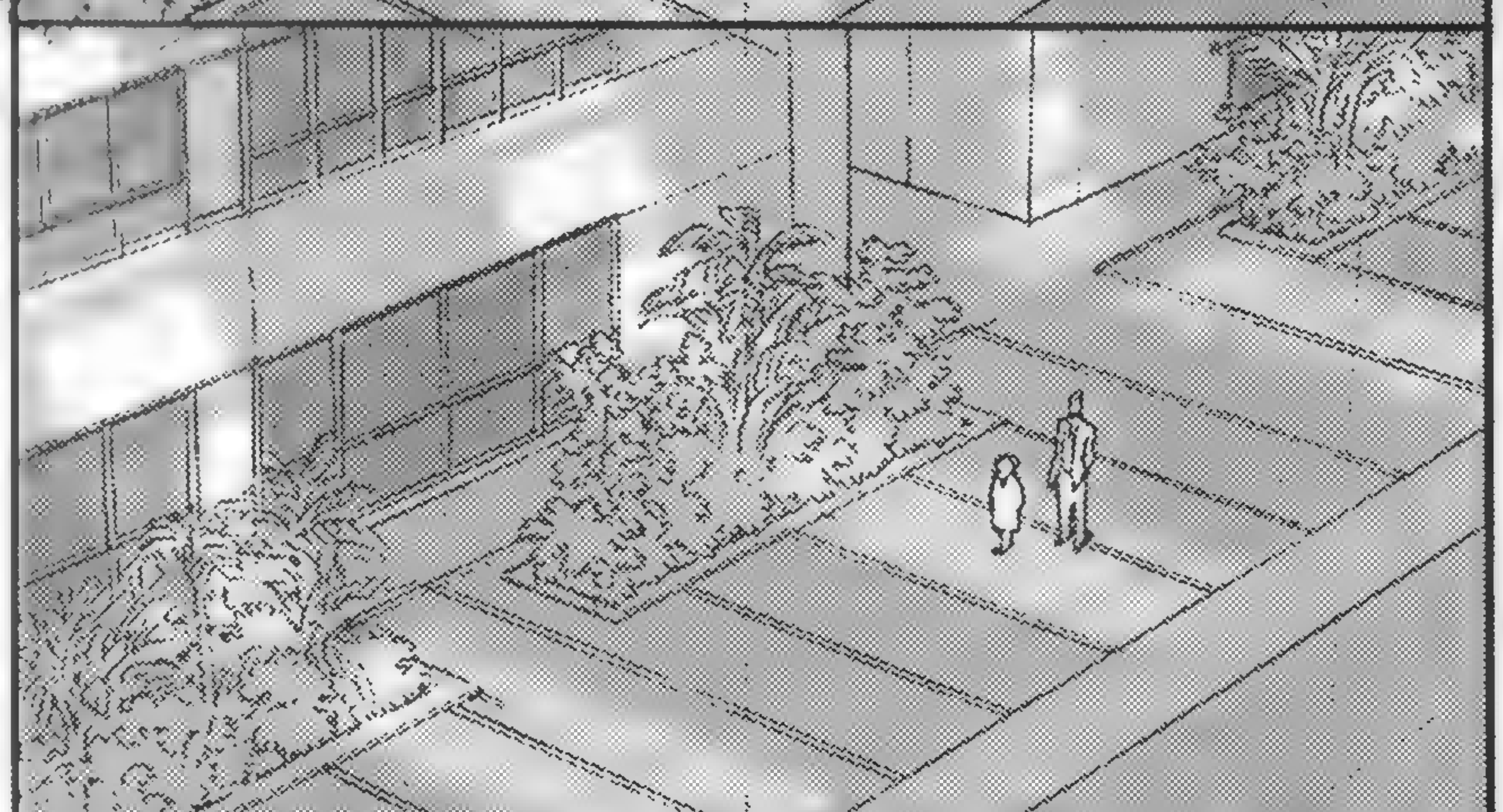
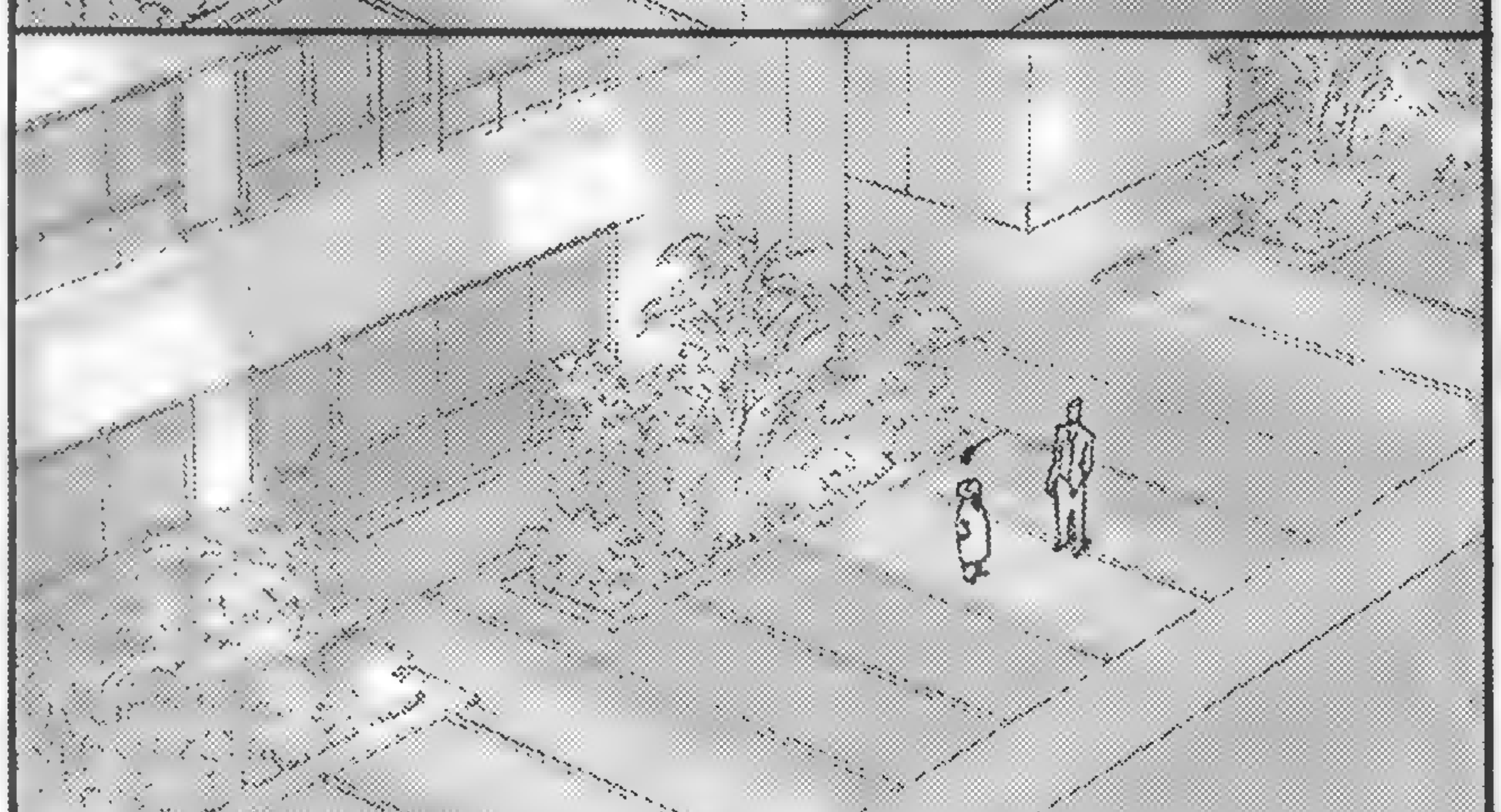
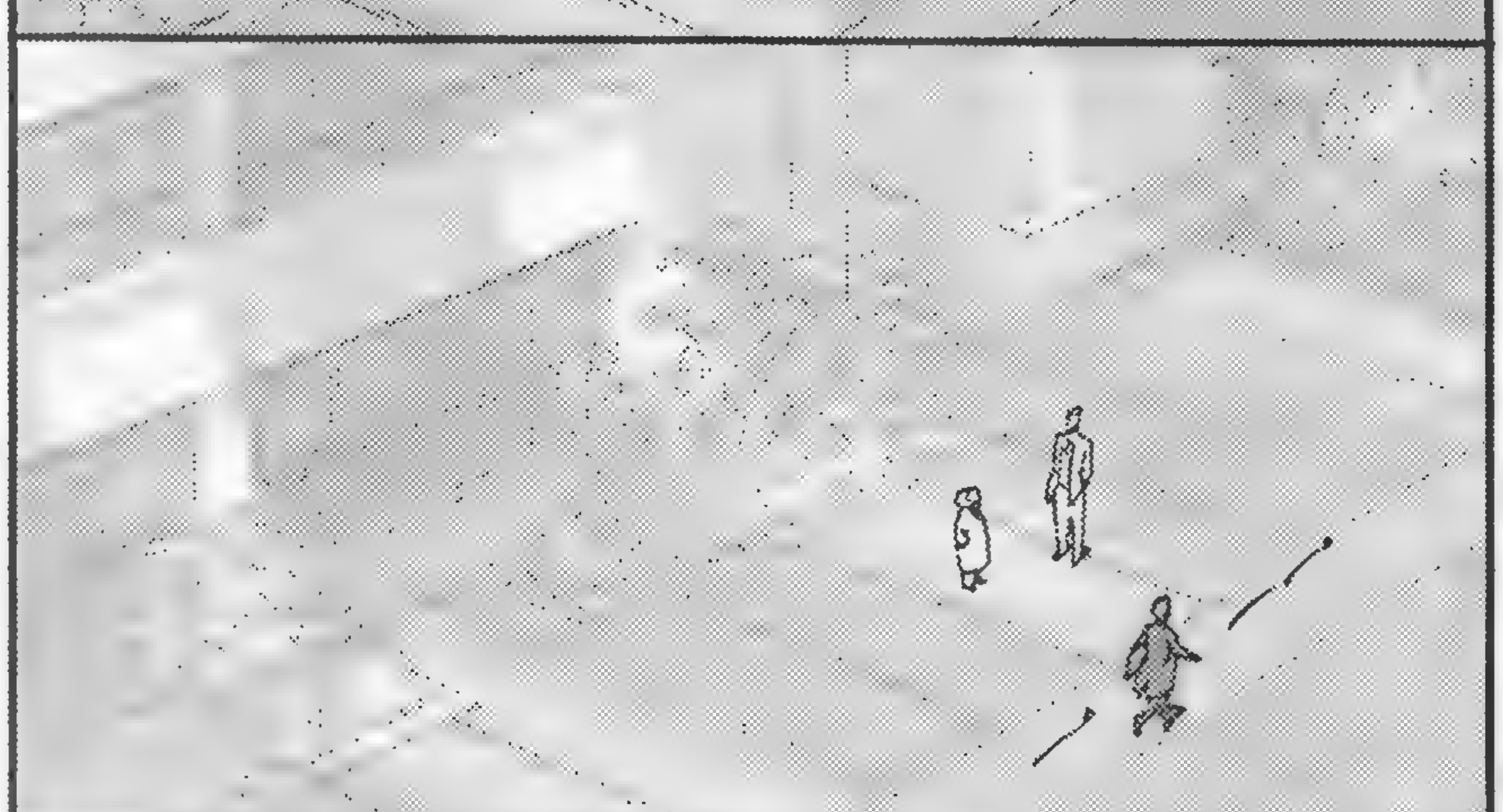
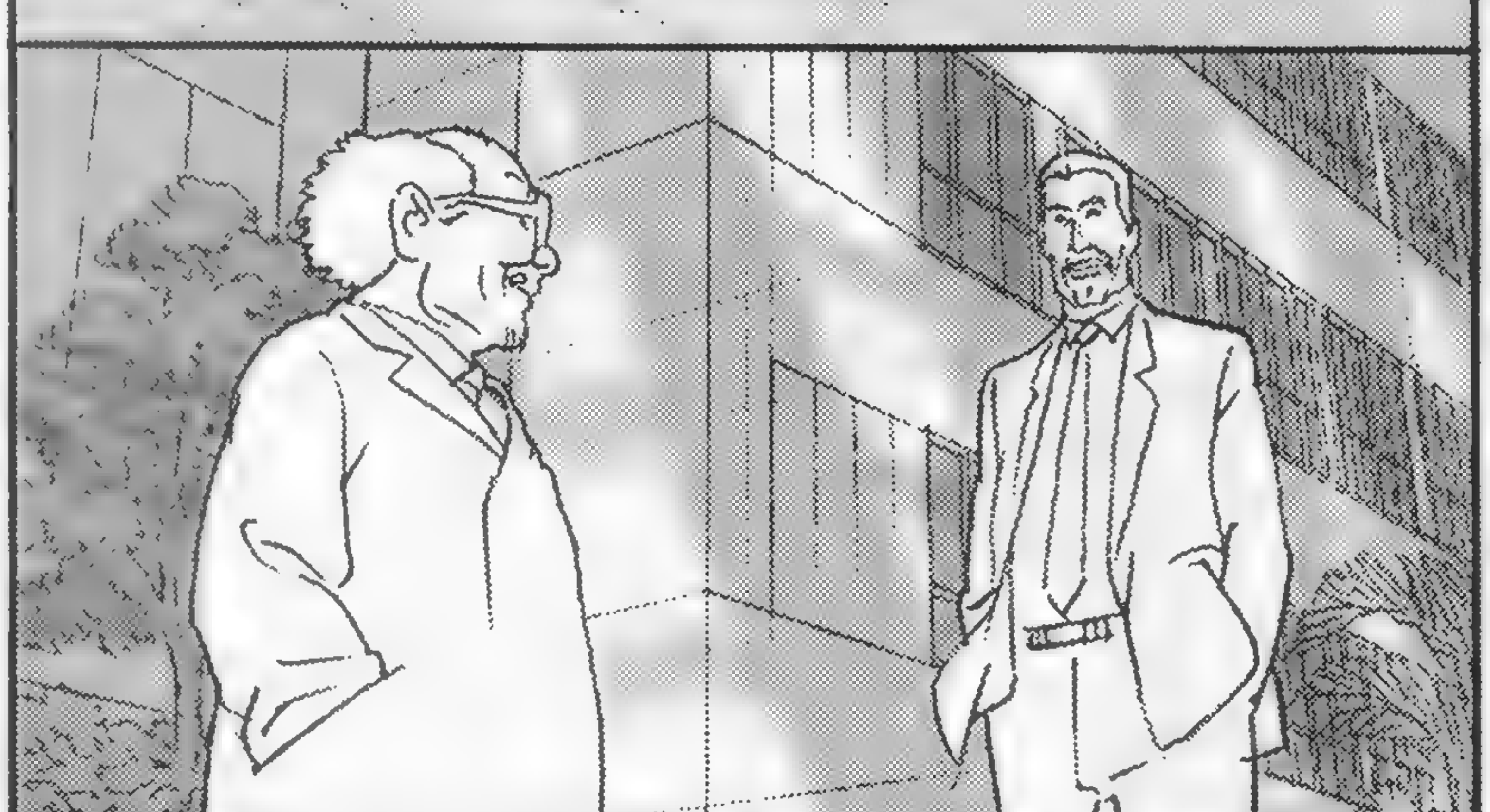
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
417		ちょっと動揺する粉川、アップ。	粉川 「あ…」 時田（OFF） 「素敵ですよね」	
		粉川、内心を見透かされたかと思い、ギョッとして時田の方を見る。		3+0
418		窓外に広がる快晴の空をバックに呑気に語る時田。 雲はゆっくり流れています（→）。 カットいっぱい わずかにPAN.UP。	時田 「友達の夢を、 自分の夢みたいに 見られるのって。 同じ夢を一緒に…」	7+0
419		ちょっとホッとする粉川、		
		テキトーに時田の話に調子を合わせる。	粉川 (～1+18) 「たしかに…… 素晴らしい 体験で ↓	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
419		セリフ尻、敦子の方に目をやり言葉を敦子に投げかける感じで。 敦子は止めのまま。目パチも何も無しです。	しょうな…」	5+12
420		得意になって喋り始める時田。カット頭、パッと上体を起こし	時田 「分かりますよね？ (〜3+0) そもそも	
		かつてを振り返るようにちょっと視線を外し、	フロート型 PC画像処理の スリットノーチェック 方式で脳検査してて	
		さらに一人の世界に入って行く。 「最初に」のところで指を手のひらにポンッと。	(〜8+12) 最初に 閃いたんですよ」	10+12
421		C.419同ポ。 聞き流しつつ敦子を窺う粉川。	粉川 (〜0+12) 「それに、 ↓	

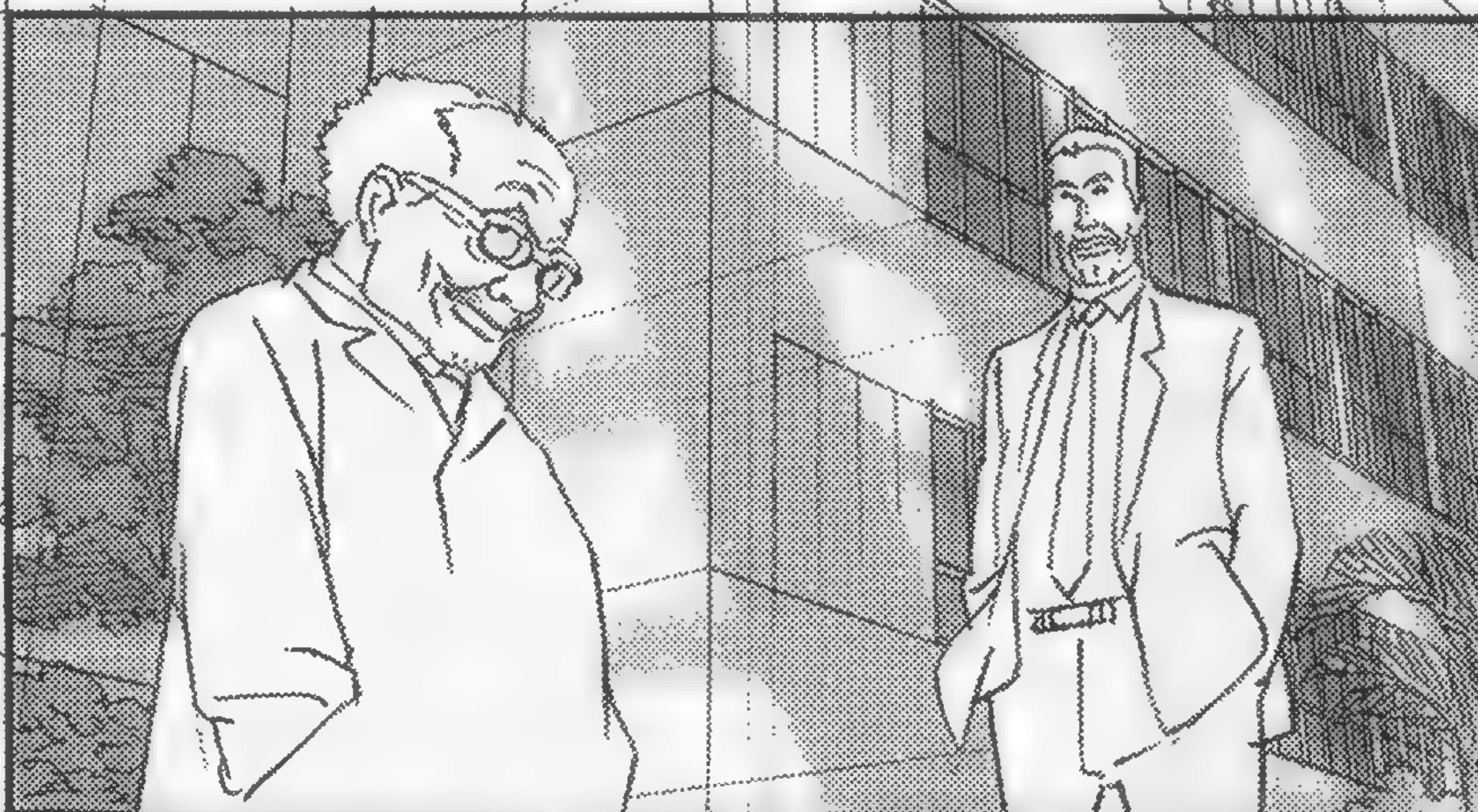
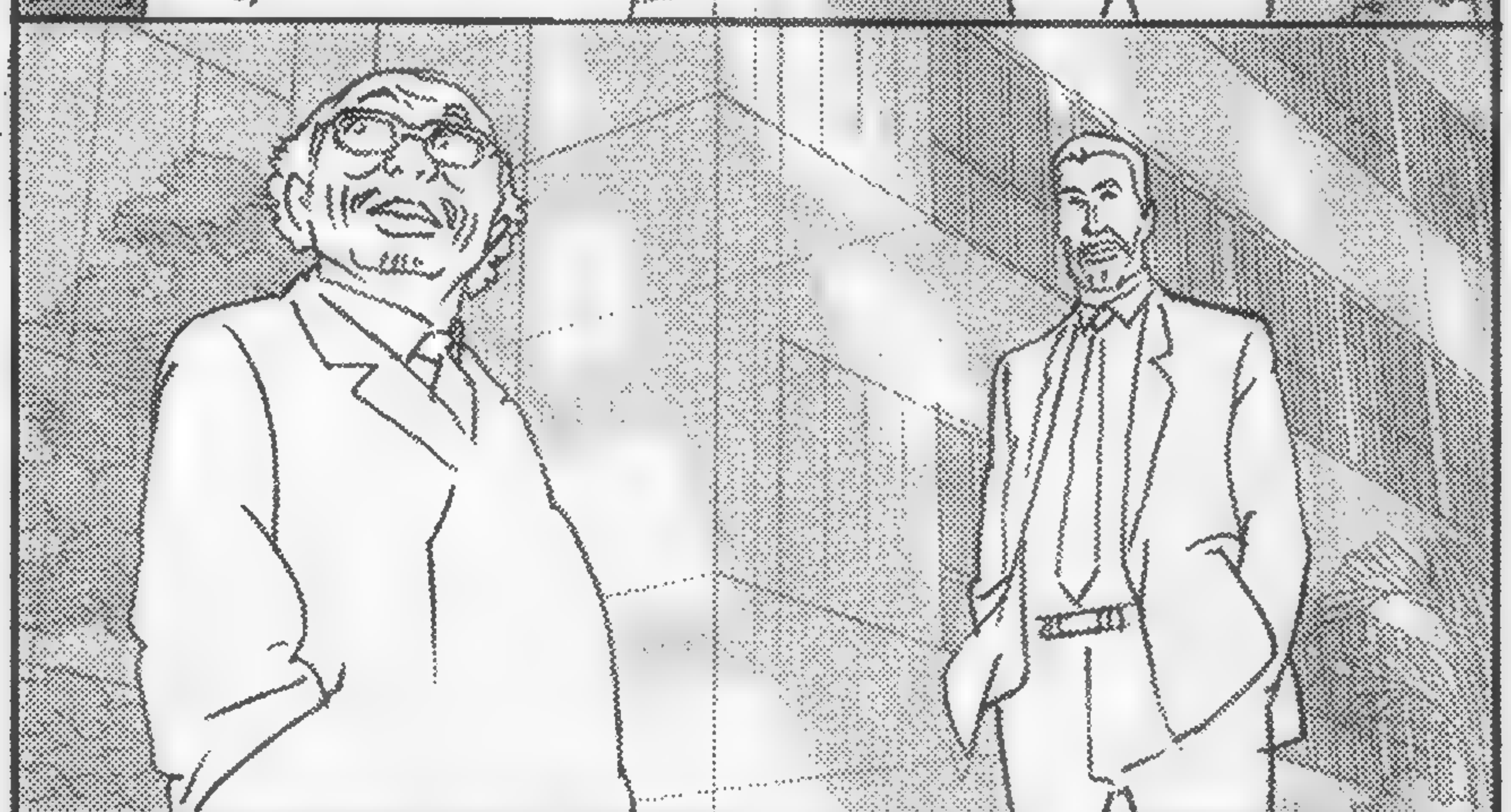
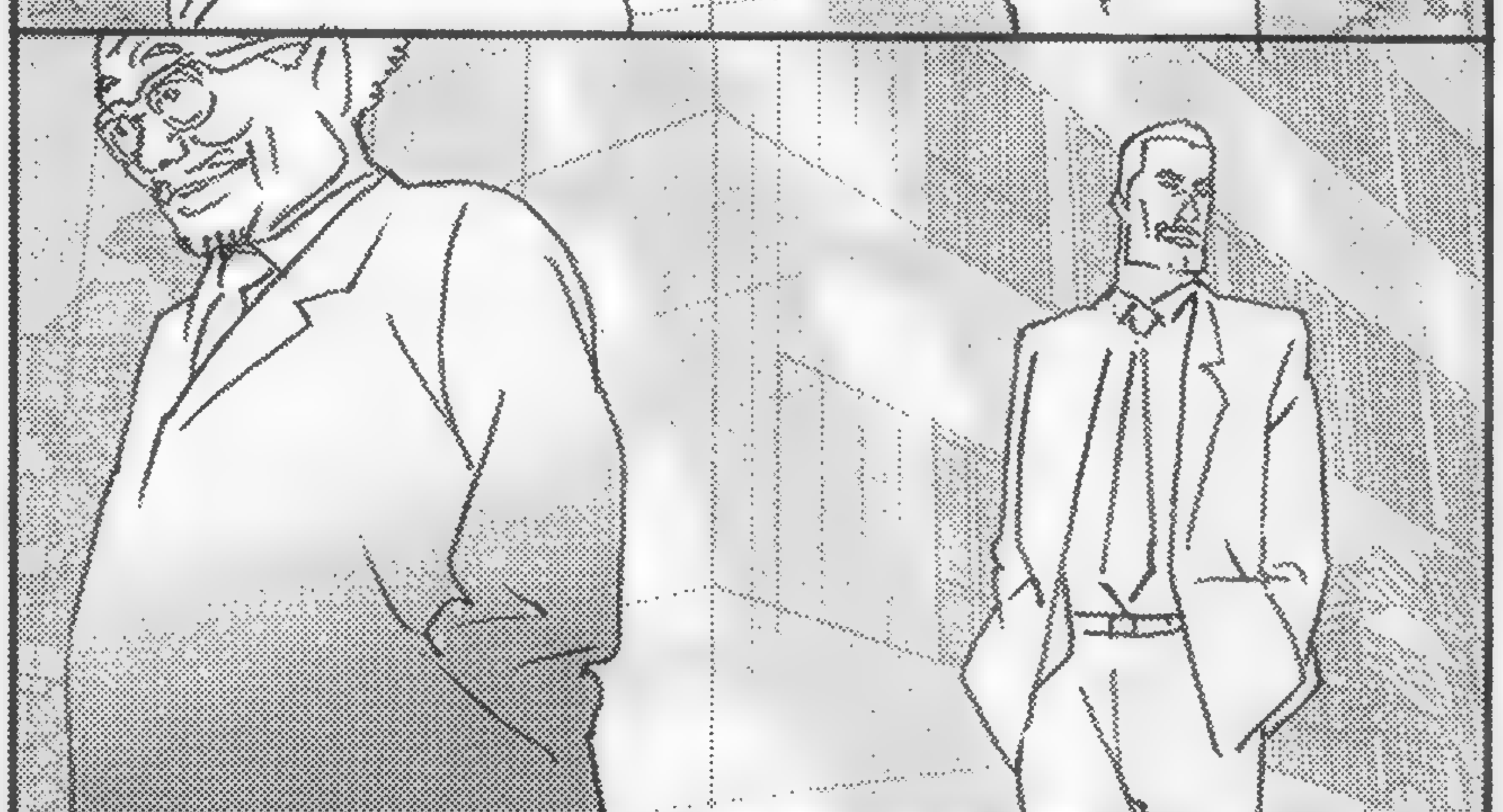
(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
421			病気の治療にも 有効活用	
			できる…」	
422		C.420同ポ。 身を乗り出して 勢いづく時田。	時田 「そそそそそ！ (～2+06) 生体電流の 誘導性サージによる 非線形波動の応用も、	5+0
		政治家や官僚の答弁 みたいなもので、 誰にも届かない、 ほとんど独り言みたいな 言葉の羅列です。 しかし、政治家たち よりははるかに 熱心なのです。 時田なりに懸命に 伝えようとしている はずなので、芝居も 熱心さとか、もどかし さが伝わるよう お願いします。	(～7+0) BTU出力の加減で 新しいシナプス 伝達型の 通信方式を	
			生み出せるから なんですよ」	13+12

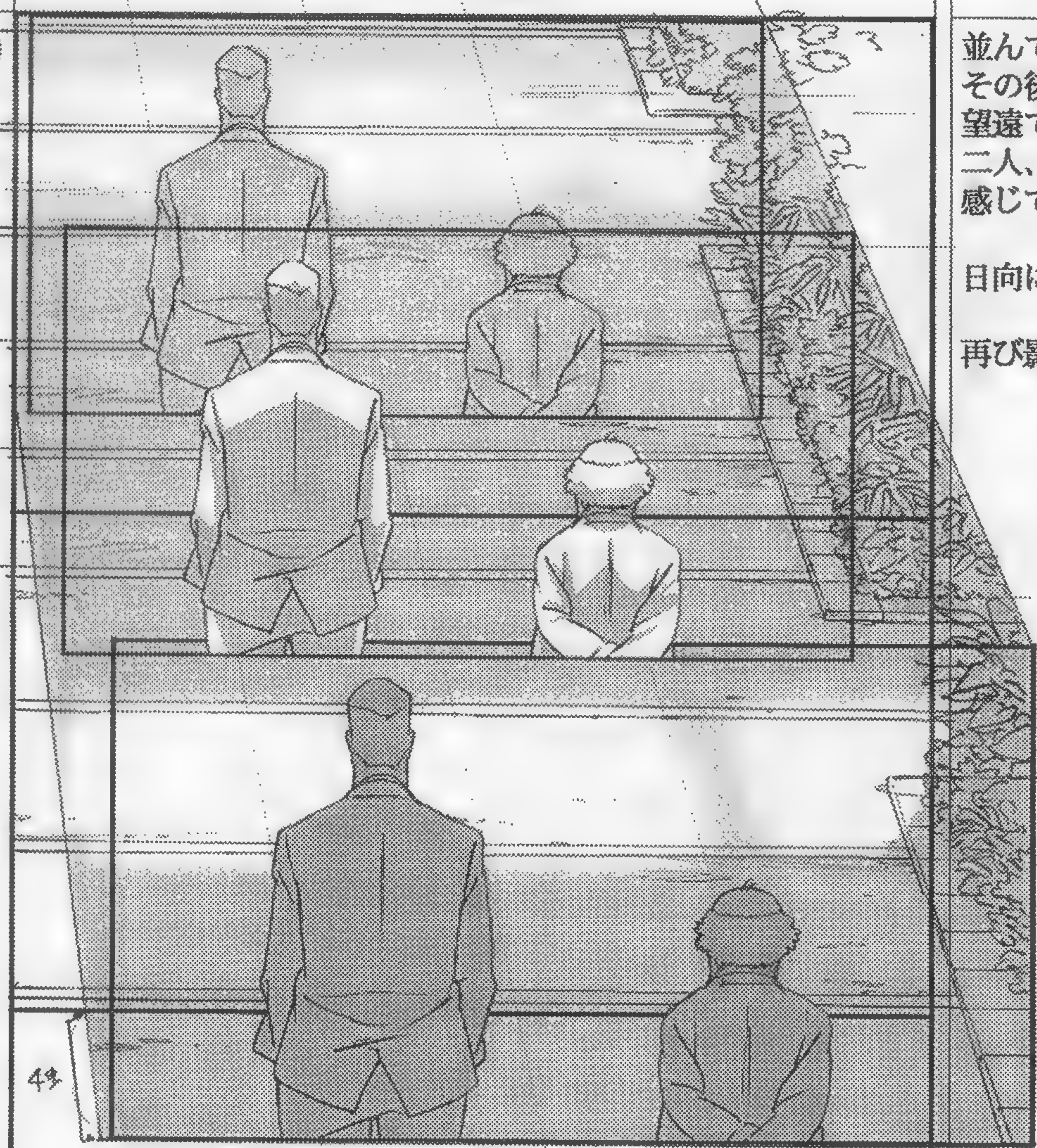
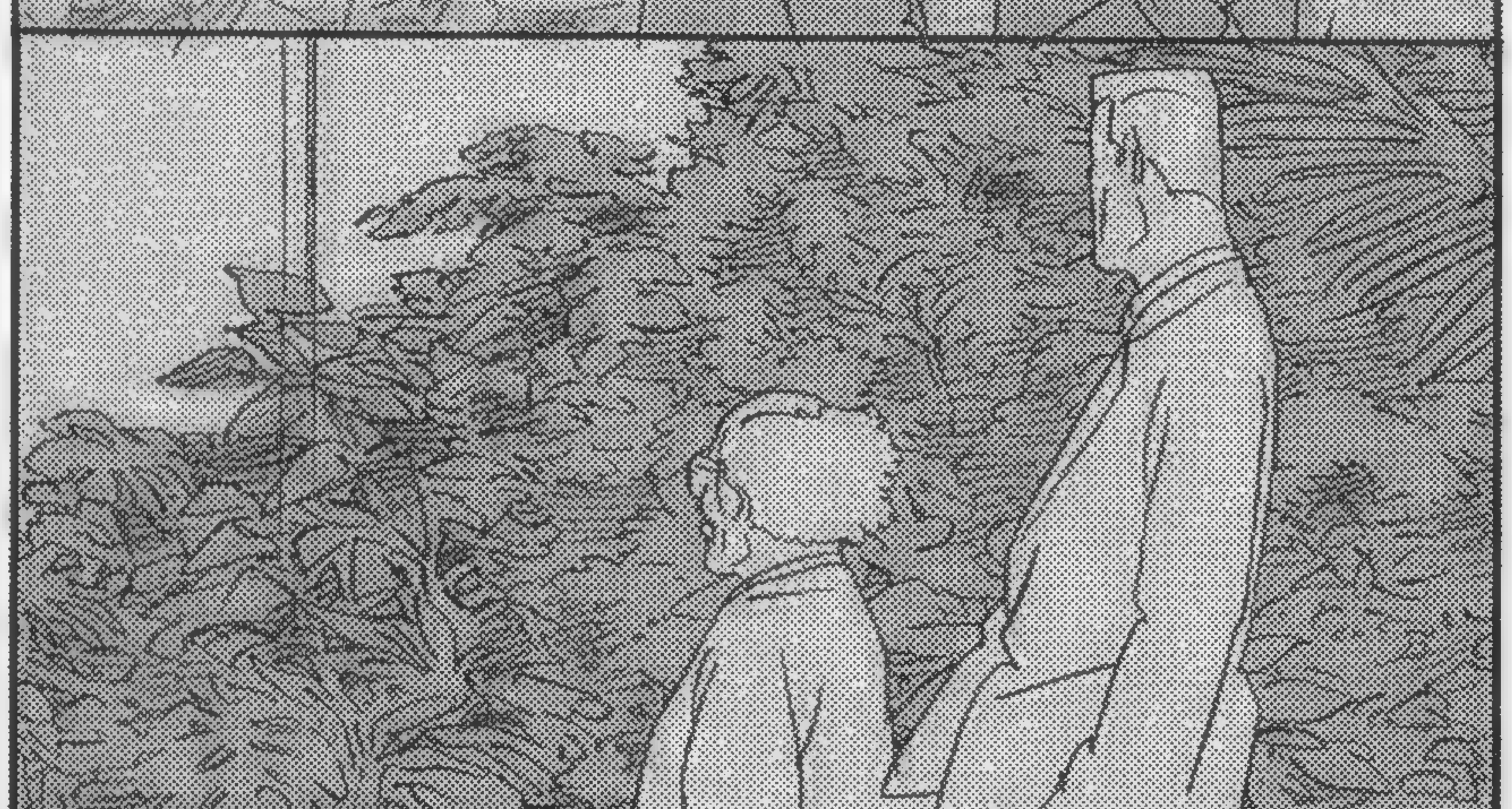
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
423		C.419、421同ポ。 聞き流しつつ、	粉川 (〜0+12) 「使用者それぞれの 肉体をエネルギーに するというのも、	
			(〜5+0) 魅力的な発想 ですなぁ」	
		敦子を窺う粉川。	時田（OFF） 「そそそそそ！ タンパク質の 自己組み立てが 出来る生物化学 素子に着目した のも結局（それでね、 というのも）」 (次カットいっぱい まで)	
		敦子、クルッと粉川を 振り向き。		8+12
424		粉川に冷たく言い放つ 敦子。 絶句する粉川。	敦子 (〜1+0) 「時田先生と お話なさって いるのでは？」	5+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
425		研究所、外、前庭。 屋根のスリットから 漏れる陽が格子模様を 作り出している。 島と粉川が並んで 歩いてくる。 リピート＋パースに 合わせて若干拡大しつつ スライド。		
		言って、立ち止まる 粉川。この時、日向の 部分になるよう調整して ください。 日向へ入る際の色変えは マスク合成で。	粉川 (～3+0) 「彼女だろ？」	
		2～3歩進んで 立ち止まり、振り返る 島。	島 (～5+12) 「ん？」 粉川 (～7+0) 「パプリカ」	
		島と粉川の間に無言の 間。 二人のそばを所員が 小走りにIN～OUT。		10+0
426		見合っている島と粉川、 アオリ。互いに笑み。 牽制し合う感じの間、 あってから。		

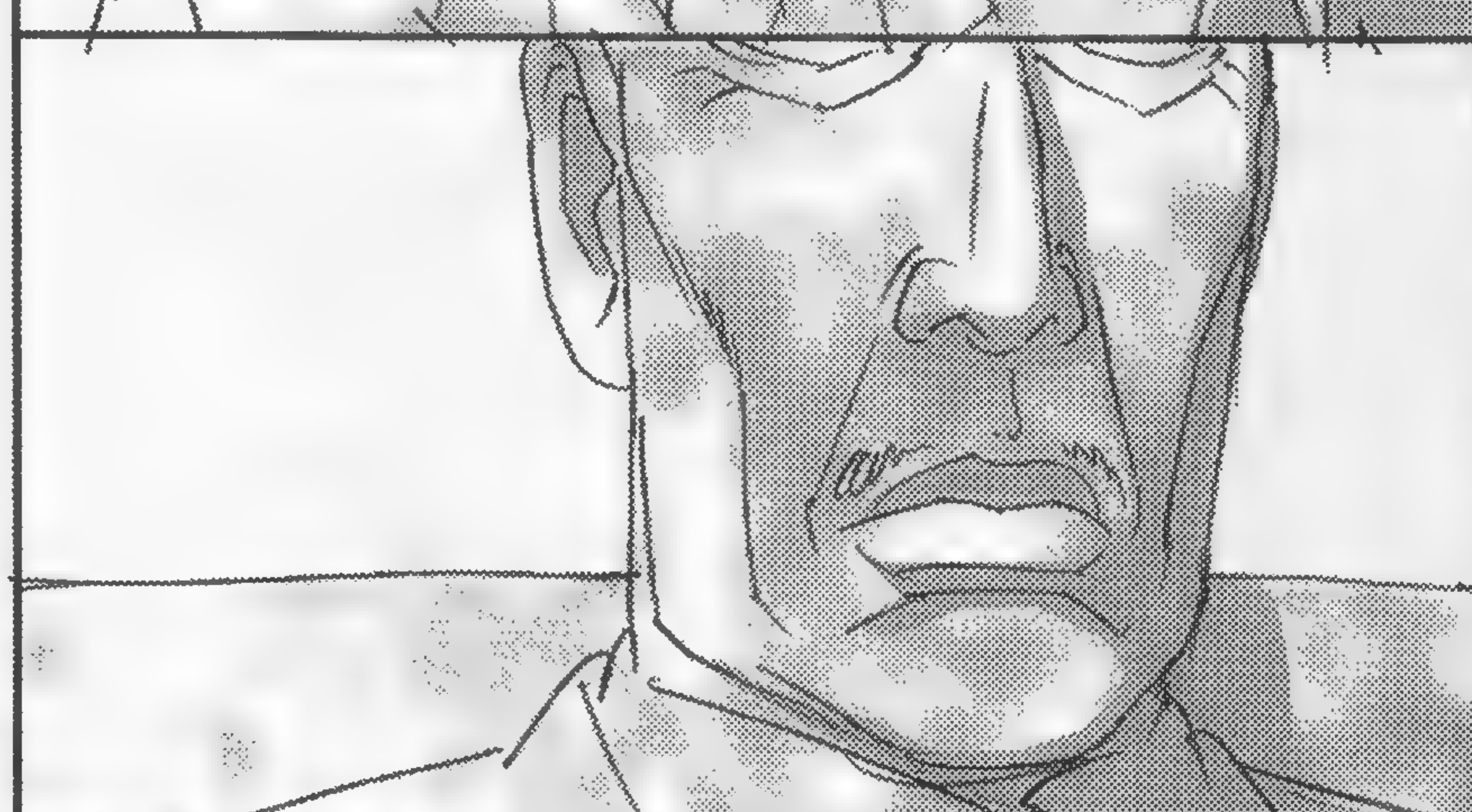
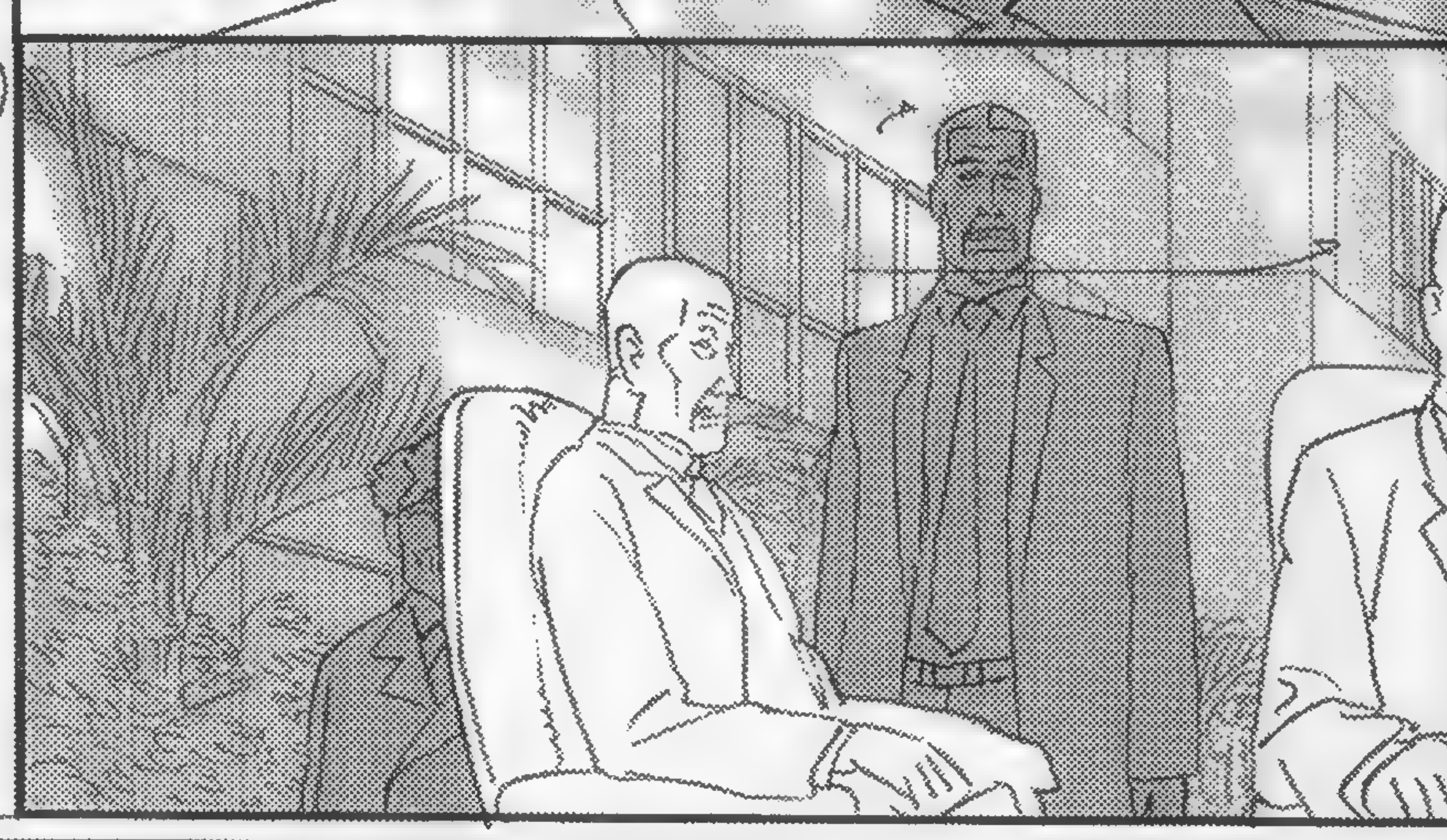
マッドハウス

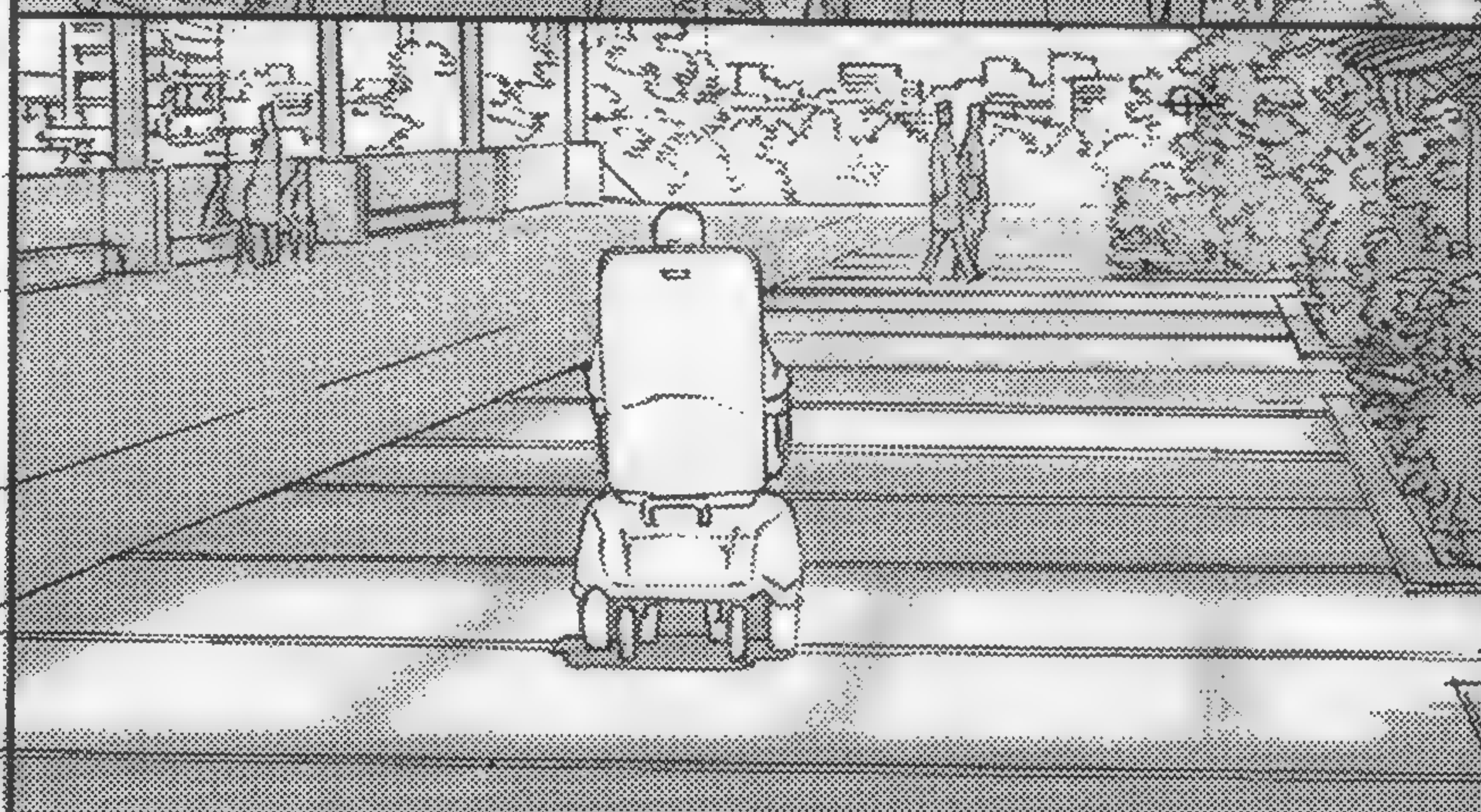
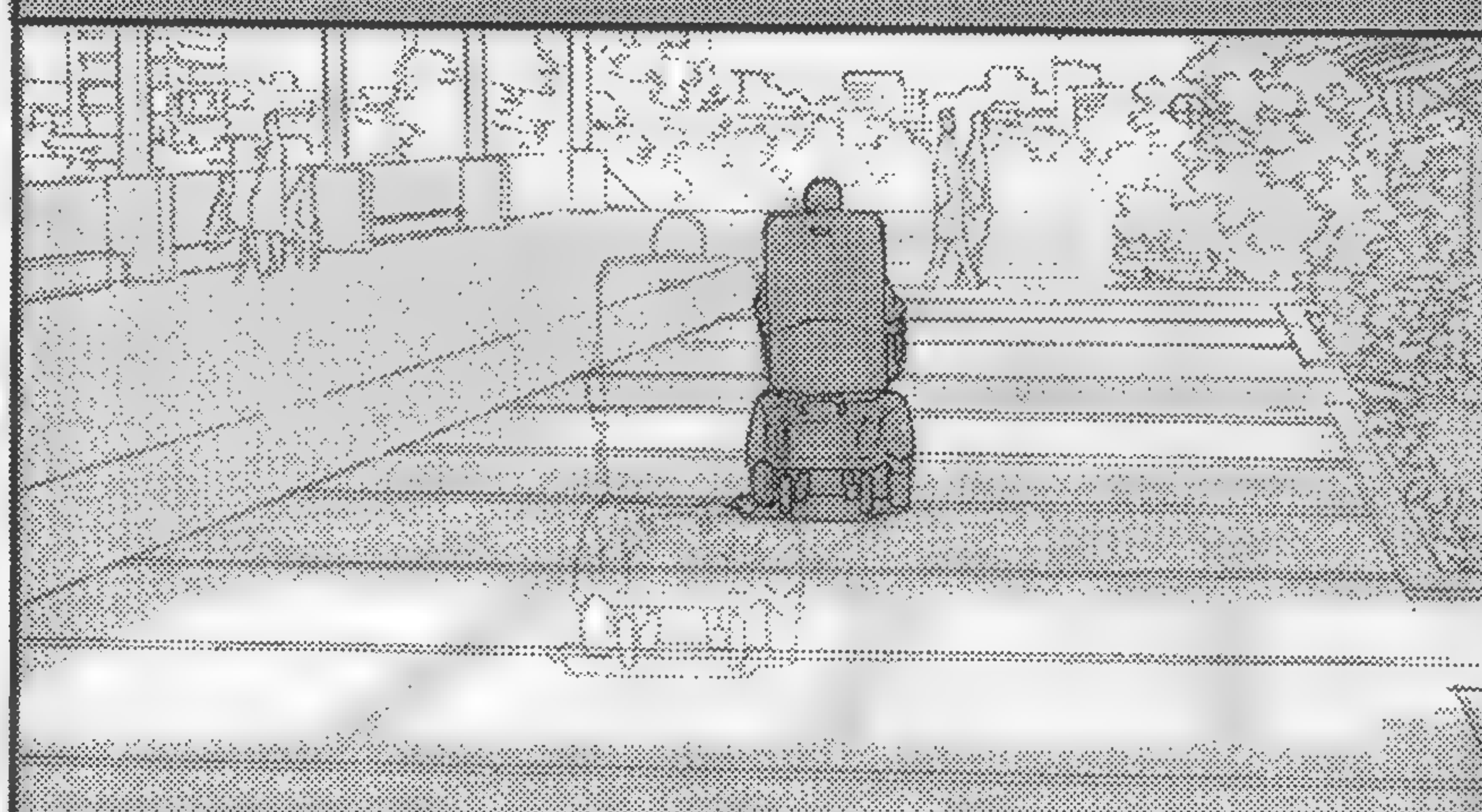
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
426		ニヤリとしつつ 視線を外し、		
		あらぬ方を向いて 話題を横滑りさせる島。	島 (～2+18) 「どうなんだろう なぁ…… (～5+0) 今回の件は」	
		粉川、肩をすくめる ようにして。	粉川 (～7+18) 「まぁ、 事故だろうなぁ ……	
		島、ホッとして 歩き出し、日陰に 入る。 島、OUT。	(～11+0) 夢の攻撃なんて 立件しようがない」	
		粉川が続いて、 OUTまで。 日陰に入る際の色変えは マスク合成で。 以下、このシーンで 日向・日陰へ入る際は 同様です。		16+0

(　　)

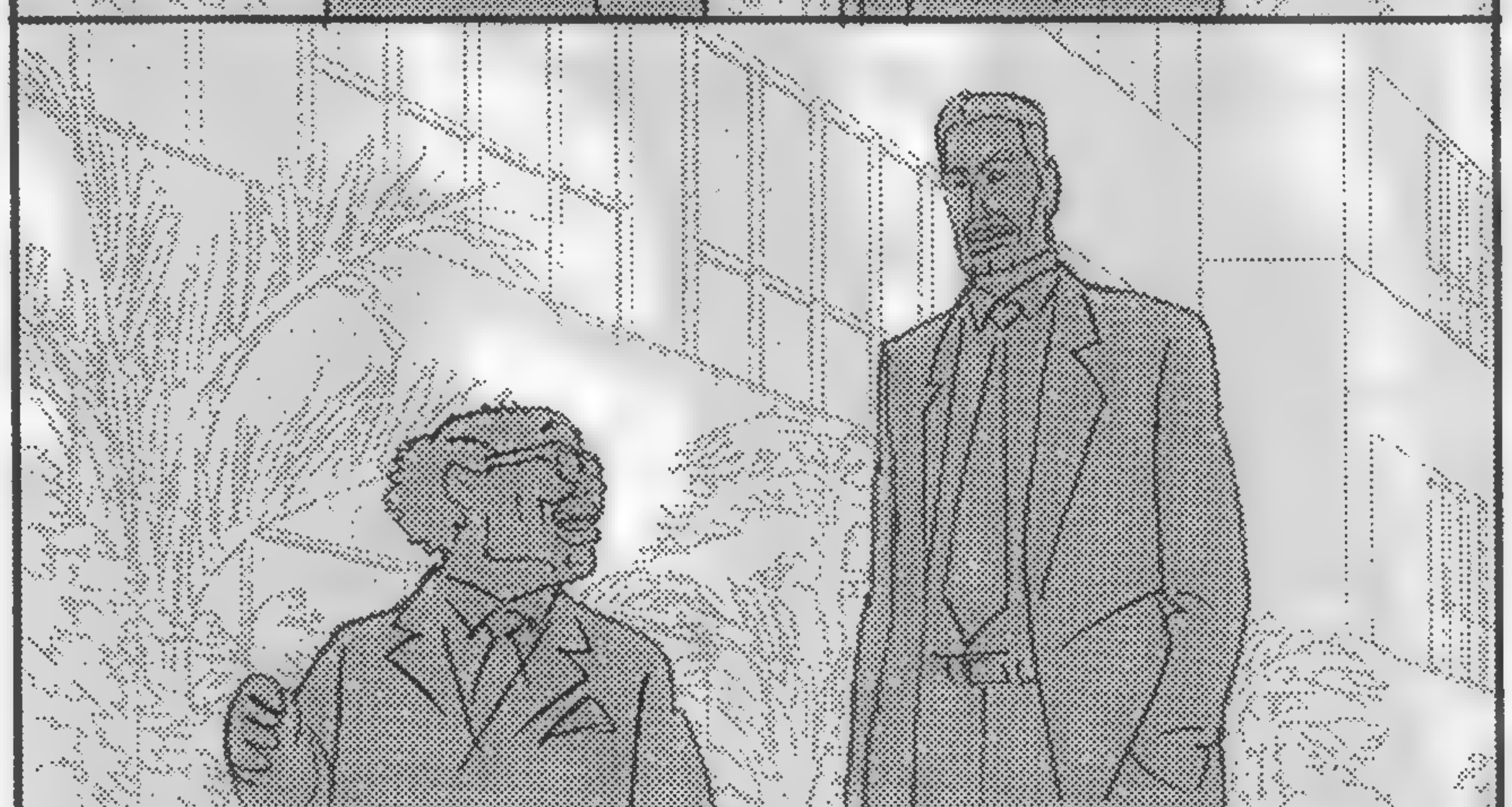
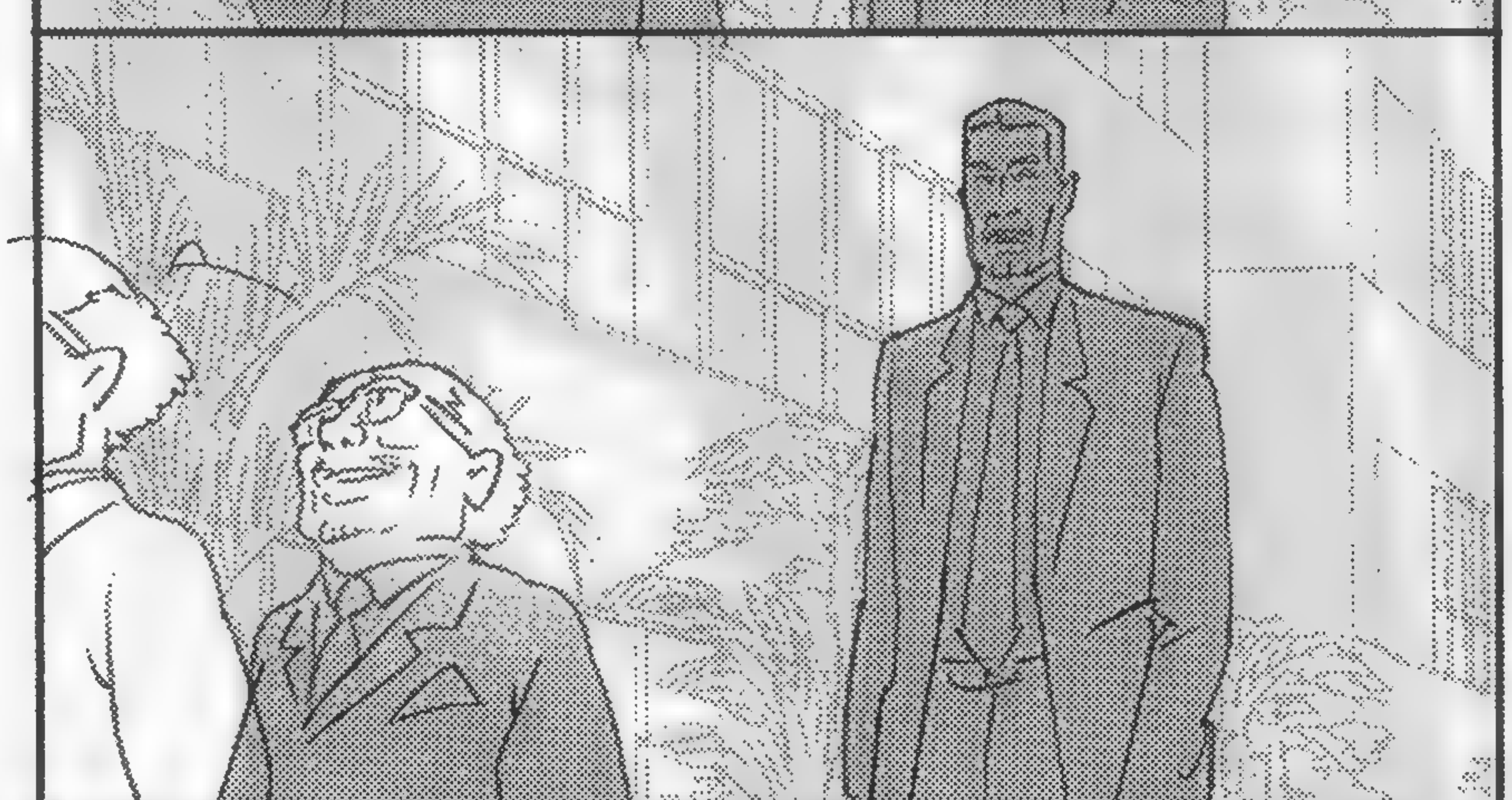
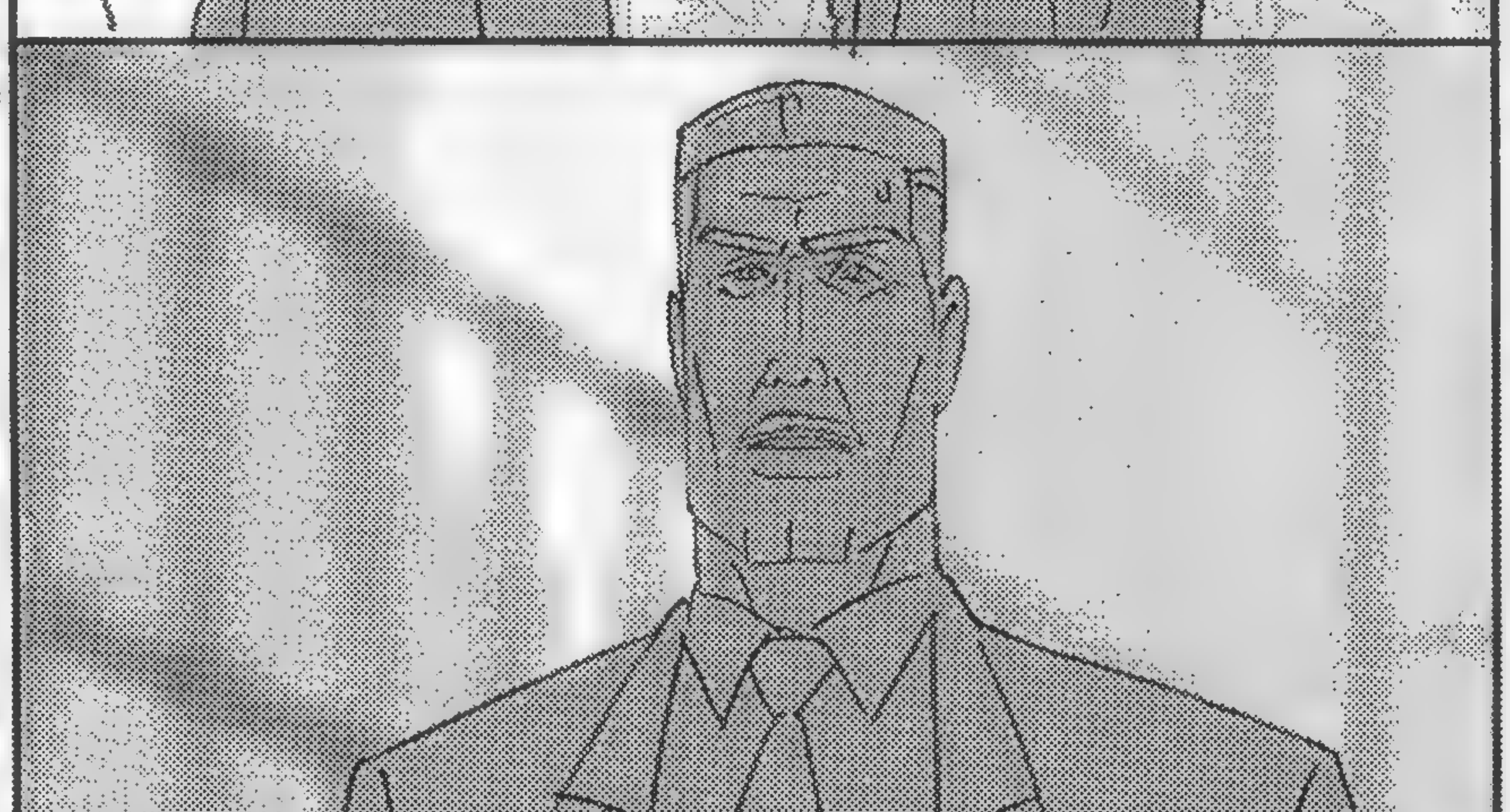
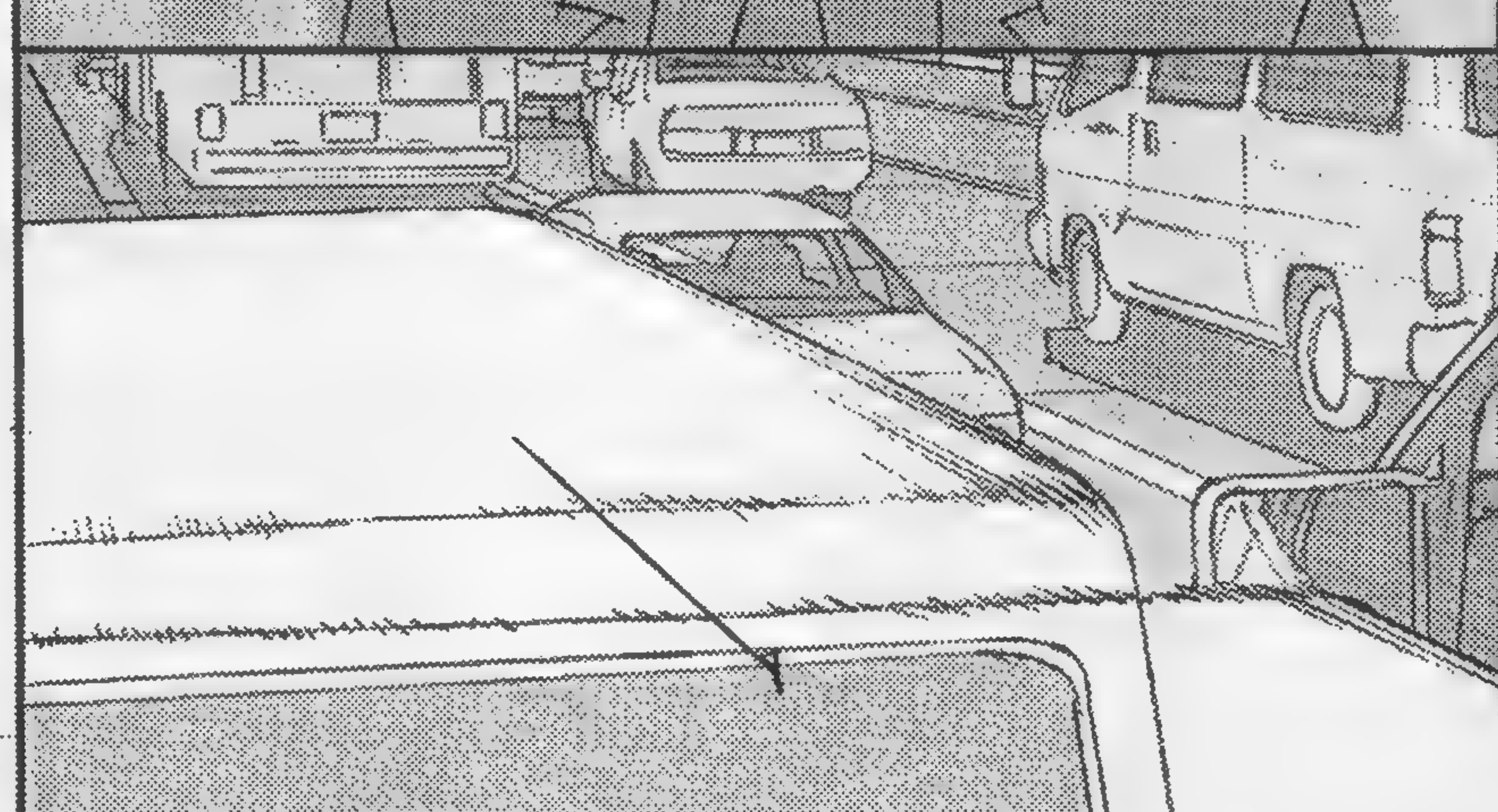
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
427		並んで歩く粉川と島、 その後ろ姿。 望遠でFOLLOW。 二人、のんびりした 感じです。 日向にIN。 再び影にIN。	粉川 「しかし… …素敵ですよね、 か」 島 「んー？」 粉川 「あの巨漢の」 島 「ああ」 粉川 「あれだけの発明を あんな他愛のない 動機で…」	12+0
428		歩く島と粉川、 横位置でFOLLOW。	島 「彼は子供のまま 大きくなった 天才なんだ」 乾（OFF） 「その無軌道な 才能を 善導するのが 大人の責務だ」	
↓		声に気づいて 歩を緩める島と粉川。 ↓		

(　　　)

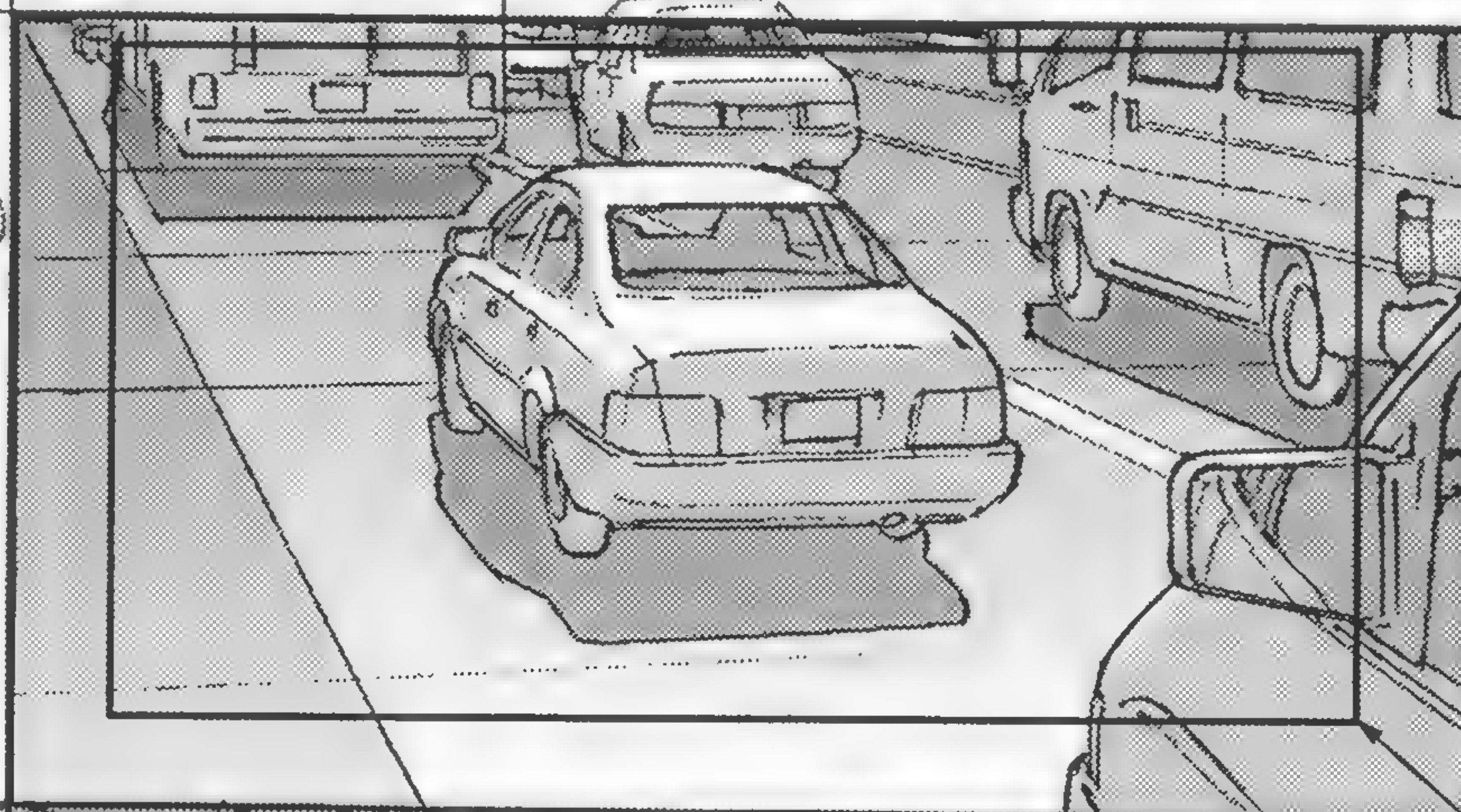
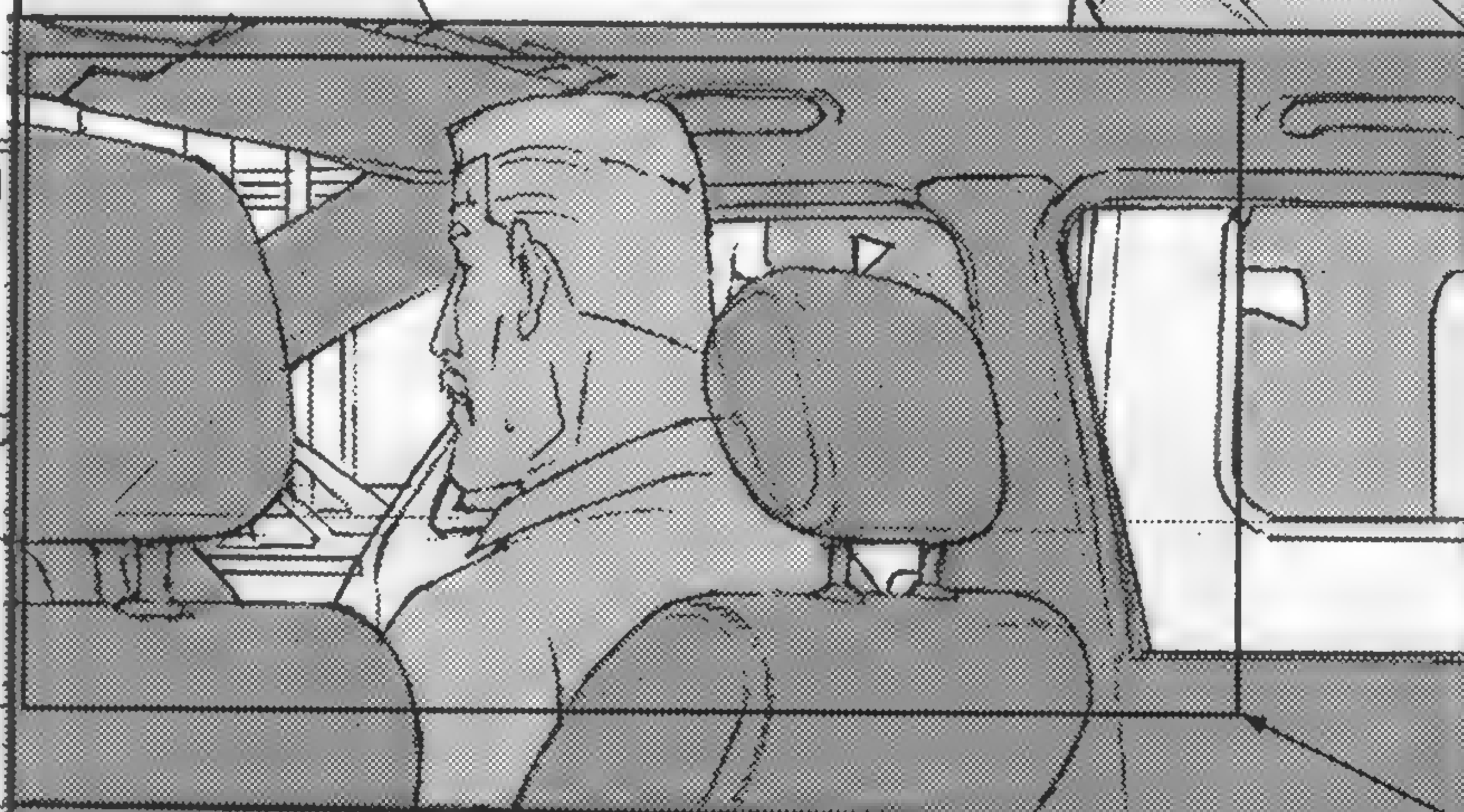
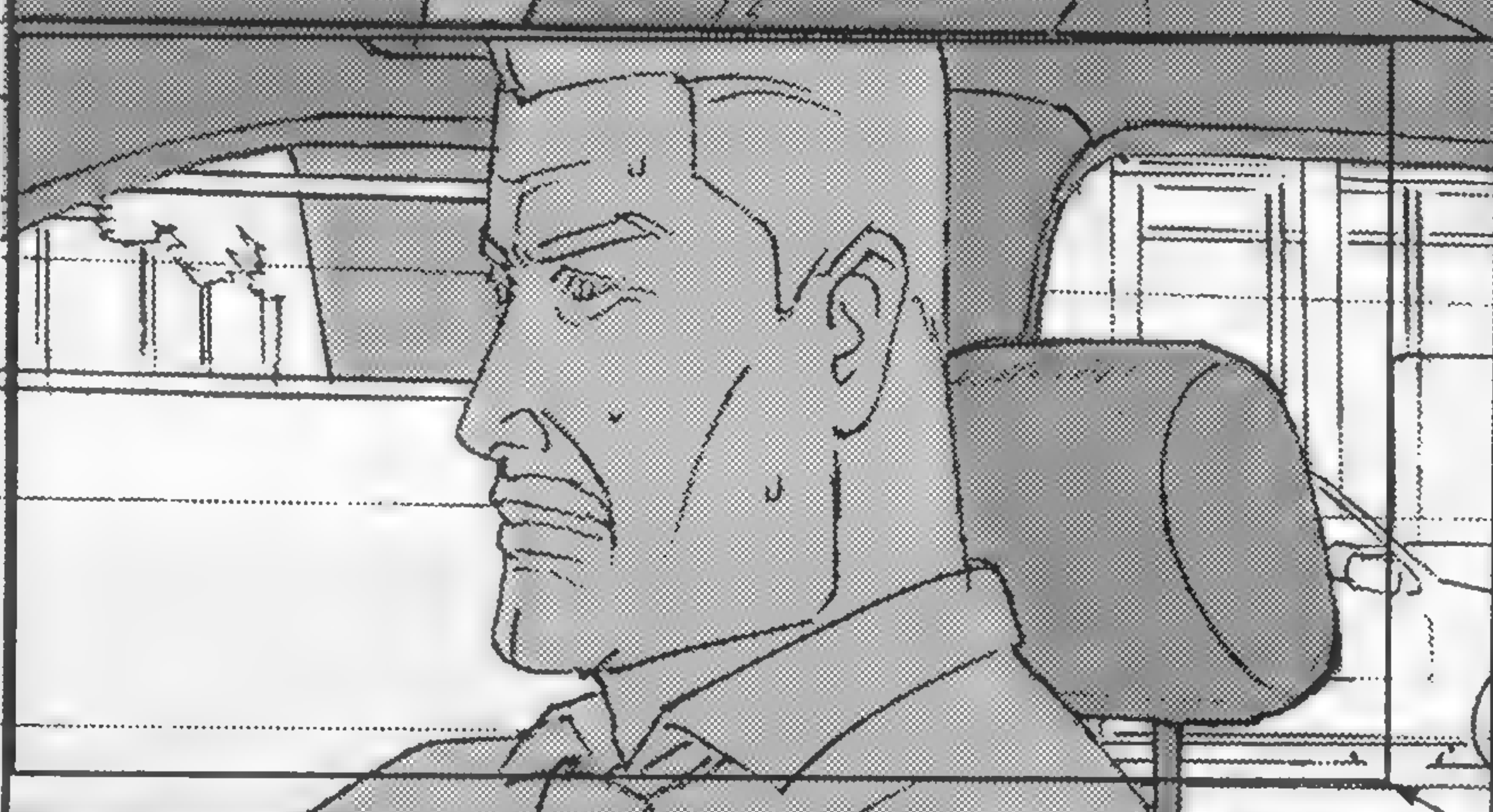
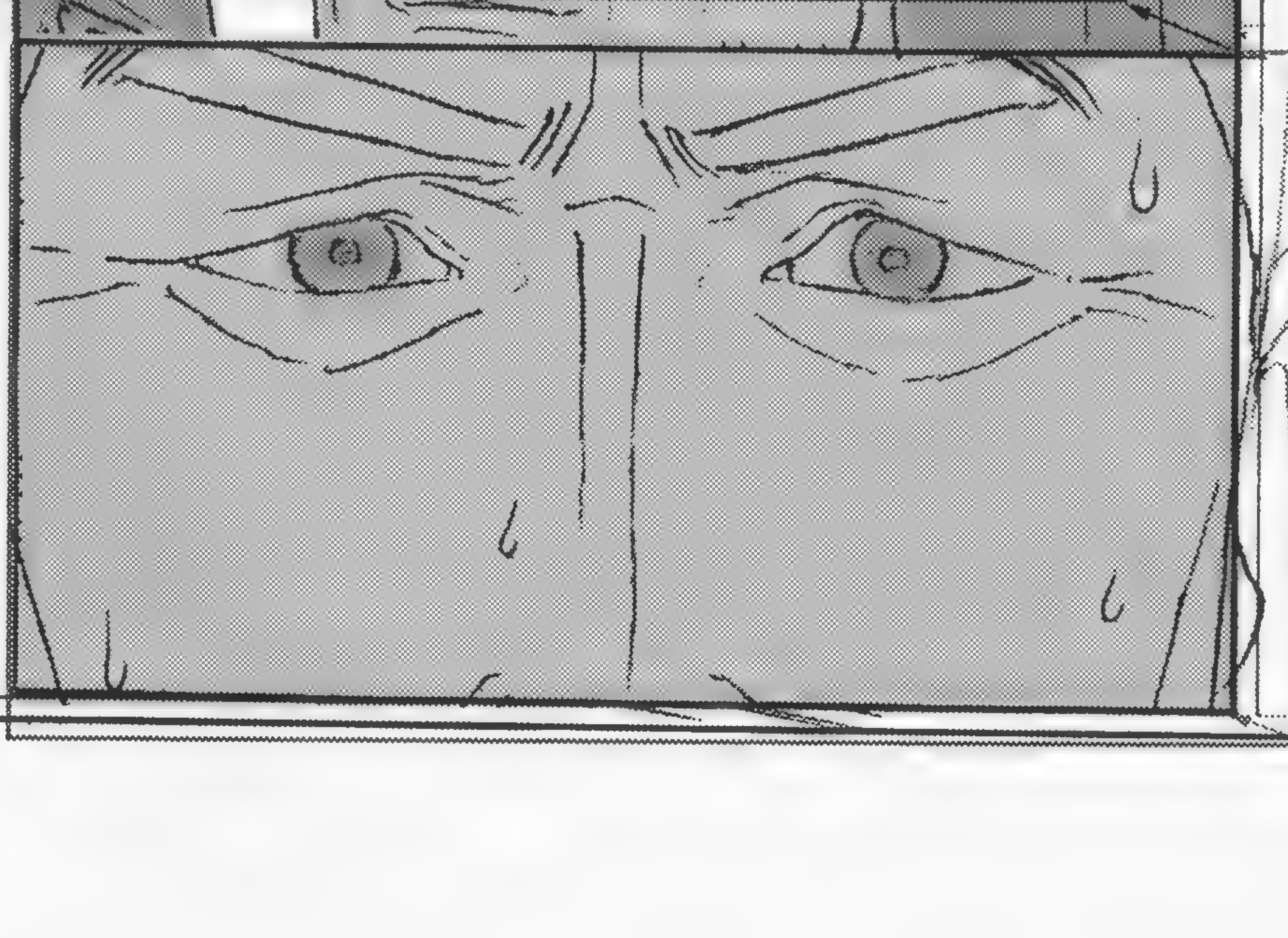
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
428		植え込みのBOOKの陰から車椅子の乾が姿を現す。 島と粉川は立ち止まる。		
		乾は陽の中、島と粉川は陰になります。 乾に木漏れ日有り。 FOLLOWストップ。 乾、クルリとこちらに向き直る。	島 「理事長…」	13+0
429		乾の寄り。	乾 「不祥事の背後に あるのは、 常に驕りと	
		「常に」のあと、 手前に来始める。 木漏れ日のテクスチャは 拡大しつつスライド(↑)。	怠慢だ」	5+12
430		島と粉川の前を通り過ぎ、 ややカーブしつつ OUTして行く乾。 ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
430		粉川、見送って。	粉川 (〜3+0) 「所長様も楽じゃ ないなぁ…」	6+0
431		去って行く乾の後ろ姿。 このくらいの角度なら多分2Kの縮小スライドで行けるのではないかと思います。	島（OFF） 「（溜息混じりに） やれやれ……」	
				2+0
432		C.430同ポ。	島 「まったく何を 間違って	
		島、禿げた頭をつるりとなで上げながら。	こんなポストに 就いたのか…」	

(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
432				
		粉川を見上げて 自嘲気味に笑いつつ。	島 (～5+12) 「学生の時分が 懐かしいよ。 (～8+00) おまえと将来の 夢を語り合って	
		島、歩き出して日向に入り、OUTまで。 粉川は島のセリフに固まる。 「学生の時分」 「将来の夢」が粉川を縛る呪文みたいなものです。	いた頃がな…」	12+12
433		固まっている粉川。 BGは前カットを拡大してボカシ。 粉川の顔の前あたりに建物の日向部分が来るように。	次カットのS.E.先行。	4+0
434		街の中。 走る粉川の車をFOLLOW。 カット頭、路駐している車が手前へOUT。		

( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
434		路面は3Dの送り。 奥の建物が見えると厄介なので、見えてもガードレールまで。 奥が目立たないよう手前をなるべく併走している車で埋めます。 カットいっぱいT.U.。 画面右手前に見える車はT.U.時、パースに合わせて拡大スライド。 O.L.(2+0)。		4+0
435		車内、後方から運転している粉川。 T.U.。 窓の外はBGスライド。 併走している車も若干スライド（←）。 窓外はボケ加味。 反対車線を適宜対向車が通過。 目の位置を合わせて次カットとO.L.(1+18)。		3+12
436		※435〜437Bまで別紙に説明あります。 粉川の寄り。T.U.。 窓の外は前カット同様、BGスライド、併走している車も若干スライド（←）。 反対車線を適宜対向車が通過。 目の位置を合わせて次カットとO.L.(1+12)。	呼吸が荒くなってくる。 島の声 「学生の時分が 懐かしいよ。	2+18
437 (A)		粉川、さらに寄り。 T.U.。 瞳が落ち着かず、視線がブレ、目元にも引きつるような動き。 窓の外は後続の車で埋めます。ボケ加味です。 車はそれぞれ若干スライド（←・→）。 目の位置を合わせて次カットとO.L.(1+0)。	おまえと将来の 夢を語り合って いた頃がな」	2+12
437 (B)		粉川、どアップ。 瞳が落ち着かず、視線がブレ、目元にも引きつるような動き。		3+12

C.435～437Bのカメラワークについて

運転している粉川の後方から、4カットをO.L.で繋いでアップまで回り込む、
という感じの流れです。O.L.する際は目の位置を合わせます。
どのカットもわずかにT.U.します。



1／C.435は粉川の後方からPAN+T.U.して行き、
左目と次カットの右目の位置が揃うように次カットも
T.U.しつつO.L.　以下同じ要領です。



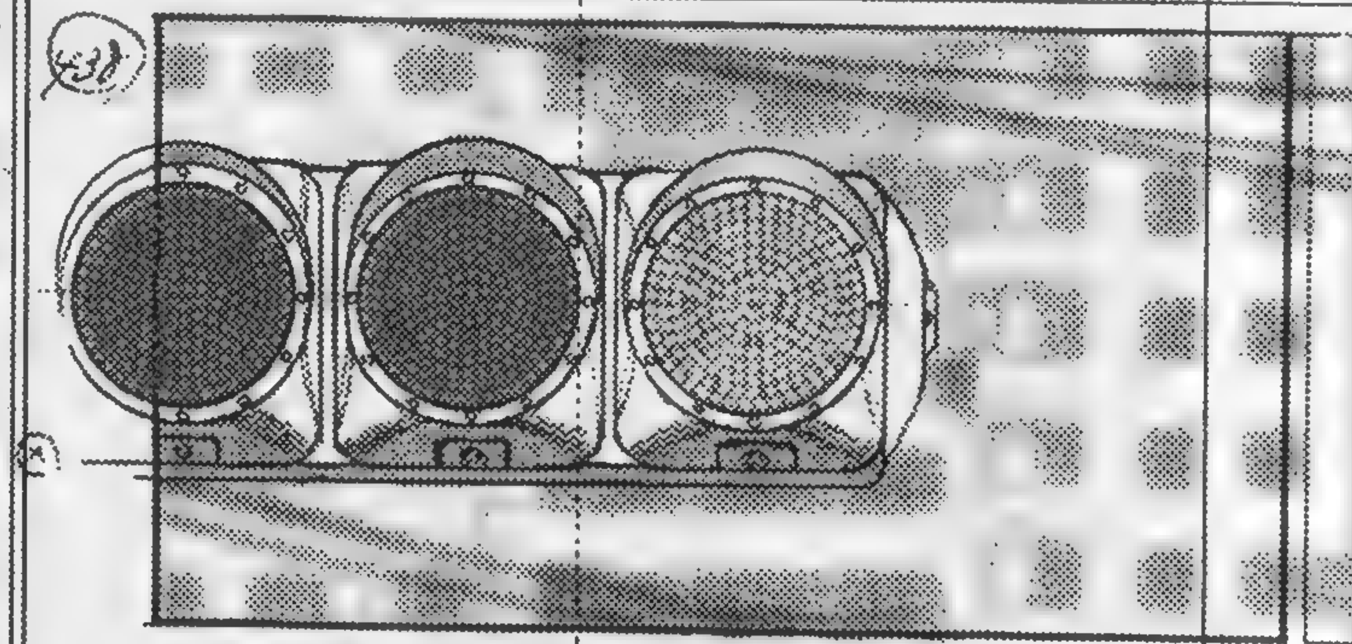
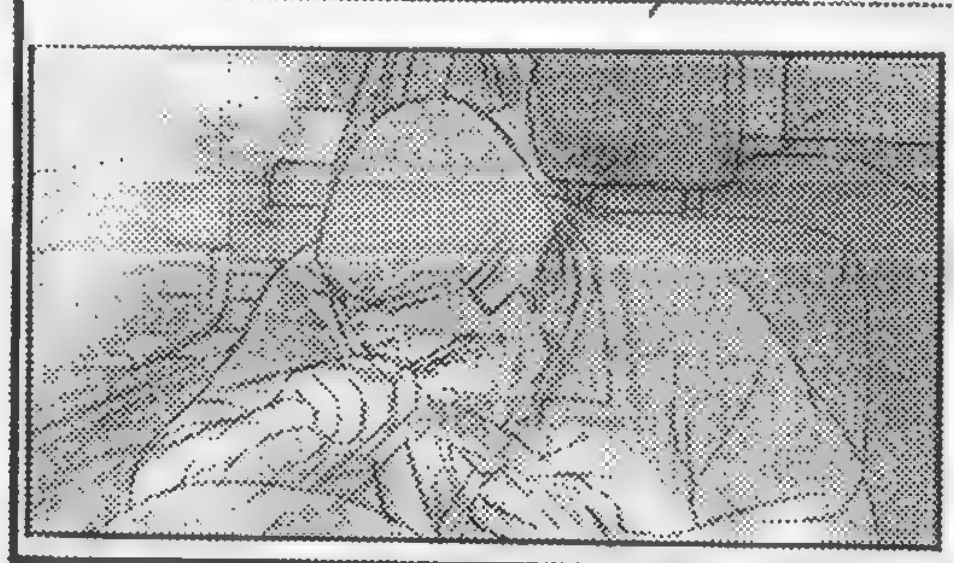
2／C.436から437Aへも左目と次カットの
右目の位置が揃うように、両方ともT.U.
しつつO.L.



3／C.437Aから437Bへも左目と右目の位置が
揃うようにT.U.しつつO.L.



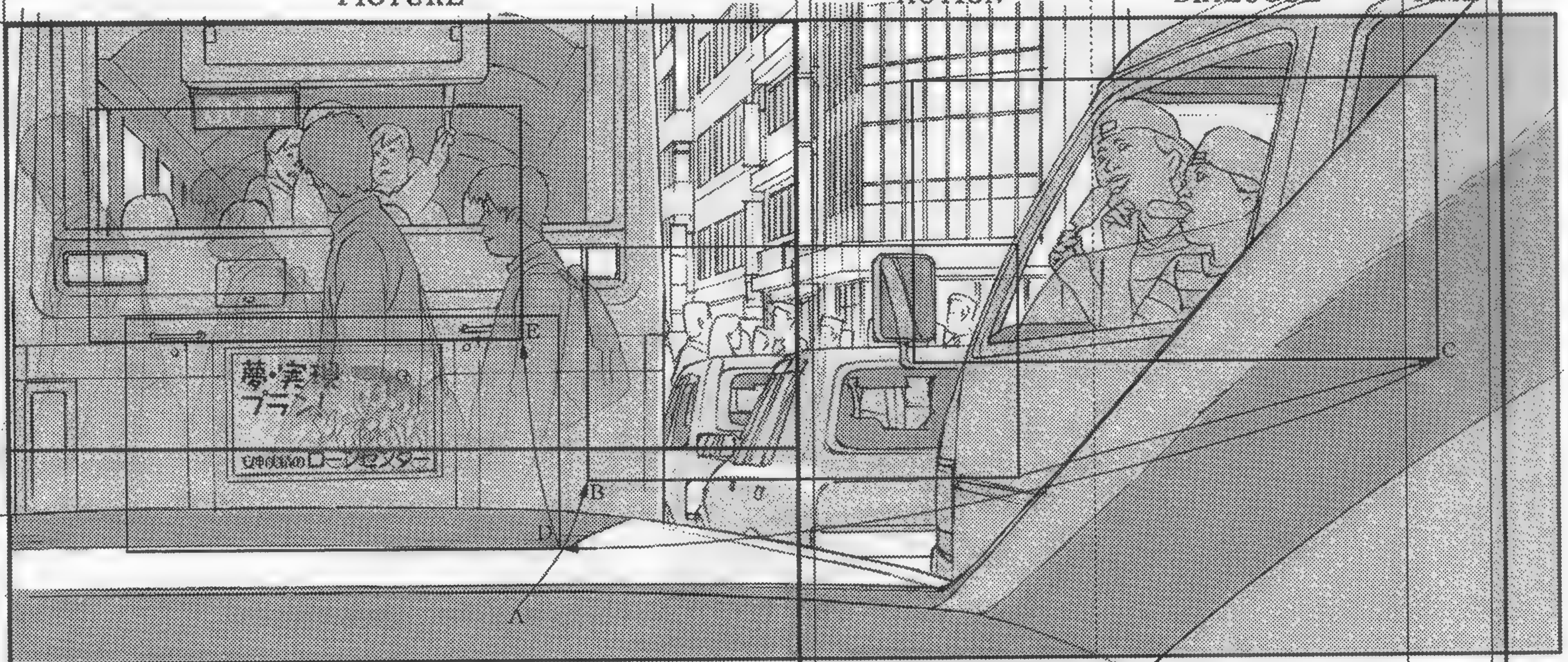
4／全体としては上図のようなことなんですが、
この画像じゃ何だか分かりませんね。
コンテの絵を使ってカメラワークをシミュレーションしてみます。

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
439	 	(438)  信号機の寄り。黄色から赤信号に変わる。不安定な感じでカメラをユラーッと揺らす。望遠です。遠景のBGはボケ。中段にあたる電線はそれぞれ率を変えてボケ。信号機は最近増えている発光ダイオードのタイプ。信号機一つ描くのも難しくなったもんですなぁ。使い回しがあるので青信号まで入るようにします。		1+12
		バスの後ろに停車する粉川の車。後続車が続いて止まる。バスは最初から止まっています。粉川の車のボンネットが半分ほど、バスの落とす影に入る。粉川、苦しげにハンドルにもたれる。ポーズは次カットに合わせてください。		2+18
440	  こんな感じの効果。このカットでは~1+12で一回、1+12空けてもう一回くらいを予定。 	胸を押さえて苦しげな粉川の寄り。一応、車外から捉えているので、粉川の前にはフロントガラスがあります。カットいっぱいPAN.UP.。同時に「T.U.–T.B.エフェクト」を2回加えます。このエフェクトは、「妄想代理人」の最終話で使った、半ば無理矢理な手法ですが、アレンジを加えて作り込めばこのシーンにはまると思われます。急激にT.U.してT.B.してくる際に残像を残す、というようなものですが、これにブレやズレなどを加えれば良いかと思います。このシーン一連、何かとカメラワークが厄介なのでシミュレーションします。 カット尻にかけてなんとか顔を上げる粉川。何かを見ようとして顔を上げるわけではなくて、下を見てるだけで気持ち悪いんでしょう、多分。	心音的なS.E.と街の騒音。不安をあおるS.E.的音楽。	5+0

(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME

441



粉川の見た目風に窓外の景色。
不安定な感じで視線移動。
小さく手ブレしたままで、完全なFIXはしません。
また何カ所かで適宜T.U.–T.B.のエフェクトなども
加える予定です。

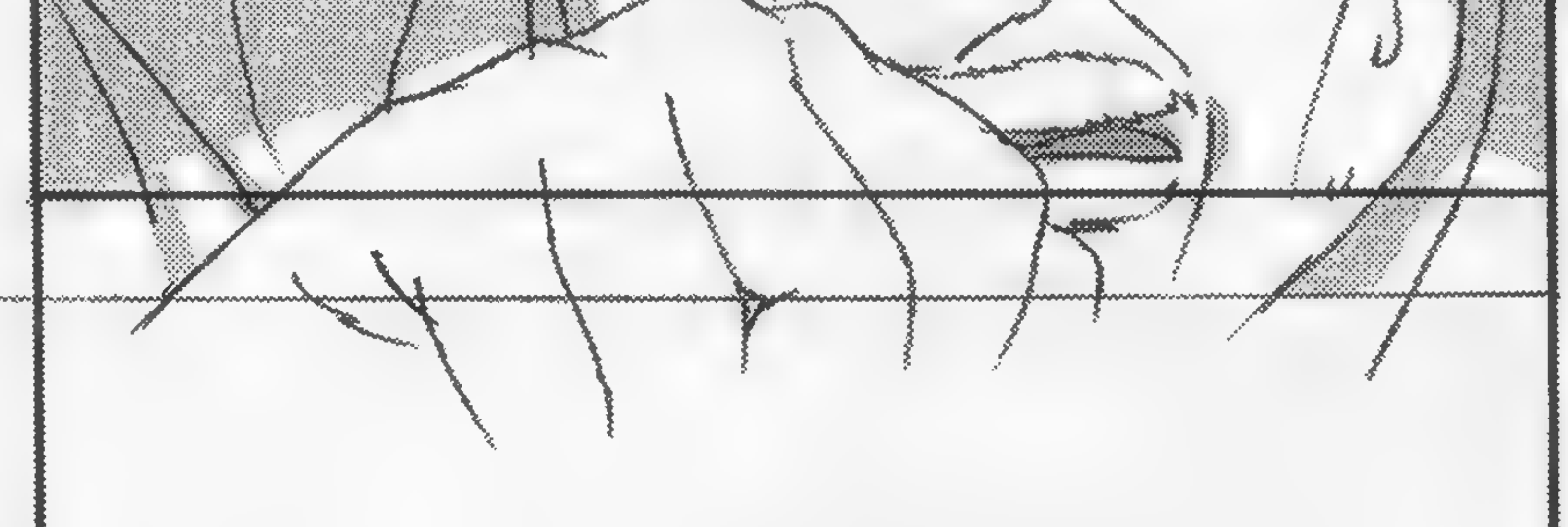
・横断歩道を渡る人々。行き交うモブは「妄想」1話の素材を
使えるはずです。
この時、手前に見える車、奥の街並みはボケ加味。
サッとPAN(→)しつつ手前へピン送り。
・バンの助手席から顔を出し、アイスクリームを食べている
双子の男の子。二人はまったく同じ衣装です。粉川の車はボケ。
・（次カットの粉川インサート）
・またサッとPANするとバスの後ろの看板。
『夢・実現プラン』と書かれた金融広告。
その前を学生服姿の高校生がよぎり、サッとPAN.UP.
・OUTして行く高校生。バス車内、奥の乗客はボケ加味。



A~B 0+06
B 1+12
B~C 0+06
C 1+06
C~D 0+06
D 1+12
D~E 0+6
E 0+18
だいたいの
目安です。

6+0

442

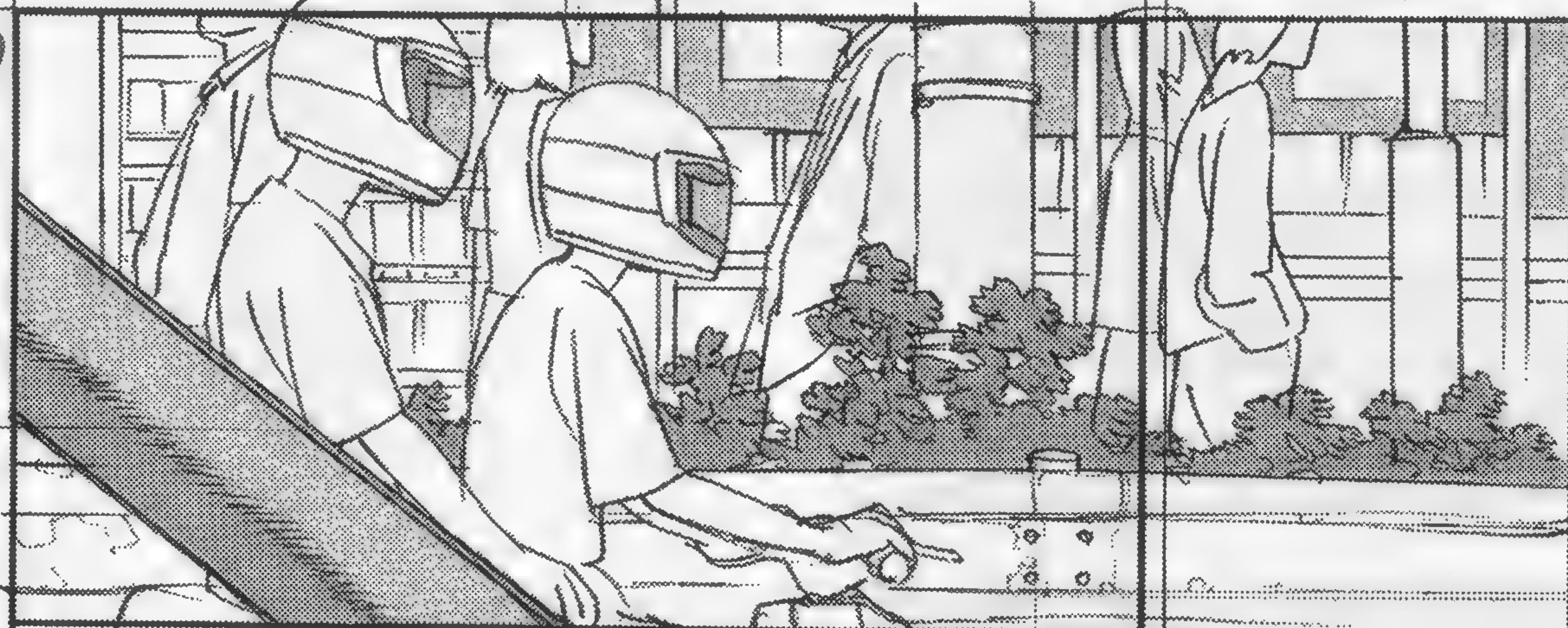
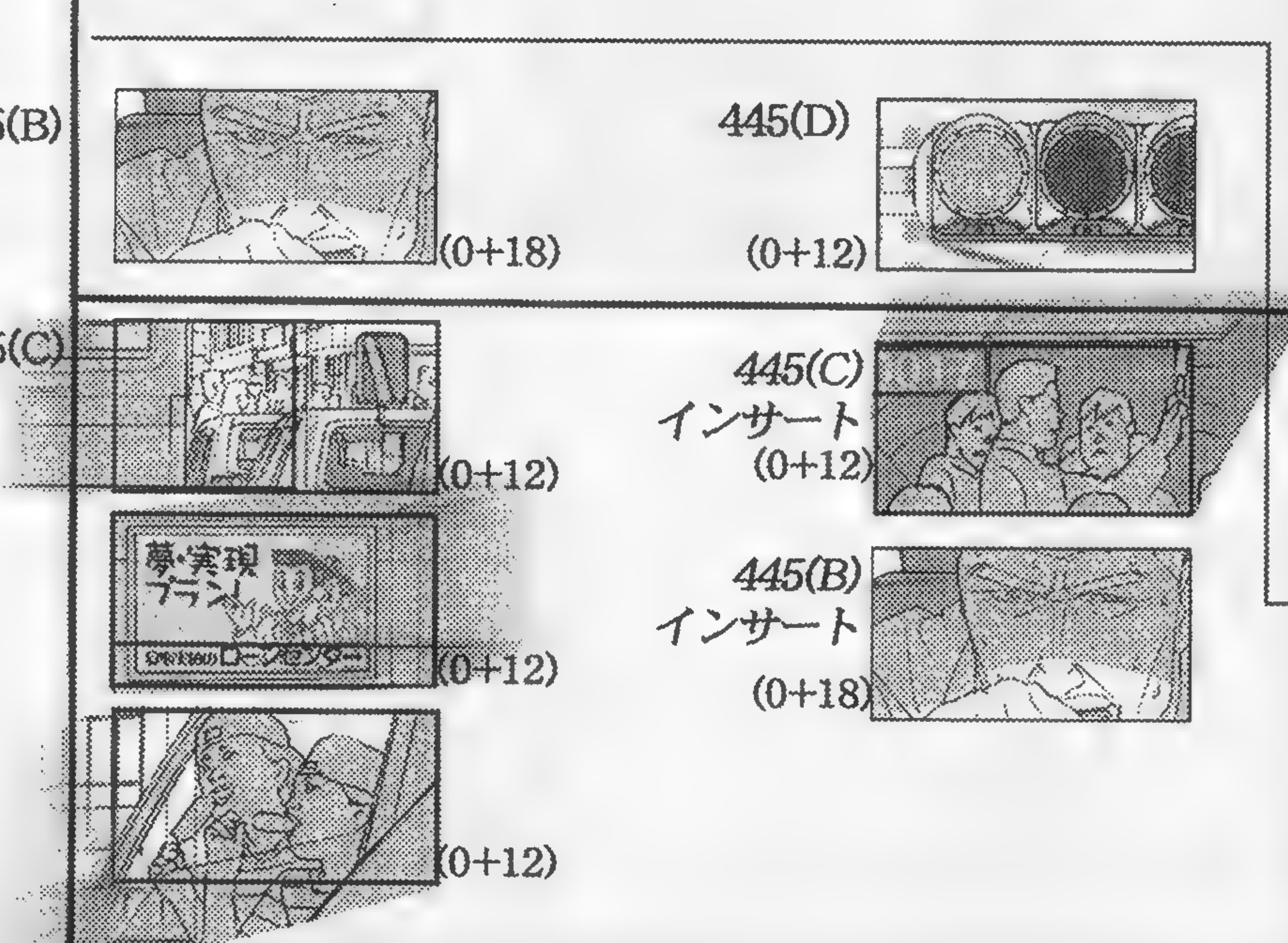


苦しげな粉川。
視線が定まらない。
カットいっぱい
PAN.UP.
T.U.–T.B.の
エフェクト有り(一回)。

カット尻で視線
こんな。

2+0

(　　　)

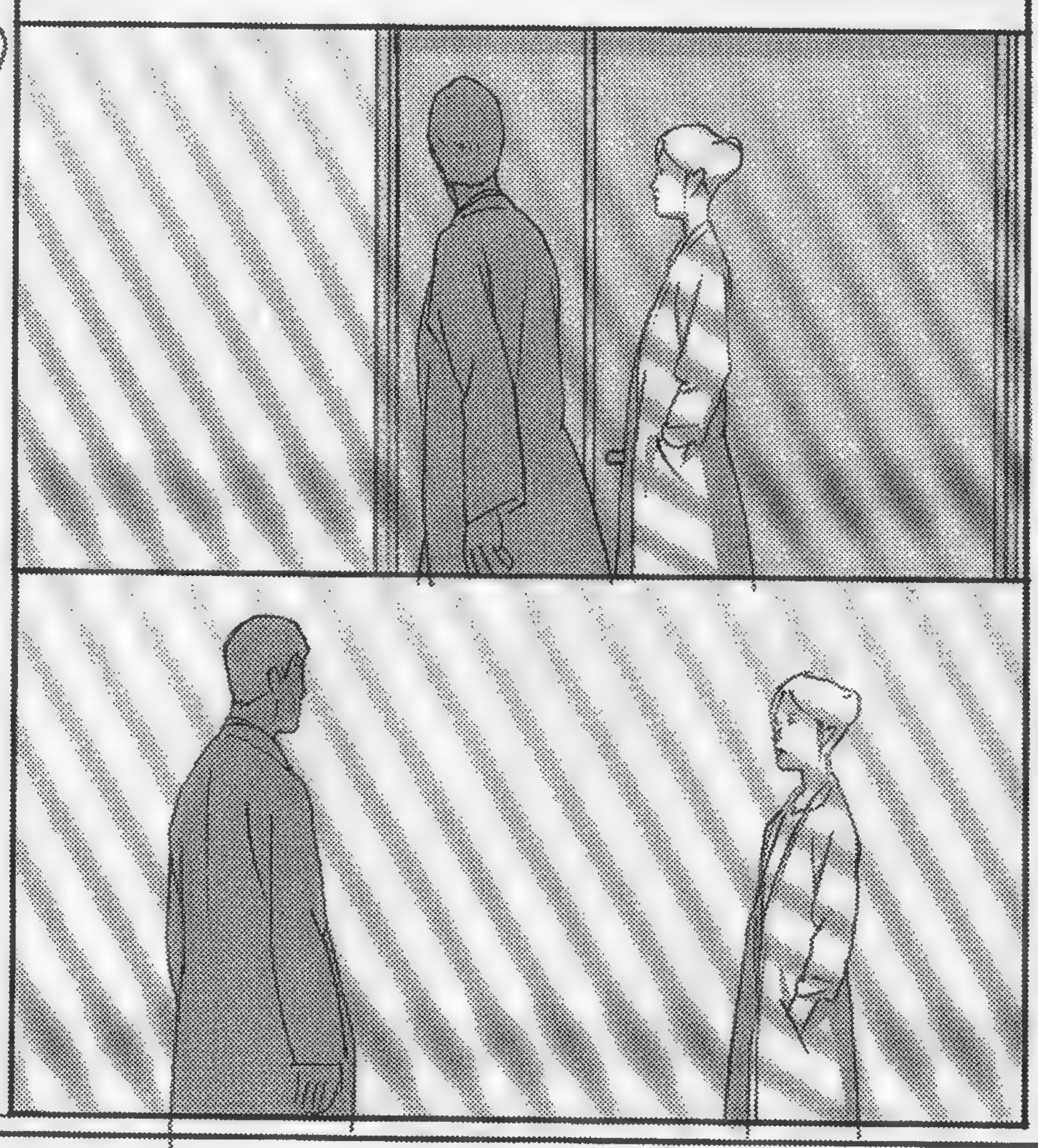
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
443		車の左側を二人乗りのバイクが低速で通って行く。 カット頭、Q.PAN（←） 小さく手ブレしたままでFIXしません。		1+06
444		C.441兼用。 バス車内に高校生の一団が何か喋っている姿が見える（ロパク有り・セリフ無し）。 カット頭カット頭、Q.PAN（→）。 小さく手ブレしたままでFIXしません。		1+06
445 (A)		街頭の映画の看板。 上の絵は冗談です。 本番では適宜でっち上げます。 「ロードショー」 「絶賛上映中」など映画であることを強調する文字など入れます。 カット頭、Q.PAN（←）。 小さく手ブレしたままでFIXしません。		1+06
445(B) 445(C)	 445(B) (0+18) 445(D) (0+12) 445(C) (0+12) 445(C) インサート (0+12) (0+12) 445(B) インサート (0+18) (0+12)	445(B)はC.442を、445(C)はC.441をそれぞれ別パターンで撮影したもの。 445(D)はC.438の兼用カットです。 新作する作画はありません。	左のインサートの合計 →	4+0

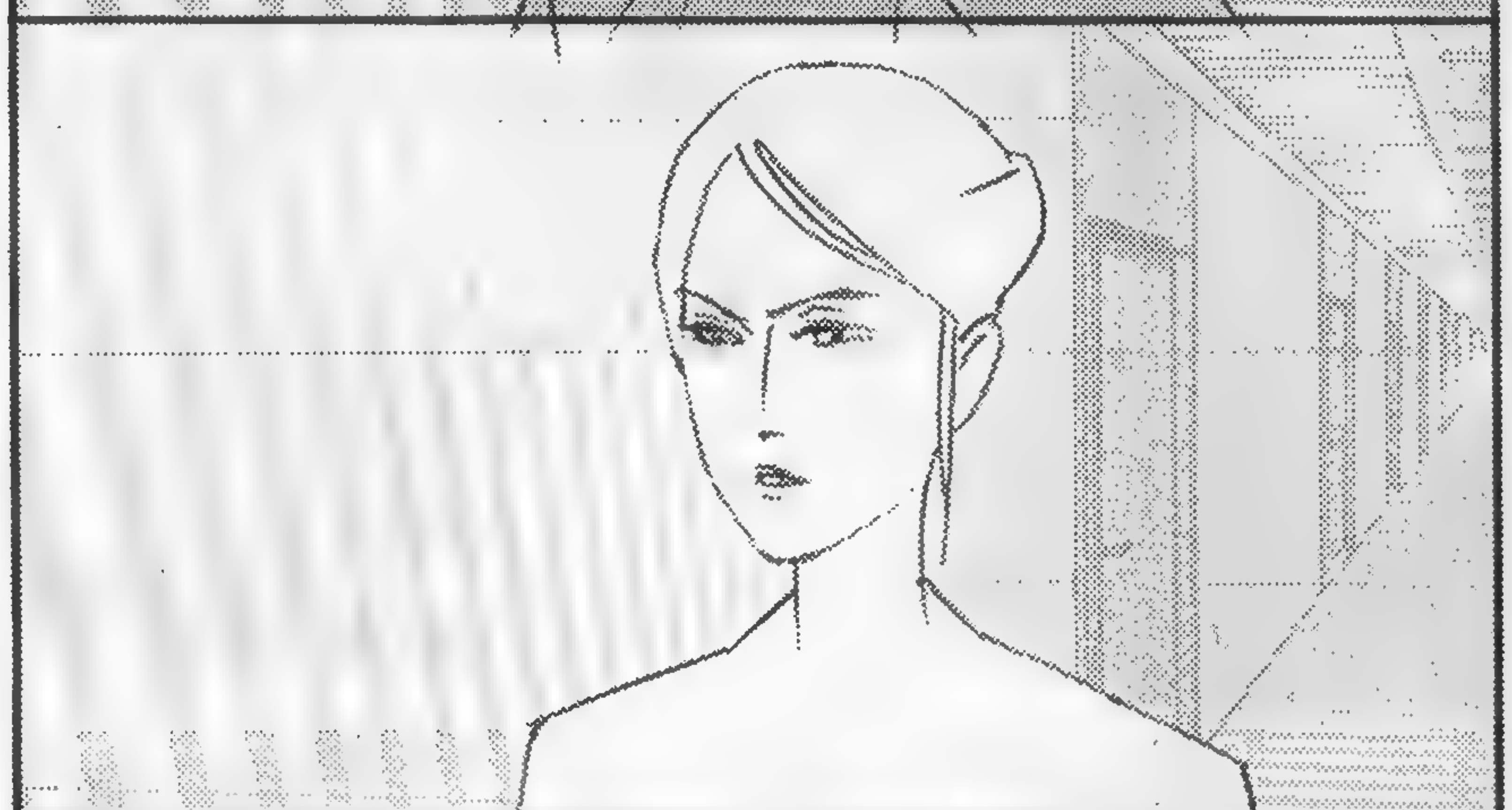
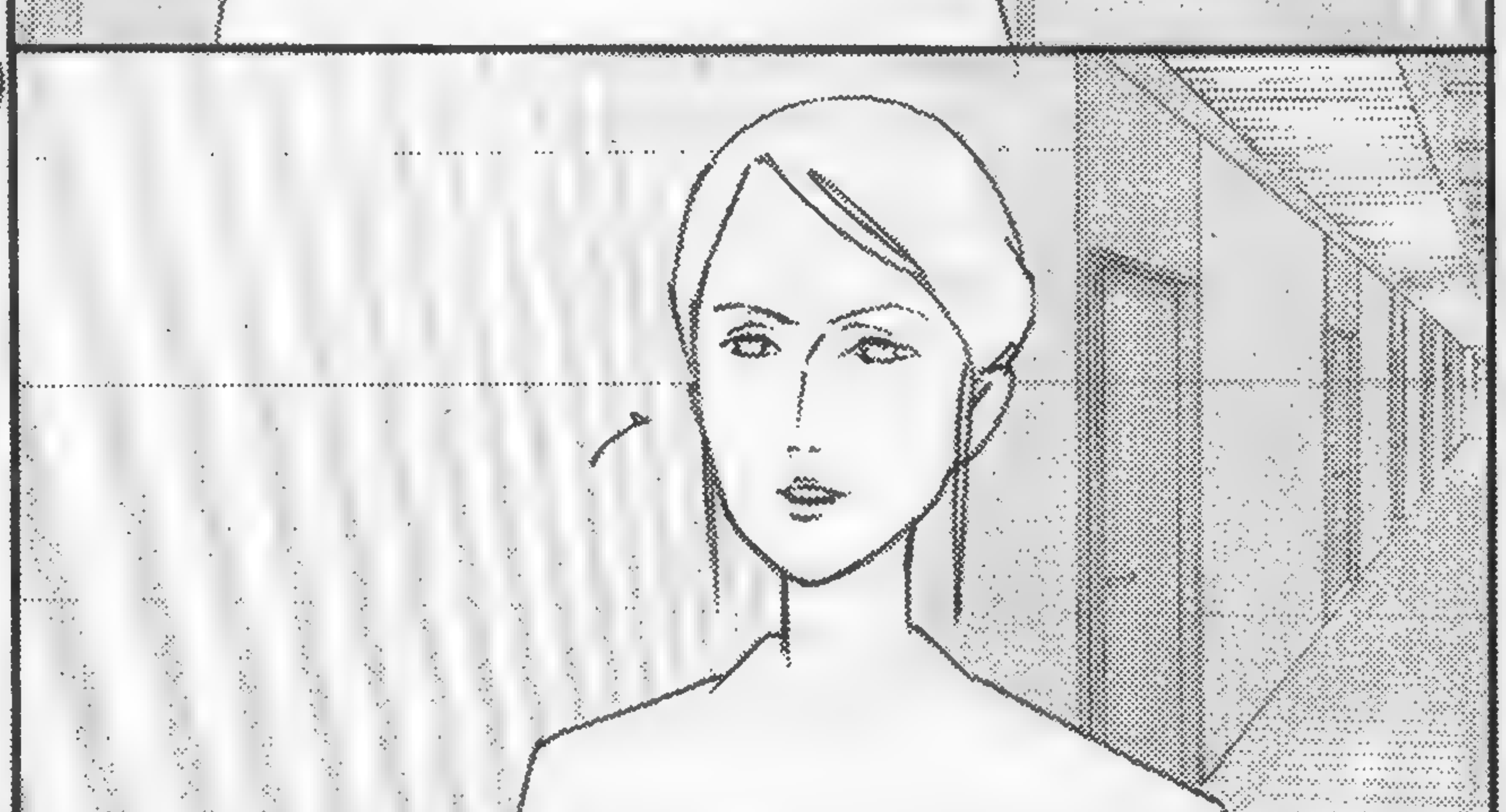
( )

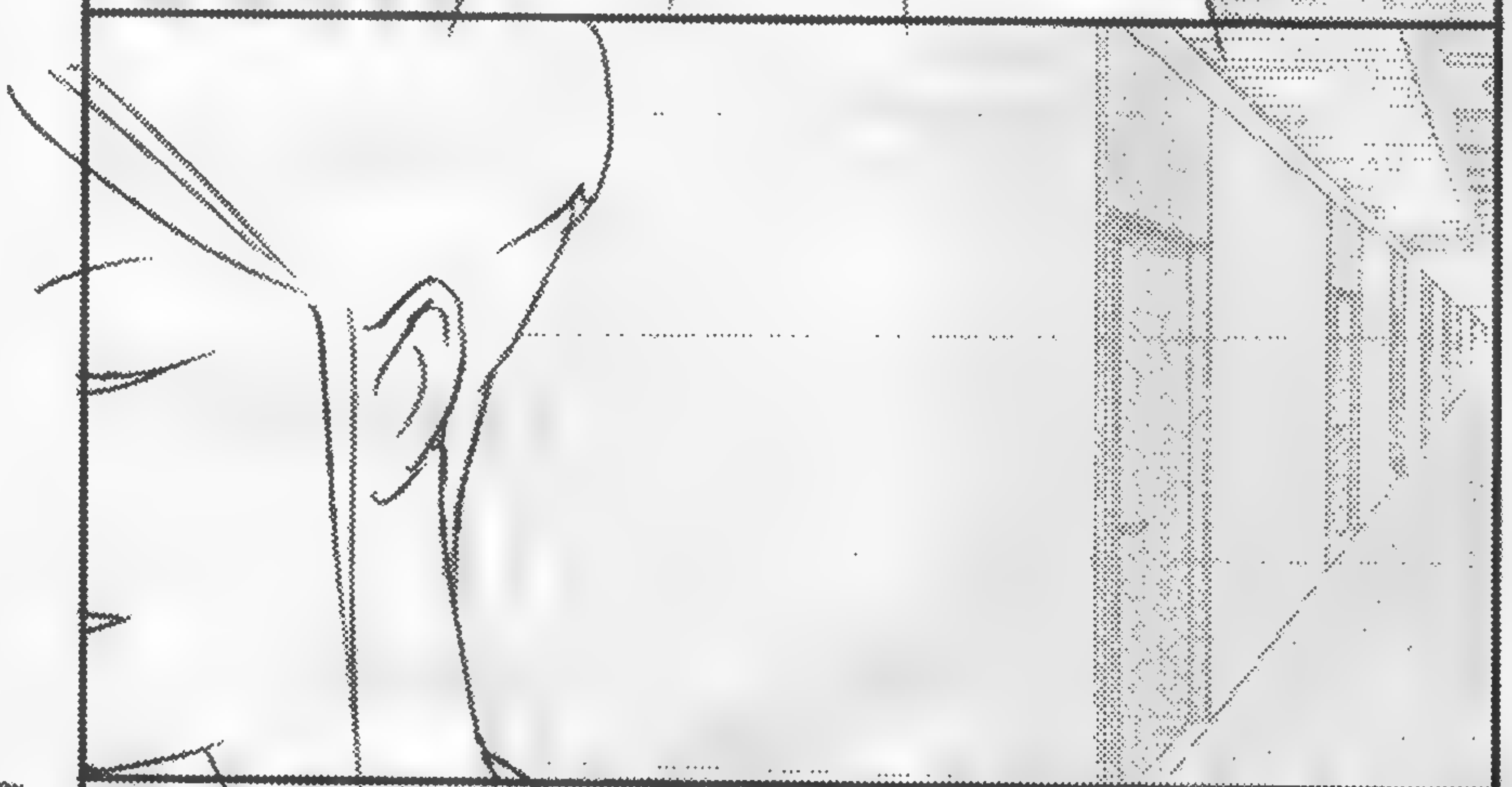
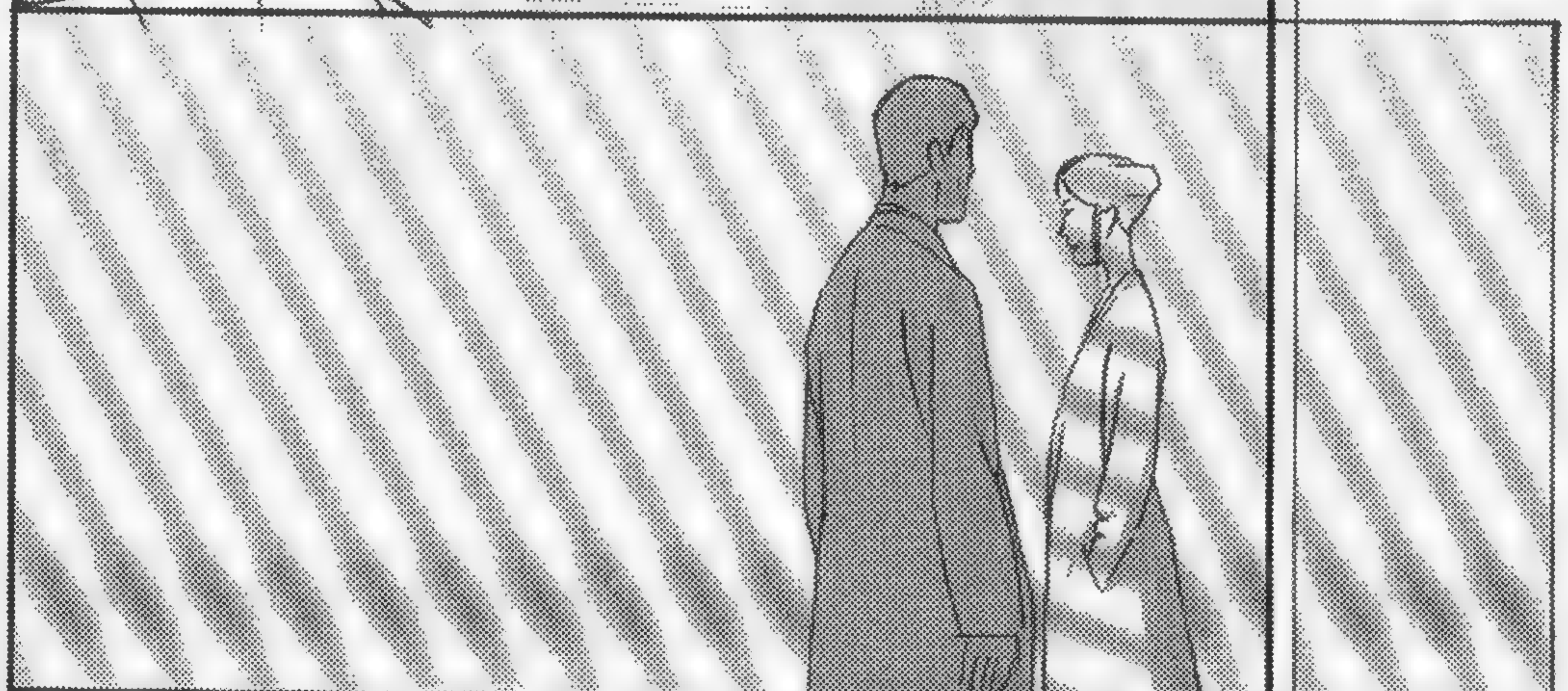
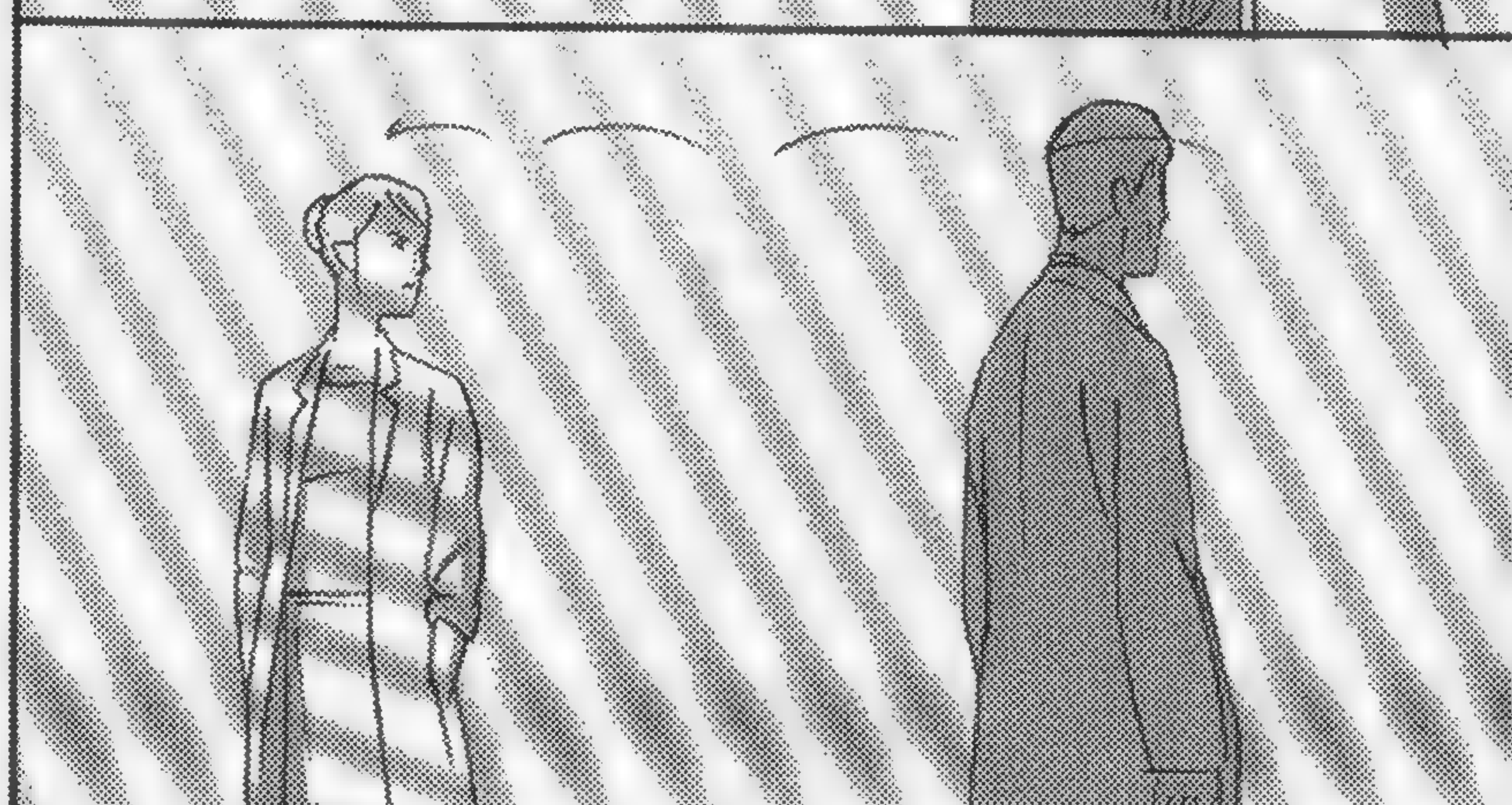
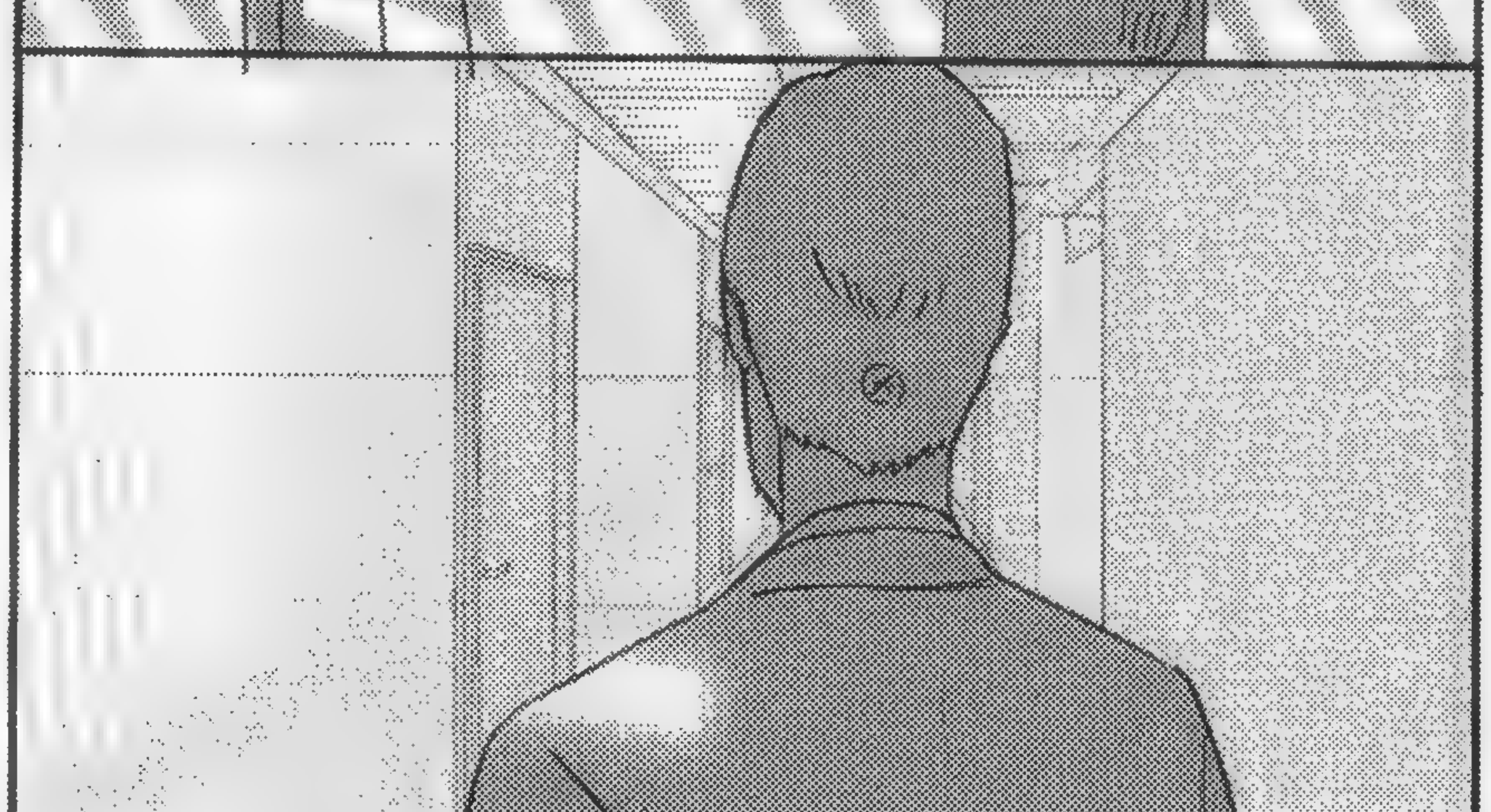
マッドハウス

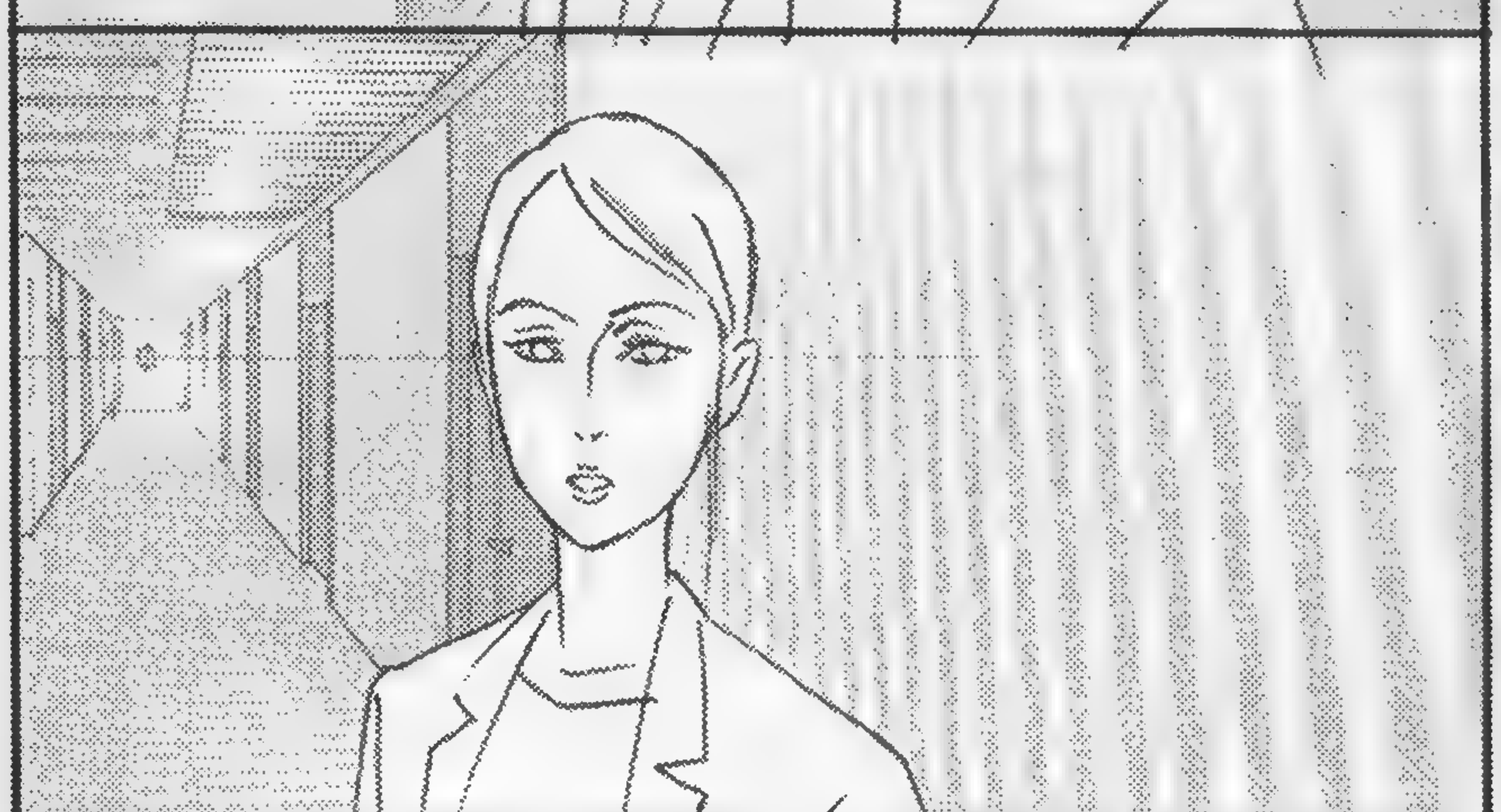
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
445		C.441兼用。 粉川の車のすぐ前にいたバスが発車し、		
		ボンネットに落ちていた影がOUT。 同時に、ボンネットに太陽光が反射して強く光る。		
		光が一瞬で画面を覆い、ホワイトOUT。	(~1+18)	
			声 「続きは どうする んだよ!」	5+0

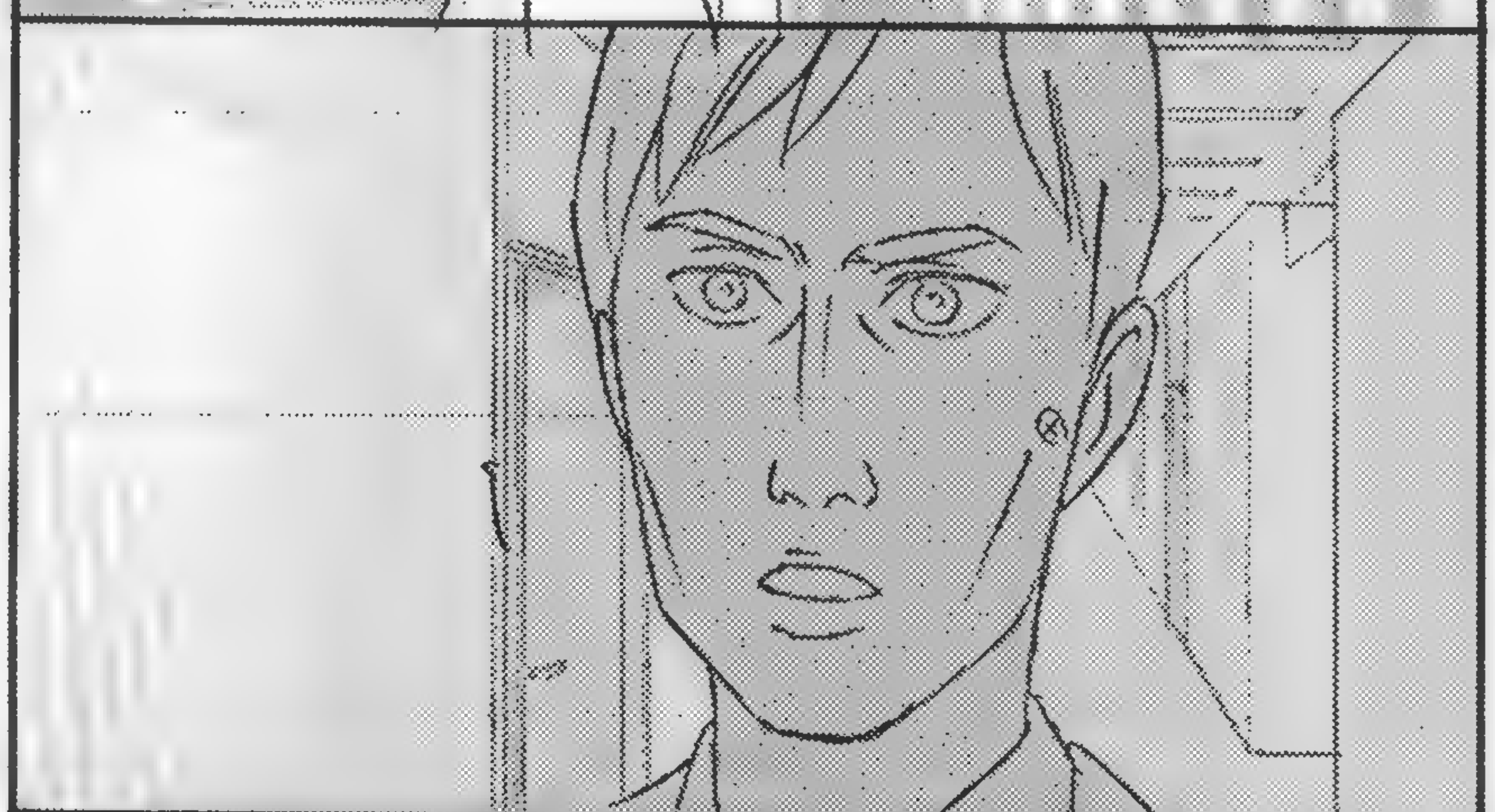
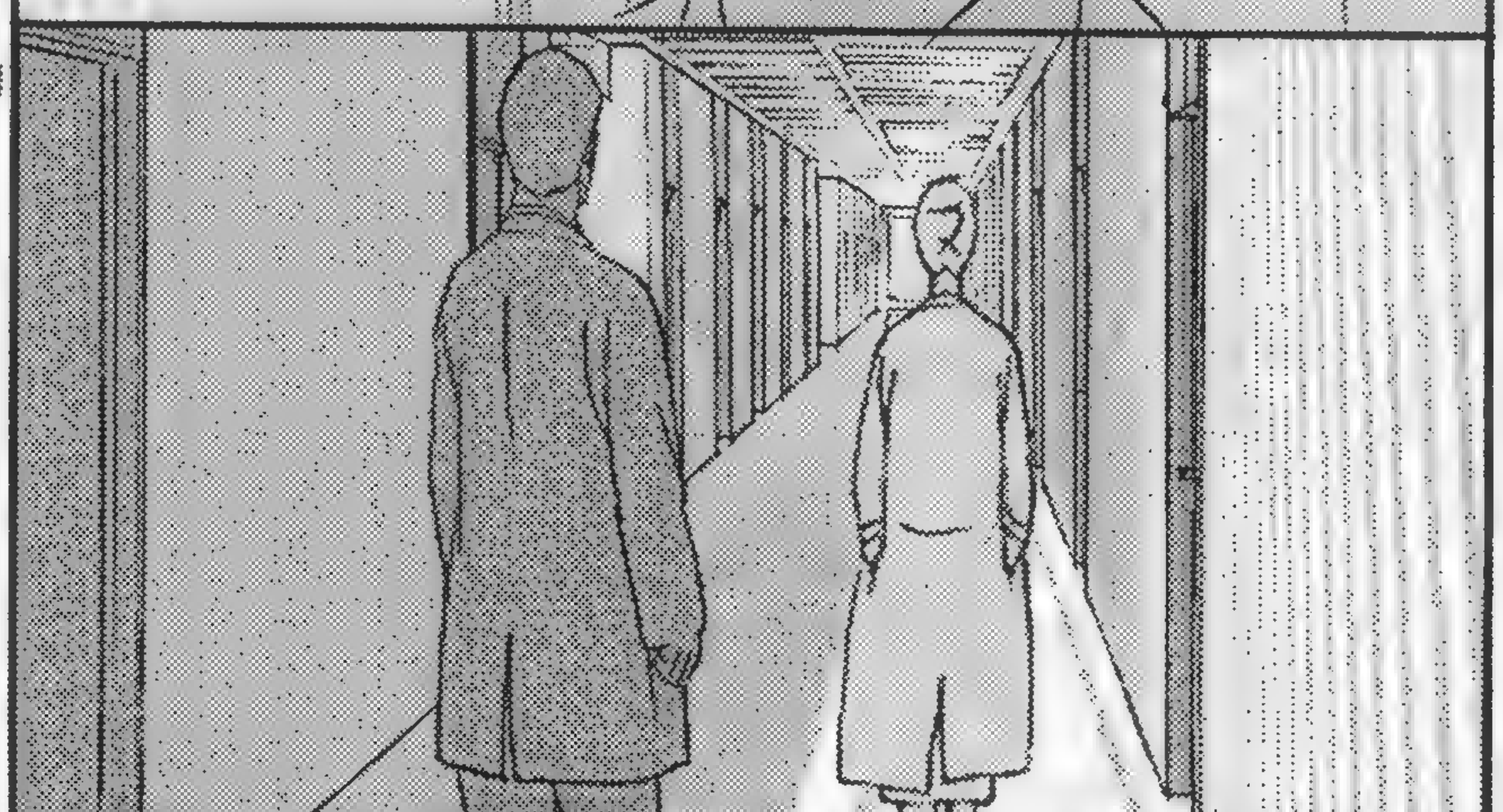
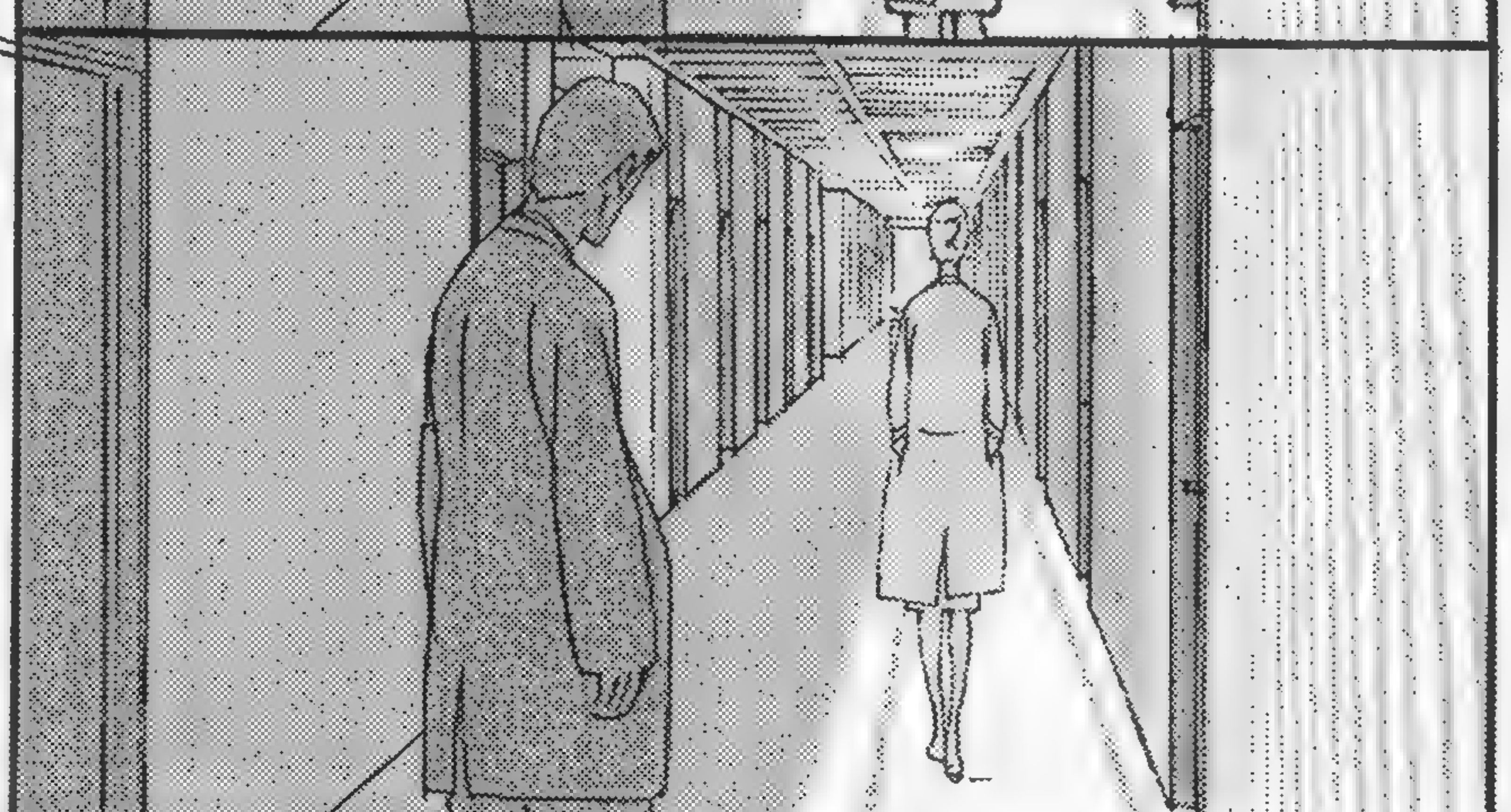
(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
447		ホワイト画面からF.I.(2+12) カーテン越しの窓から 日が差している。 研究所内、病室。 ベッドに横たわり 点滴されている氷室。 包帯でグルグル巻きに されている。 露出アンダーで、 逆光気味。 窓からの光は氷室に 干渉しないものとして ハイライト等は不要。 氷室とベッド、点滴は 影の中にあると考えて ください。	小山内（OFF） 「危険です！ 氷室はすでに 回復不能なまでに あの悪夢に 蝕まれている」 T.B.(含F.I.) 2+12 PAN.DOWN 5+0 FIX 2+12	10+0
448		研究所、廊下。 敦子の先に立って、 説得しつつ歩く小山内。 この廊下は既出の 廊下と雰囲気を変えます。 パプリカ用資料「廊下_05」 参考。白っぽく明るい廊下。 天井のスリットから外光が 直接取り入れられています。 廊下の片側、敦子のいる 側にだけスリットを通した 光が入っていて敦子に 縞状の明暗を作る。 この縞状の光は作画では なく、縞状の素材を歩きに 合わせてスライド（↑）。 「木漏れ日」と同じ方法で、 通常の塗り分けと影だけの ペイント素材をマスク 合成します。 立ち止まる敦子。 遅れて小山内も。 見つめ合う形になる二人。	小山内 「下手に 共有して 逆侵略され でもしたら！？」	5+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
449		敦子の寄り。	敦子 「盗まれたDCミニは あと二つ。 (〜3+06) 取り戻すための 手がかりは 氷室君の中にしか ない。	
		言葉を切った敦子に 疑念の表情。 思わせぶりな感じです。 後で兼用があるので、 BGは右側に長めに 作成してください。	(〜8+0) それに……」	9+12
450		小山内の寄り。 納得が行かない表情で。	(〜0+18) 小山内 「しかし、 セラピーマシンの 使用は凍結だと、	
		「理事長」という 単語の前で俯き加減に なる。 BGは後で兼用がある ので右側に長めに 作成してください。	(〜4+06) 理事長が」	5+12
451 ↓		C.449同ポ。 449のラストの絵から 小山内の方に顔を 戻してセリフ。 「あるの」までは表情 厳しめに。ちょっと 表情明るくなりつつ 「大丈夫」以下の セリフ。	敦子 (〜0+12) 「非常時には 非常時の対処が あるの。 (〜3+18) 大丈夫。 バックアップには ↓	

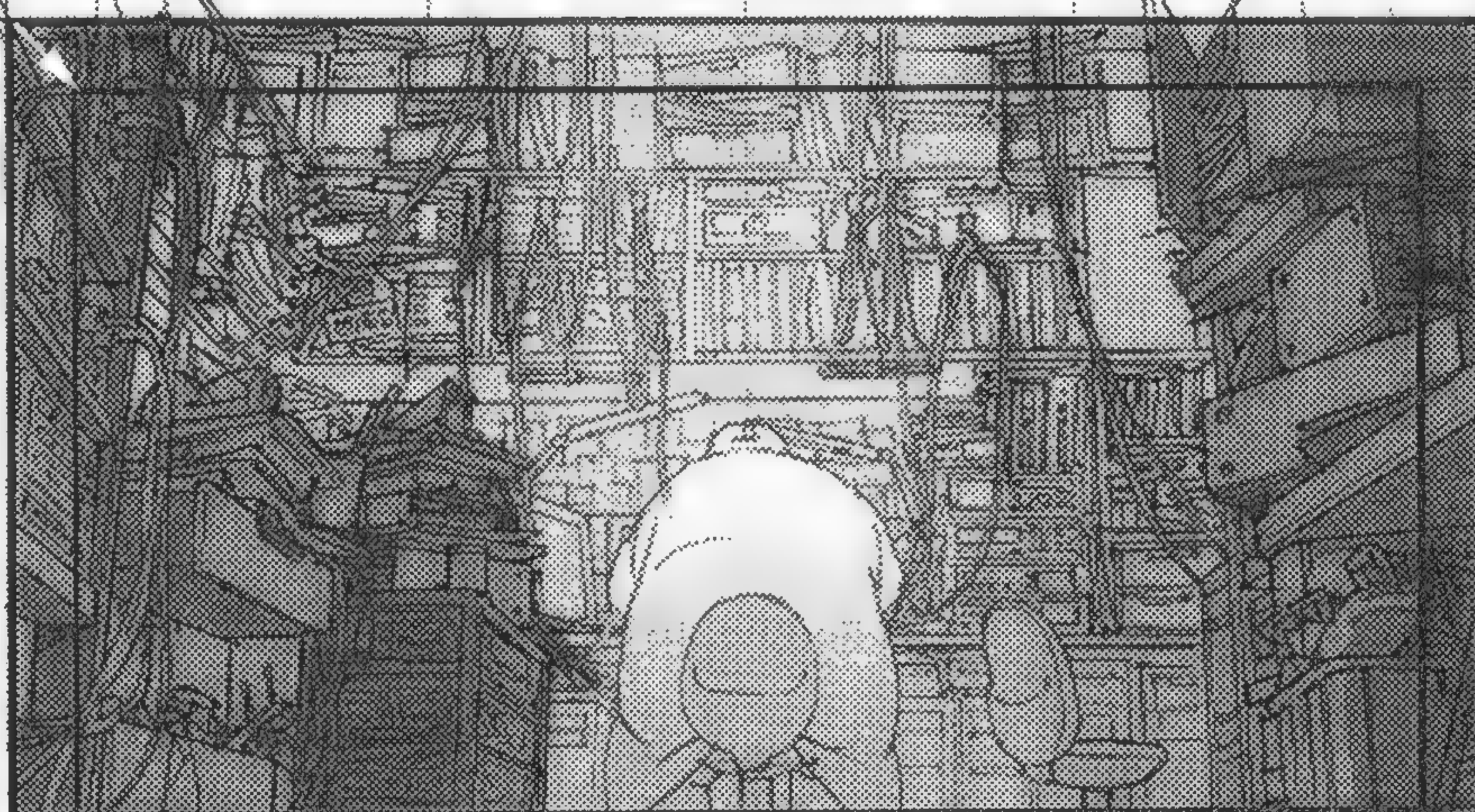
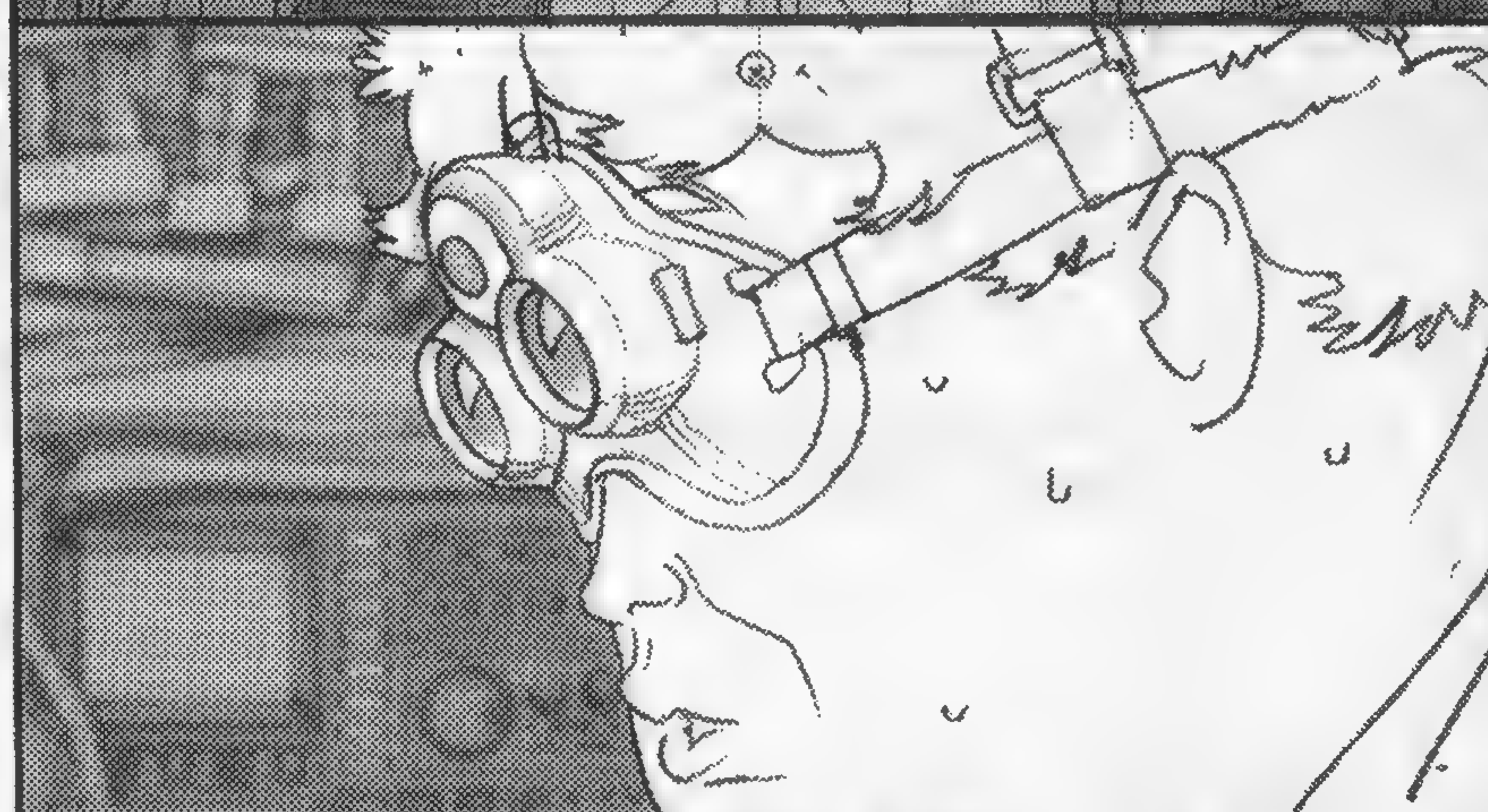
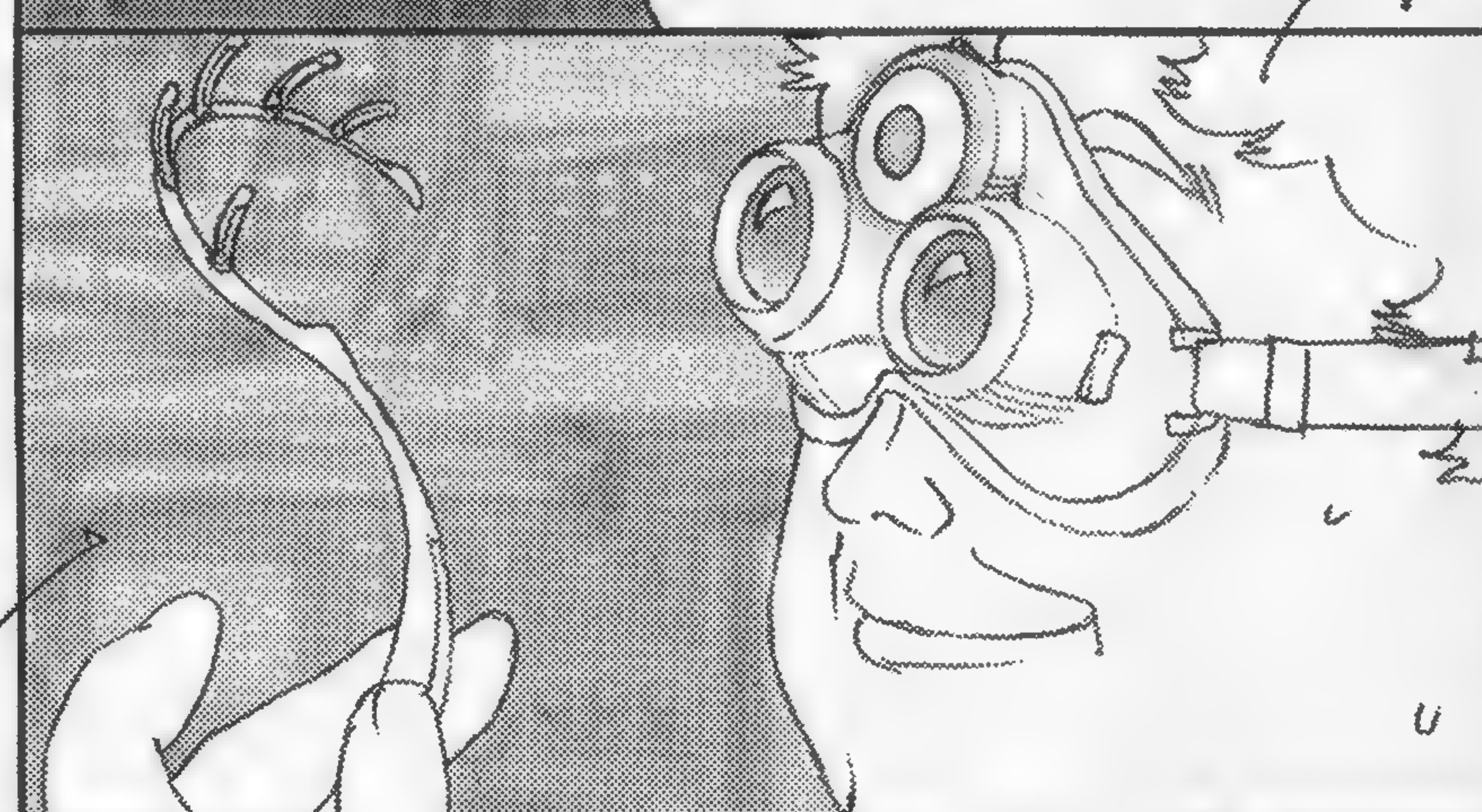
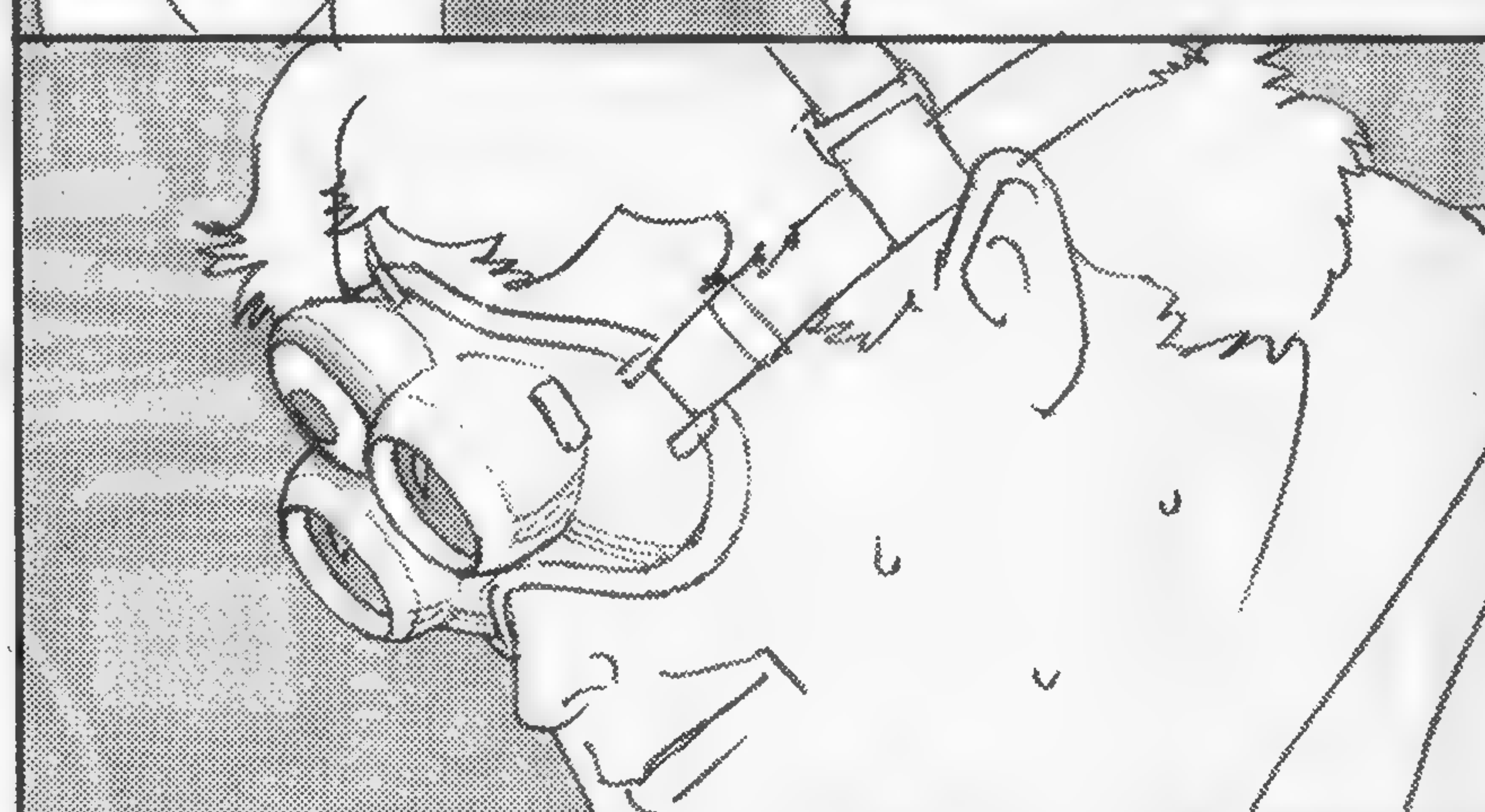
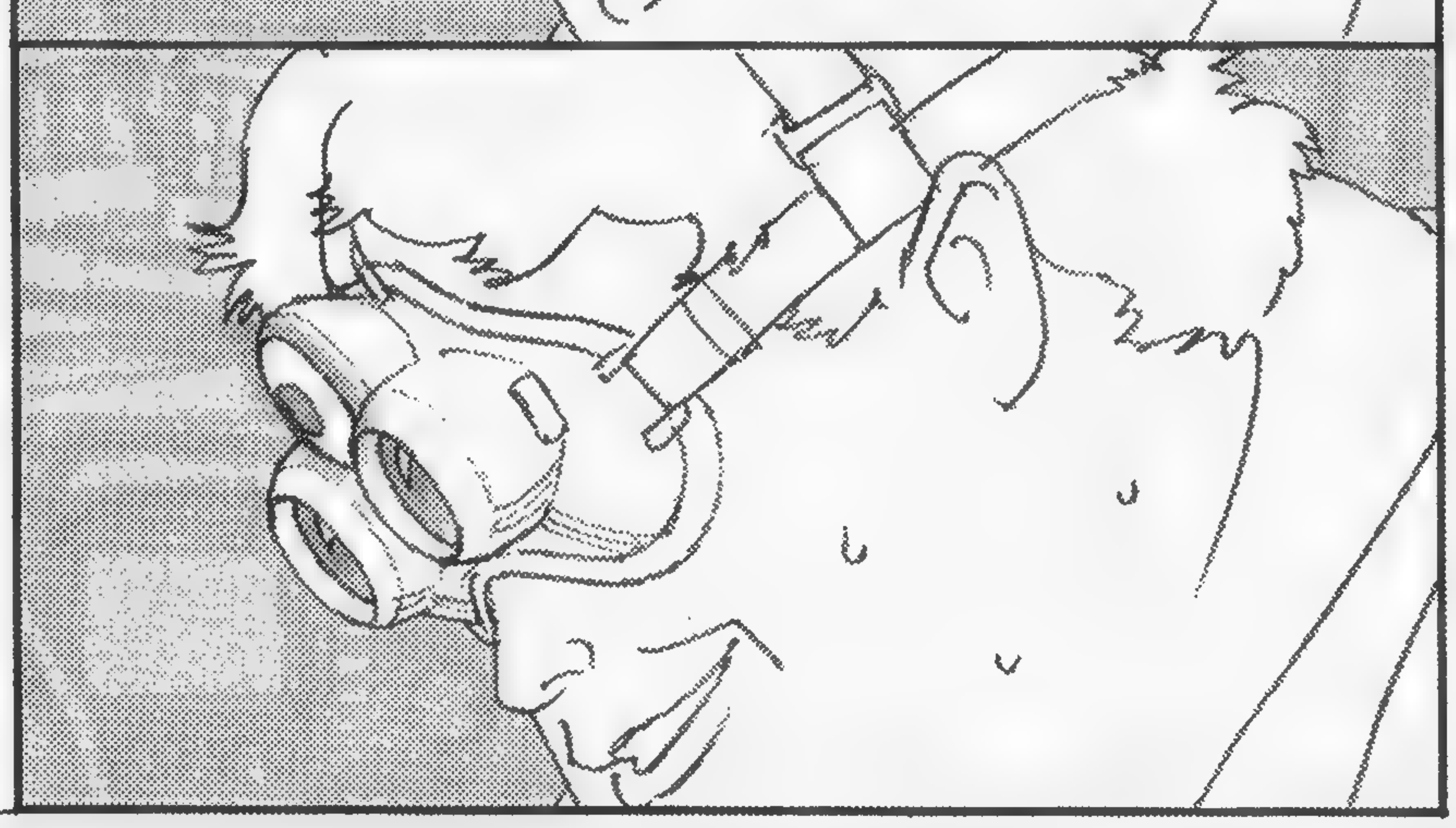
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
451		歩き出して。	天才坊やが 付いてるから」	
		OUT気味まで。		8+0
452				
		C.448兼用。 448のラスト位置から スタートして、 歩く敦子をFOLLOW。 小山内の言葉に 立ち止まり、振り返る 敦子。 FOLLOWストップ。	小山内 (〜0+18) 「また時田先生 ですか？」	5+12
453		小山内の後ろ姿。 BGはC.449を兼用。 449よりBGに対して 少しフレームを引いて 下さい(敦子が歩いた分 くらい)。	小山内 (〜1+0) 「お二人が セラピーマシンの 分野を切り開いて きたことも、 ↓	5+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
455		小山内の言葉を 聞いている敦子。 止め。 BGはC.450を兼用。 450よりもBGに対して フレームを少し寄りに してください(敦子が 歩いた分くらい)。	↓ (OFF) だからこそ 先生が信頼を おくのも十分 理解します。 でも…」	5+0
456	 	C.453同ポ。 振り向く小山内。 振り向きの途中から です。	小山内 「天才の陰にある 幼稚な杜撰(ずさん)さが 不祥事の 原因でもある！」	4+0
457	 	C.454同ポ。 敦子の寄り。 前カットの小山内の 言葉にちょっと不審を 覚えてわずかに表情 変化あってセリフ。 (小山内の言葉に "理事長みたい"と 感じた、という意味の 表情変化ですが、あまり 明確に出すとわざとら しくなるだけなので、 なるべく控えめに)	(~1+0) 敦子 「だから責任を とってもらうの。 (~3+18) それに、 ↓	

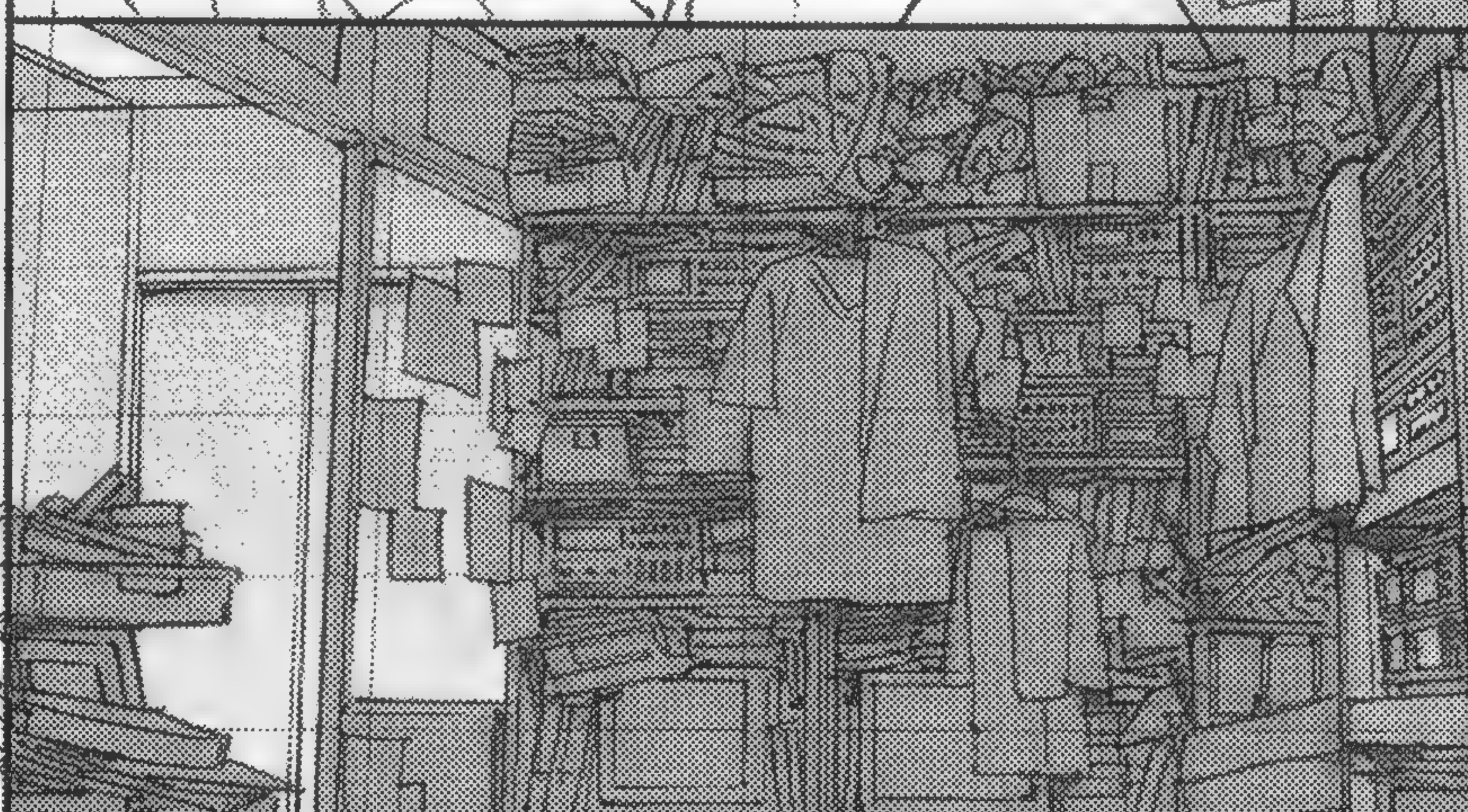
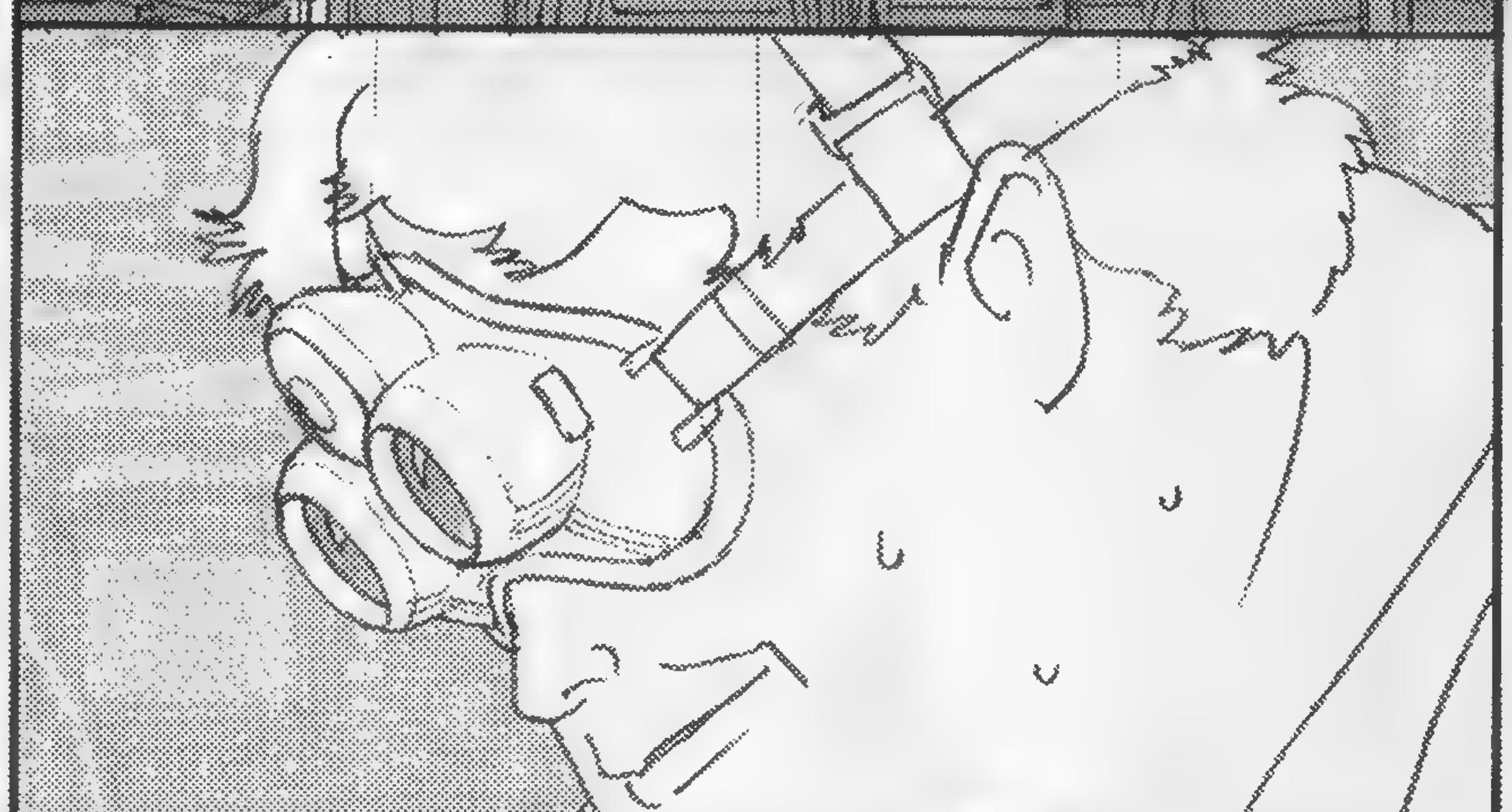
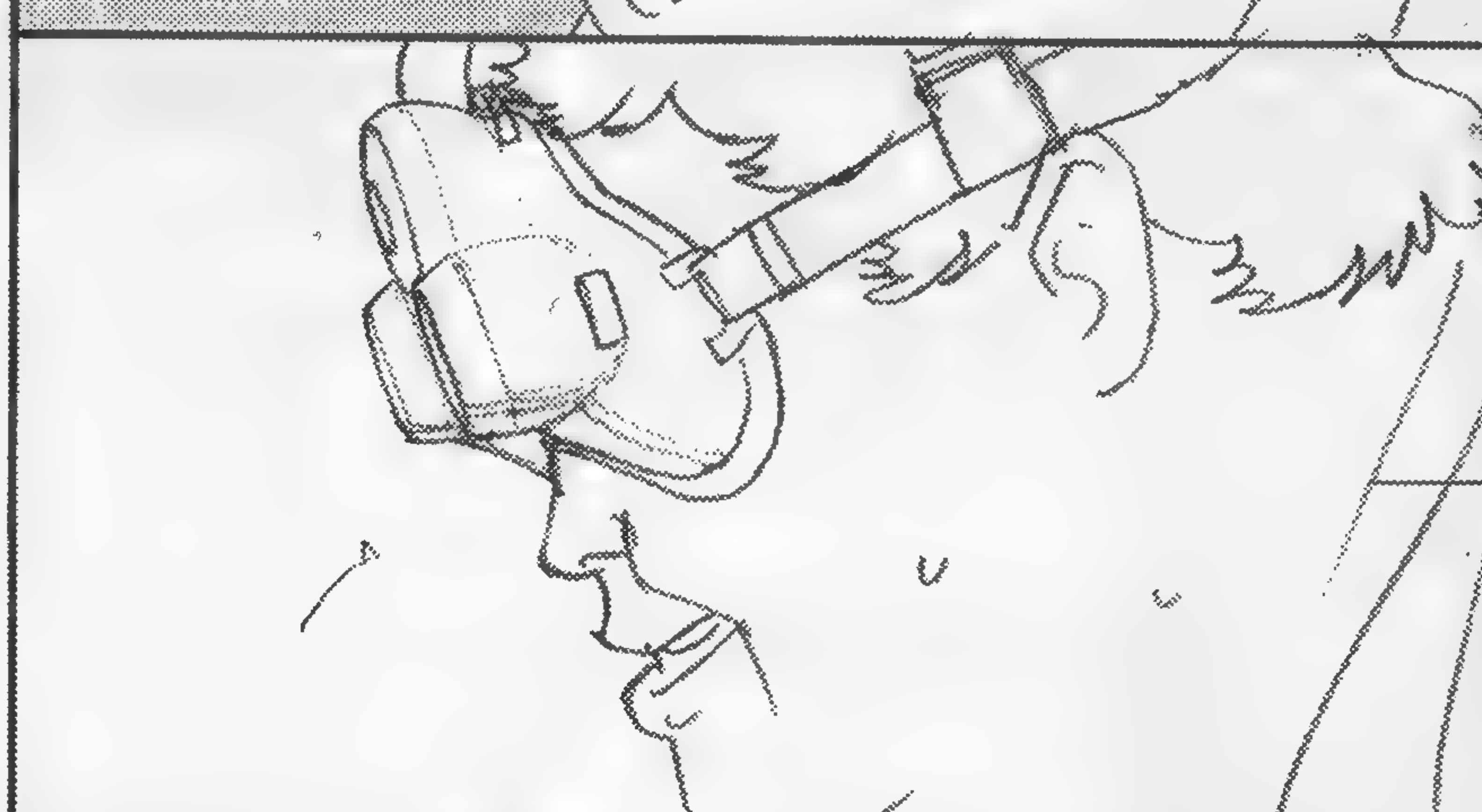
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 457		言いつつ、 歩き出そうと振り返る。	↓ (～4+18) 代わりになる人が 他にいる？」	7+0
458		何か言い返そうと 息を呑む小山内、 アップ。 呑み込んだ言葉は 「え？僕は…！？」 BGは449を部分的に 拡大して兼用。		0+12
459		歩き去る敦子。 見送る小山内。 敦子の歩きはリピート 縮小で行けるでしょう。		
		悔しさにうなだれる。		6+0

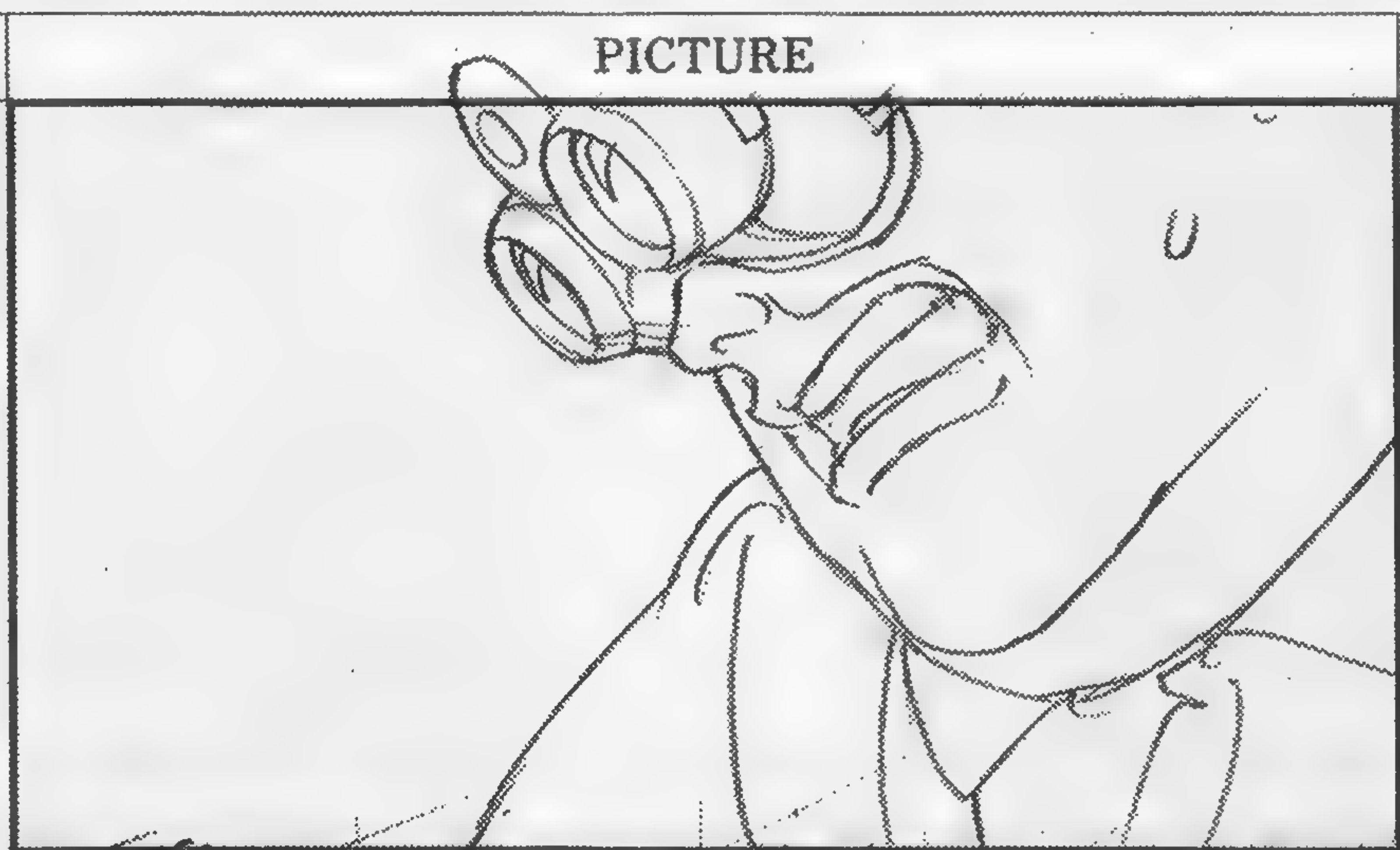
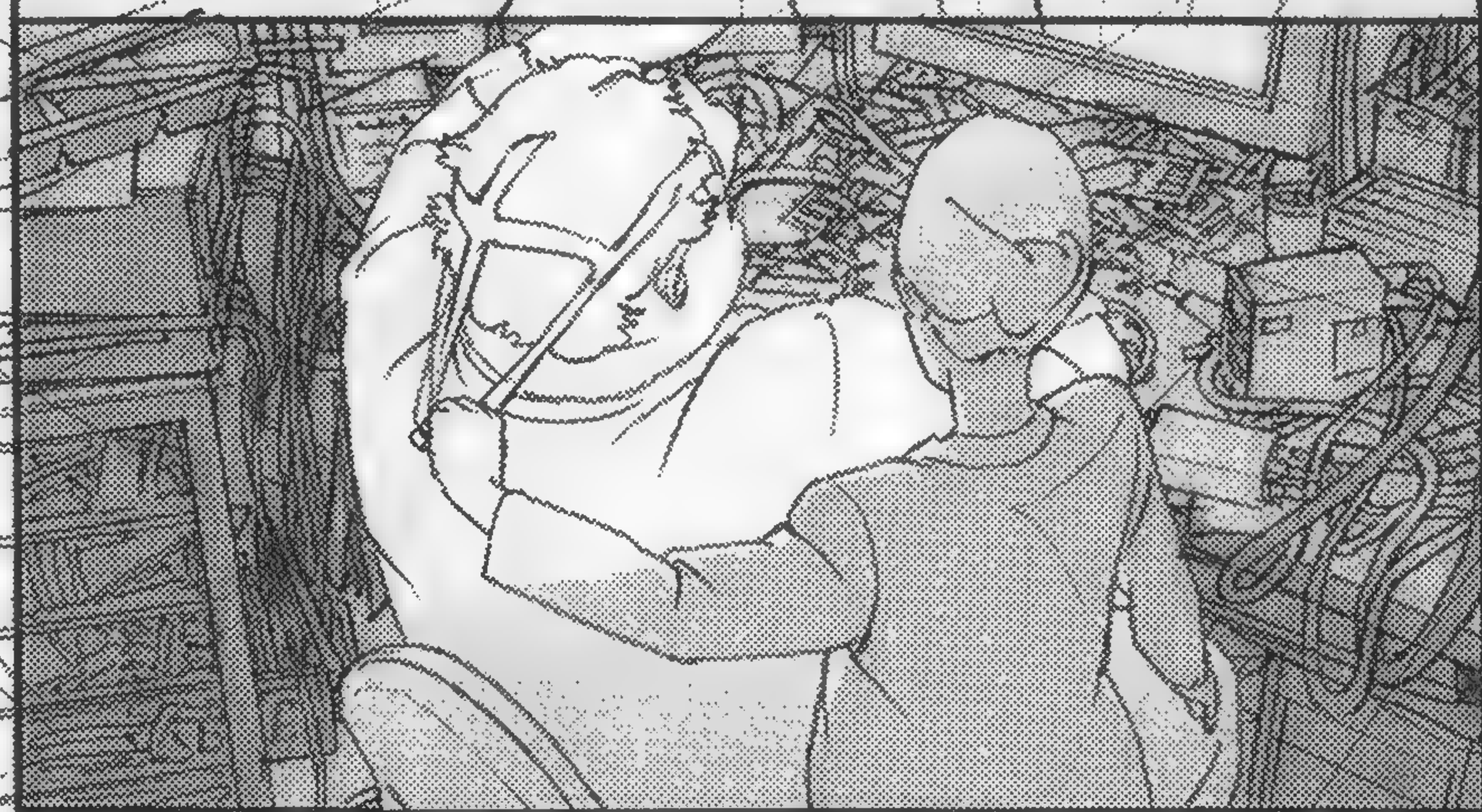
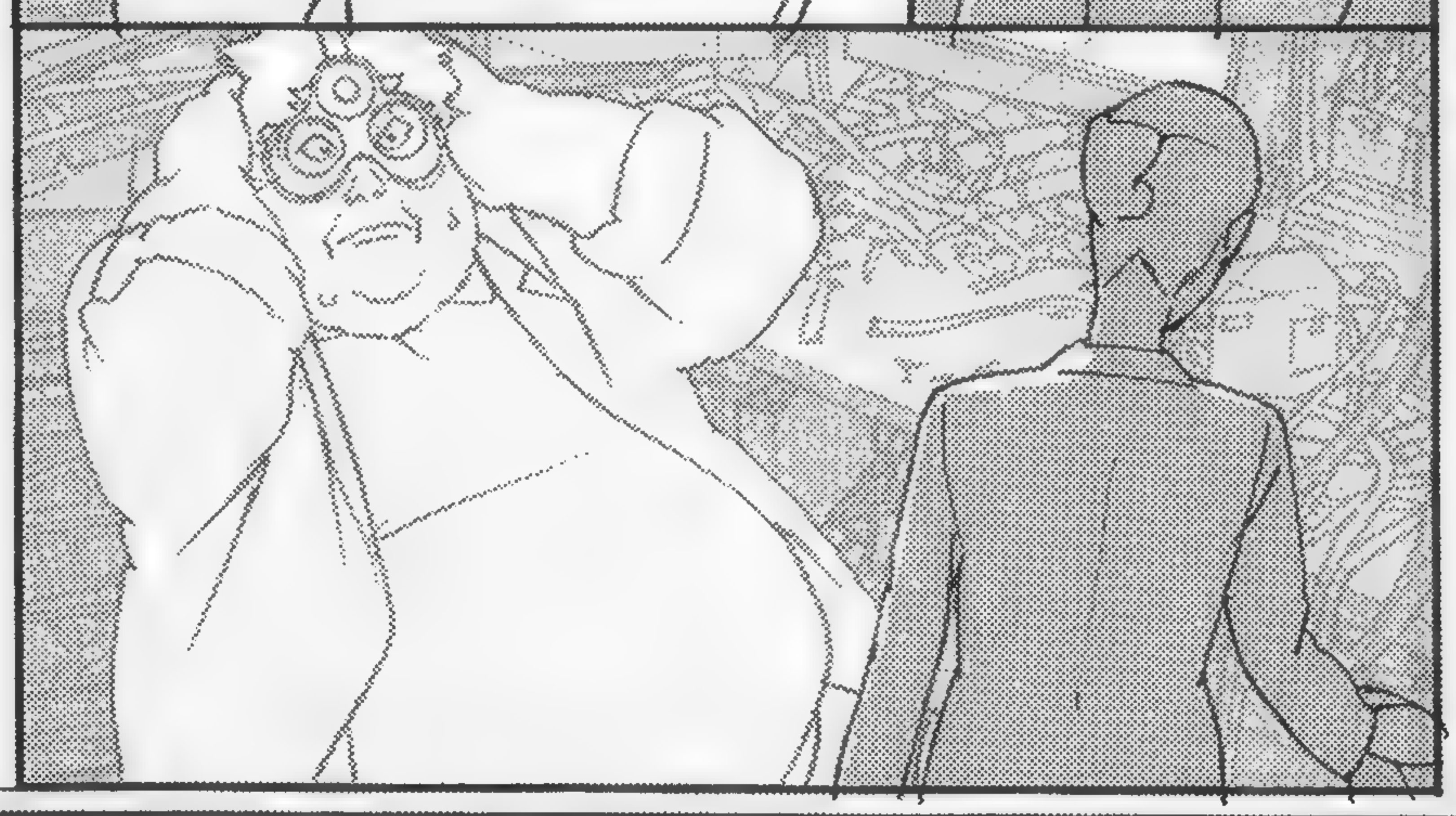
No.

マッドハウス

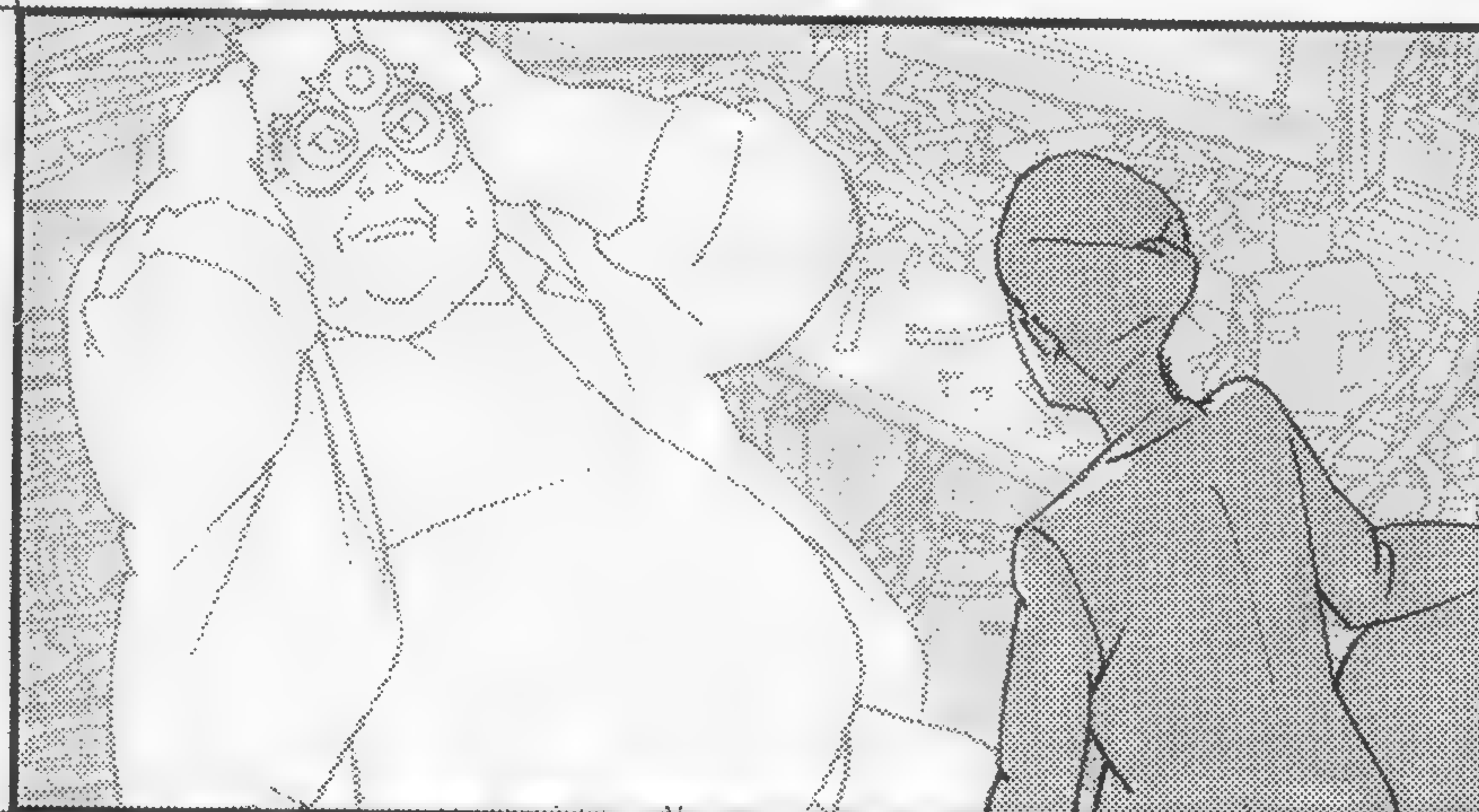
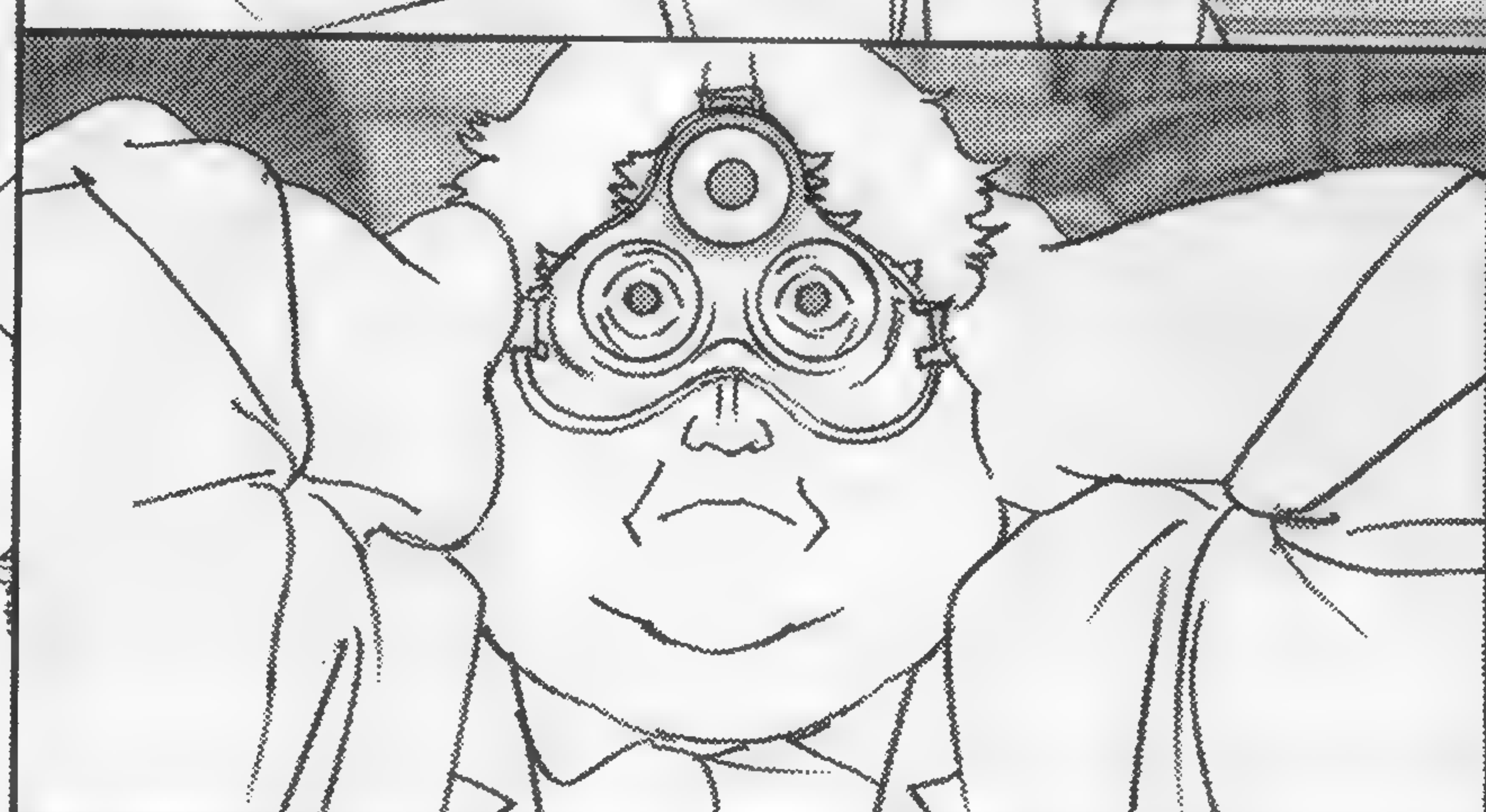
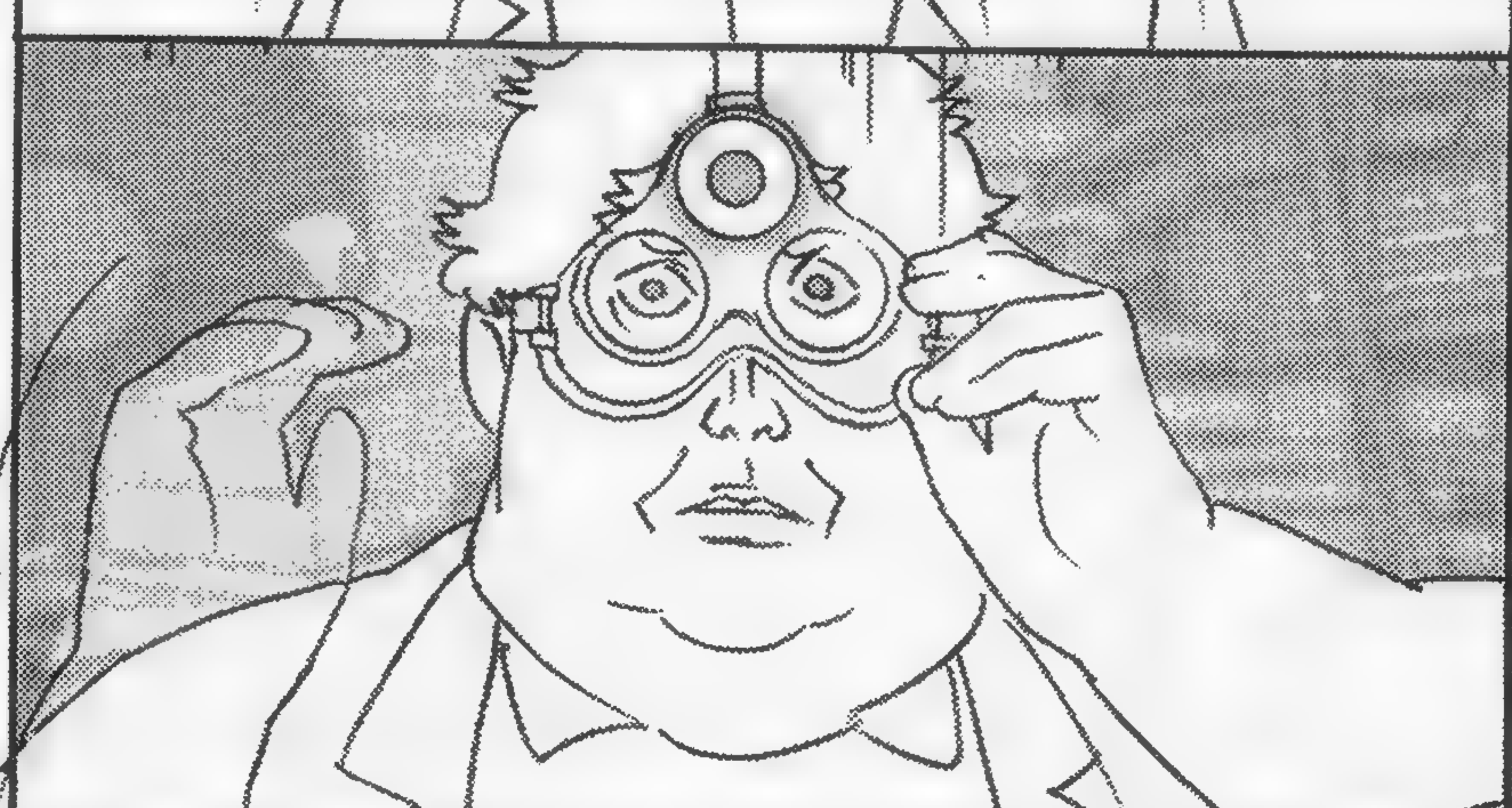
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
460		機械とオモチャとゴミが混然となったカオスのような時田研究室。 巨大な背中を丸めて、時田が作業机に向かっている。 時田は光の中。 カットいっぱいT.U.。 先の廊下のシーンで、小山内が影になって敦子が光を浴びる形になっていましたが、つまりは「光」というのは「才能」の象徴みたいなもので、天才である時田はいっぱいに光を浴びる、ということになります。 秀才(小山内)<天才に近い秀才(敦子)<バカと紙一重なほどに天才(時田)、というようなことです。	S.E. 時折、何かを加工するような「キュイーッ」といった鋭い音。 何をどう加工しているかは画面に出てこないので、「何か加工をしている」ということが伝わればよいです。 非常に細かい作業なので、ちょっと歯医者を連想させる感じの音が望ましいです。	5+0
461	   	ゴーグルを付けて作業している時田のアップ。 ゴーグルのデザインが少々厄介で申し訳ありません。 両目のレンズの間にあるのは「ライト」です。 「三つ目」をイメージさせたいのです。 口元に笑みを浮かべ、DCミニを取り上げて見つめる時田。 あ。DCミニのサイズが小さかったです。 レイアウト時、適宜修正のほどお願いします。  こんな感じで持っています。 再び作業に戻る時田。 敦子の近づく足音があって。	S.E. 加工音あって。 (左の絵で1+18くらい) (~6+0) 敦子(OFF) 「そんなことしている場合じゃないでしょ」 時田 「世の中には分かってくれる人もいるんだよね」	12+12

(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
462		作業を続ける時田、 その奥に敦子。 敦子、時田の言葉に 疑問を感じて 少しばかり首をひねる。 時折、作業音。	敦子 「？」 時田 (〜1+0) 「あの警部。 けっこう科学の マインドがあるよ。 (〜4+12) 頭はあまり良く なさそうだけど」	7+0
		※原図参考		
463		C.461同ポ。 作業に一段落が付いた 感じで、		
		顔を上げる時田。	時田 (〜1+0) 「さて、あとは 外部アクセスに 対する フィルタリング プログラムを…	
		不意にゴーグルの ベルトが後ろから 引かれて、 ↓		

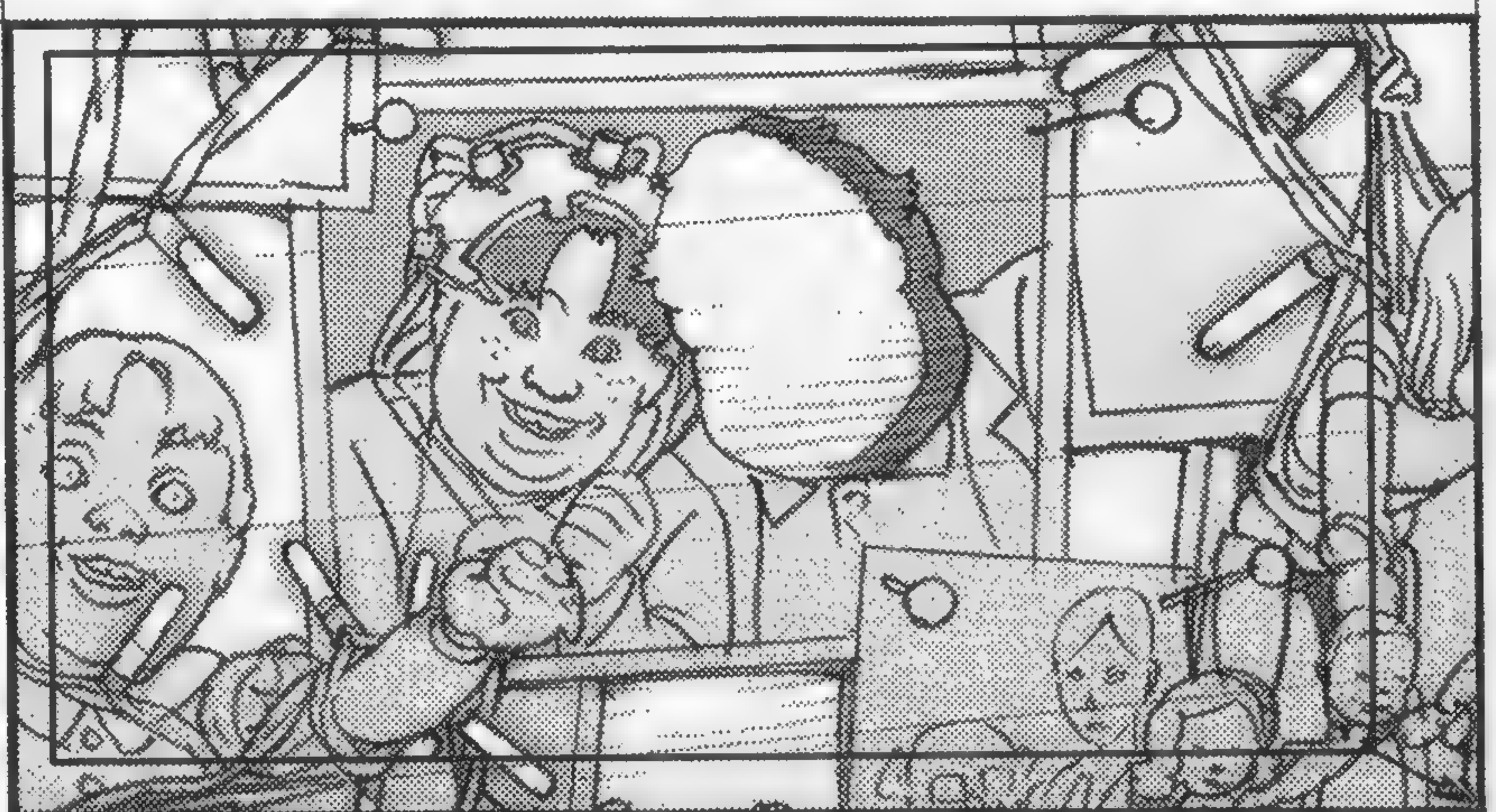
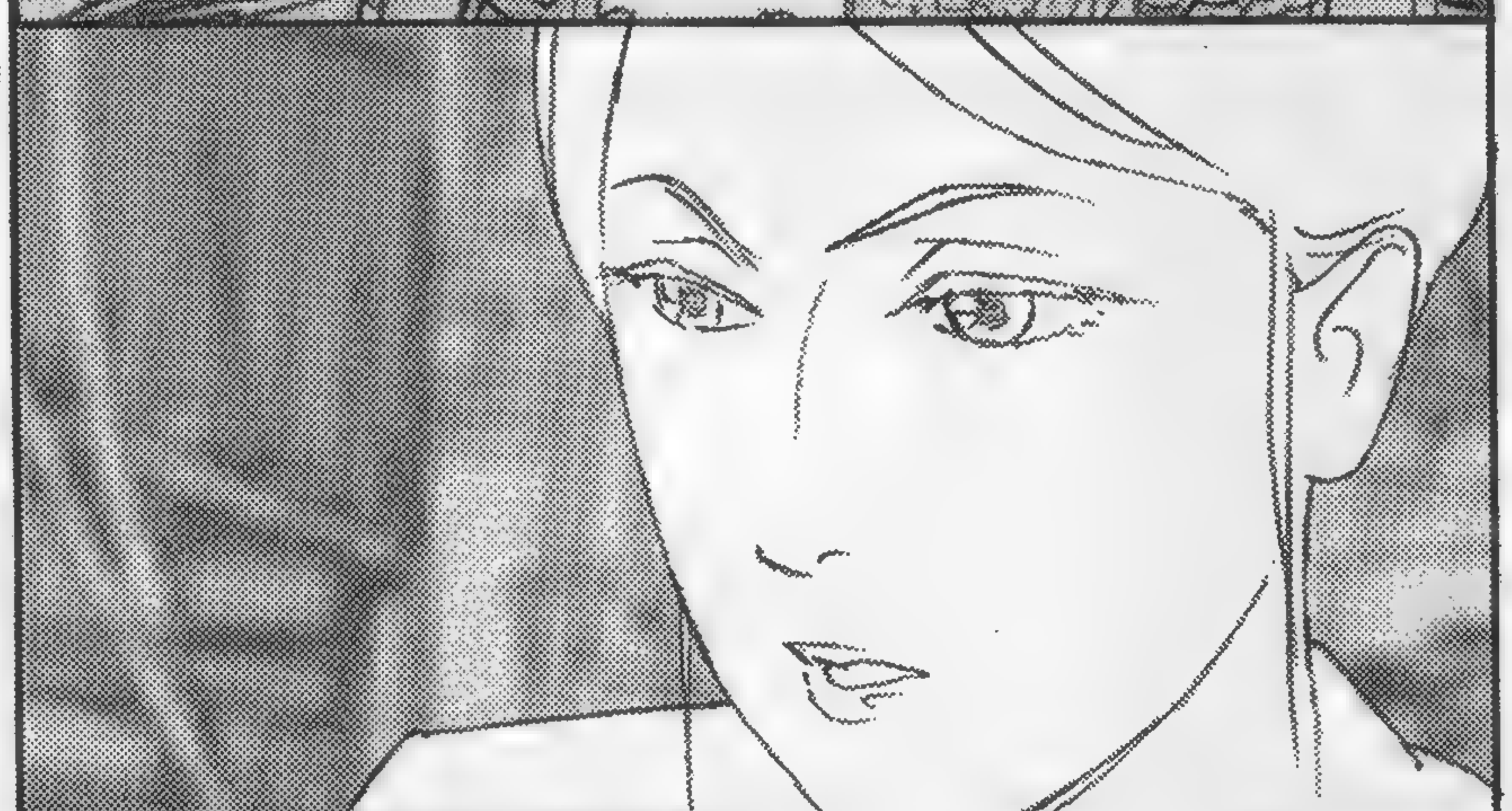
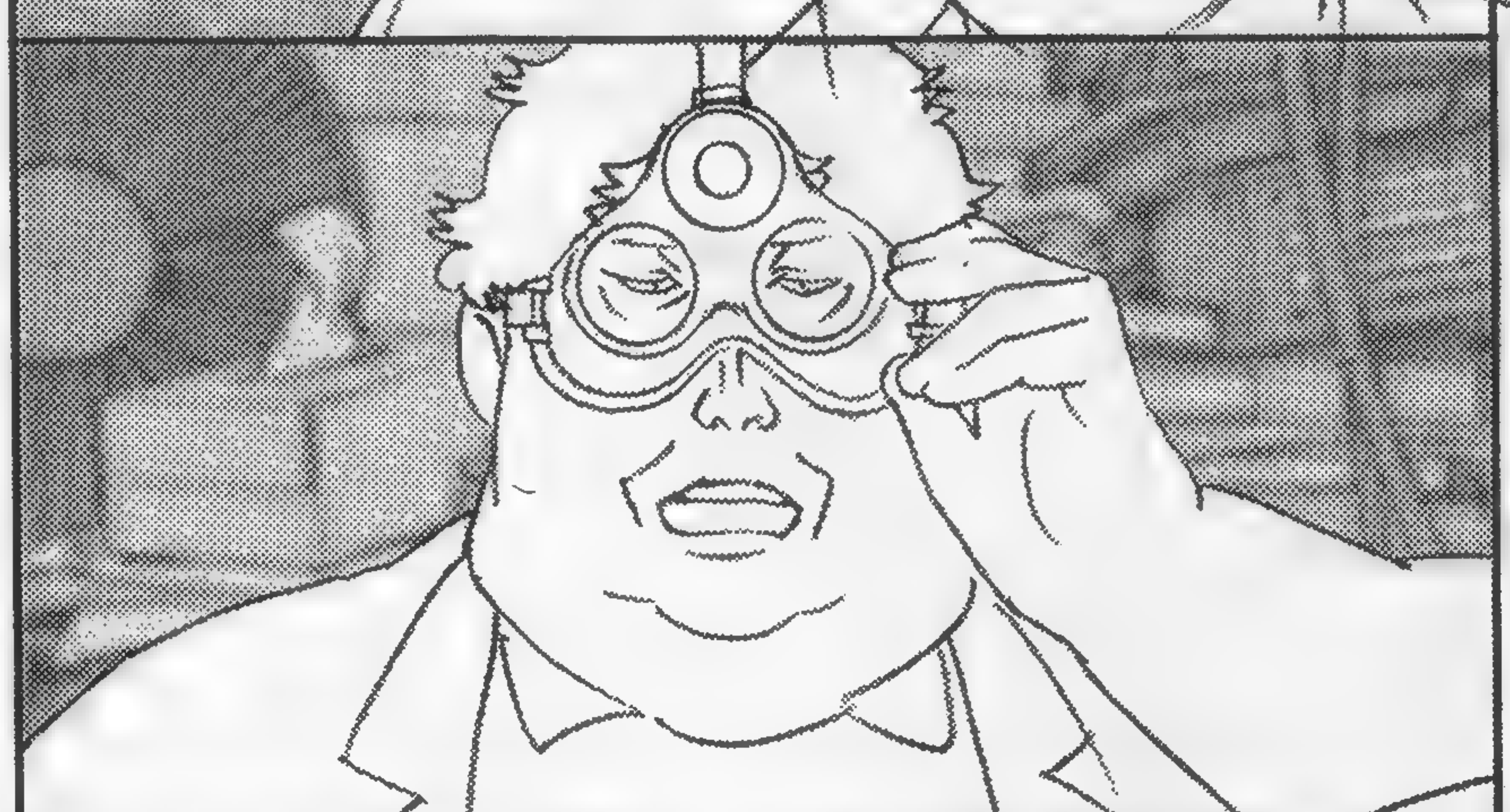
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
463		引っ張り上げられる時田。	時田「イテテテ！」	
464		A.C.で。敦子と時田、俯瞰。ゴーグルのベルトを引っ張り、	適宜こぼして。	6+12
		突然放す敦子。頭を押さえる時田、		
		クルッと回って敦子を見る。ゴーグルのレンズの奥に、目玉が見えます。正面気味になったときには目玉が見える、ということで。 この絵で少し間。	時田 (〜2+06)「何すんだよ！」	
		敦子、近くにあった椅子に手をかけて、その向きを変えつつ		

(　　)

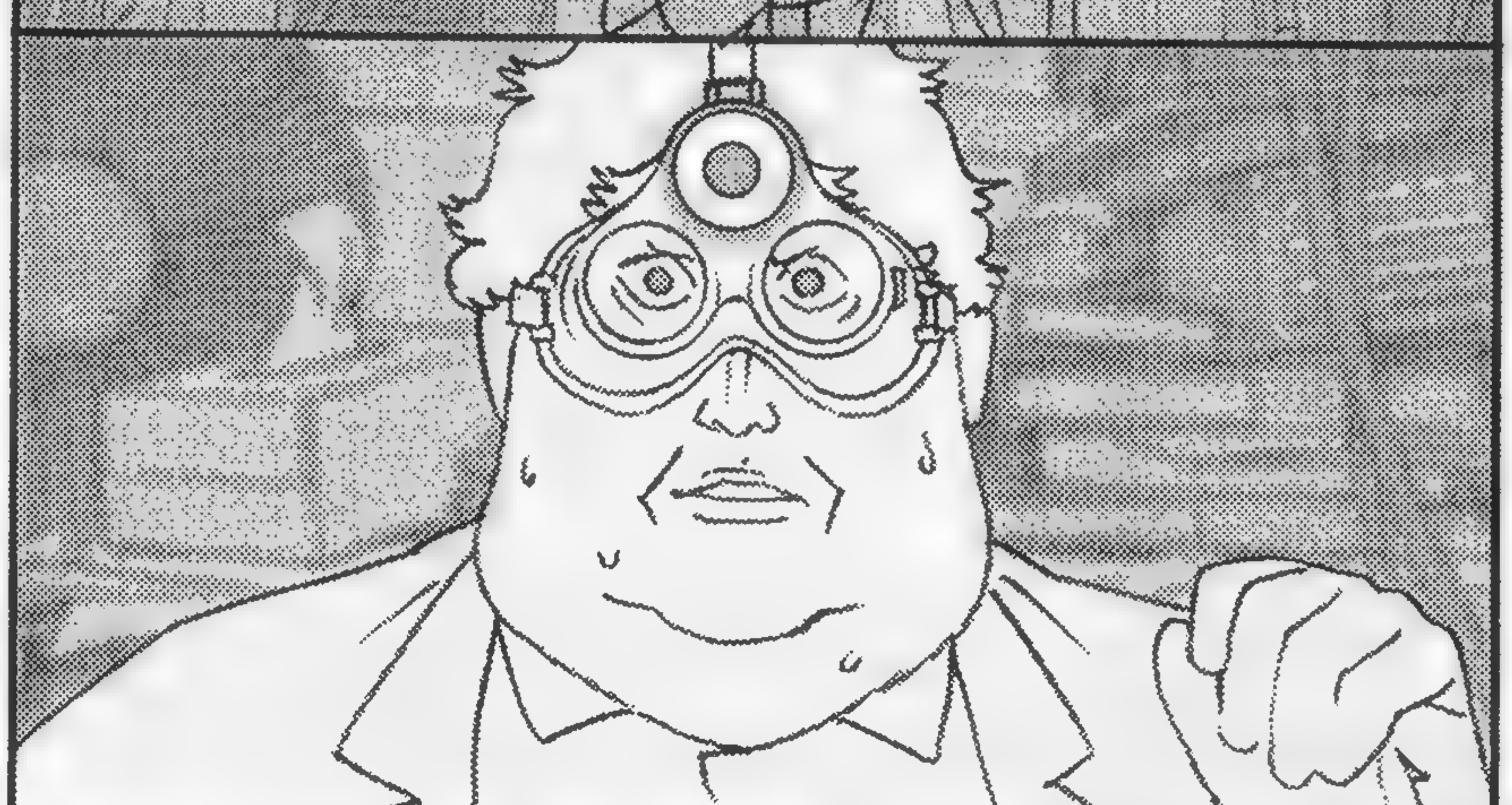
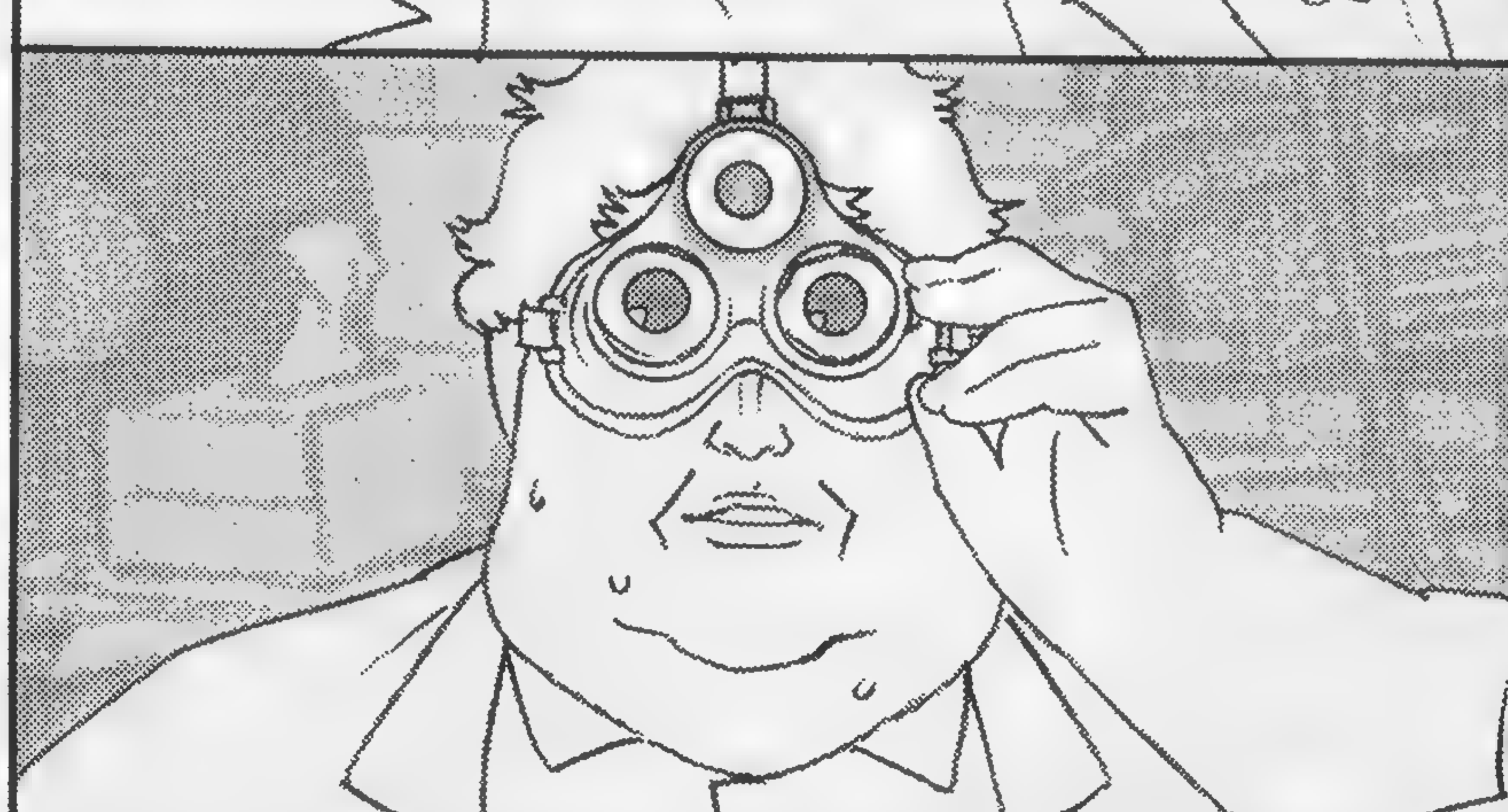
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
464		腰掛けるところで次カットへ。		7+12
465		A.C.で。 時田の肩をなめて奥に敦子。		
		時田の方に少し身を乗り出して(前カットから一連の動作です)。	敦子 (〜1+18) 「(あらたまった調子で) 本当に氷室君が 犯人だと思う？」	5+0
466		時田、ほぼ正面。 視線は少しばかり右手へ。 敦子の意外な言葉に「？」となる時田。		
		ゆっくり手を下ろす。 右手はOUT。 左手はゴーグルにかける。 左奥に見える扇風機は回っています。どっかのアニメスタジオみたいですが。 扇風機の前にあるティッシュが風に吹かれてヒヨヒヨと揺れる。	敦子 (OFF) (〜1+12) 「彼はずっとあなたの 助手をつとめてきて、	4+12

No.

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
467		氷室の写真、インサート。 C.211素材兼用。 カットいっぱいT.B.。	DCミニの機能も リスクも熟知して いた…」	4+0
468		敦子のアップ。 BGはC.465の部分を 拡大+ボケ。	敦子 「あんな悪夢に 長時間浸れば どうなるかも。 (~3+12)	
			そこまでして 邪魔をする 理由が彼に…」	6+0
469		C.466同ポ。 時田、前カットの 敦子のセリフを遮る ようにセリフ。	時田 「あいつは ボクに	
↓		面倒くさそうに言って、 ↓	嫉妬した。 ↓	

( )

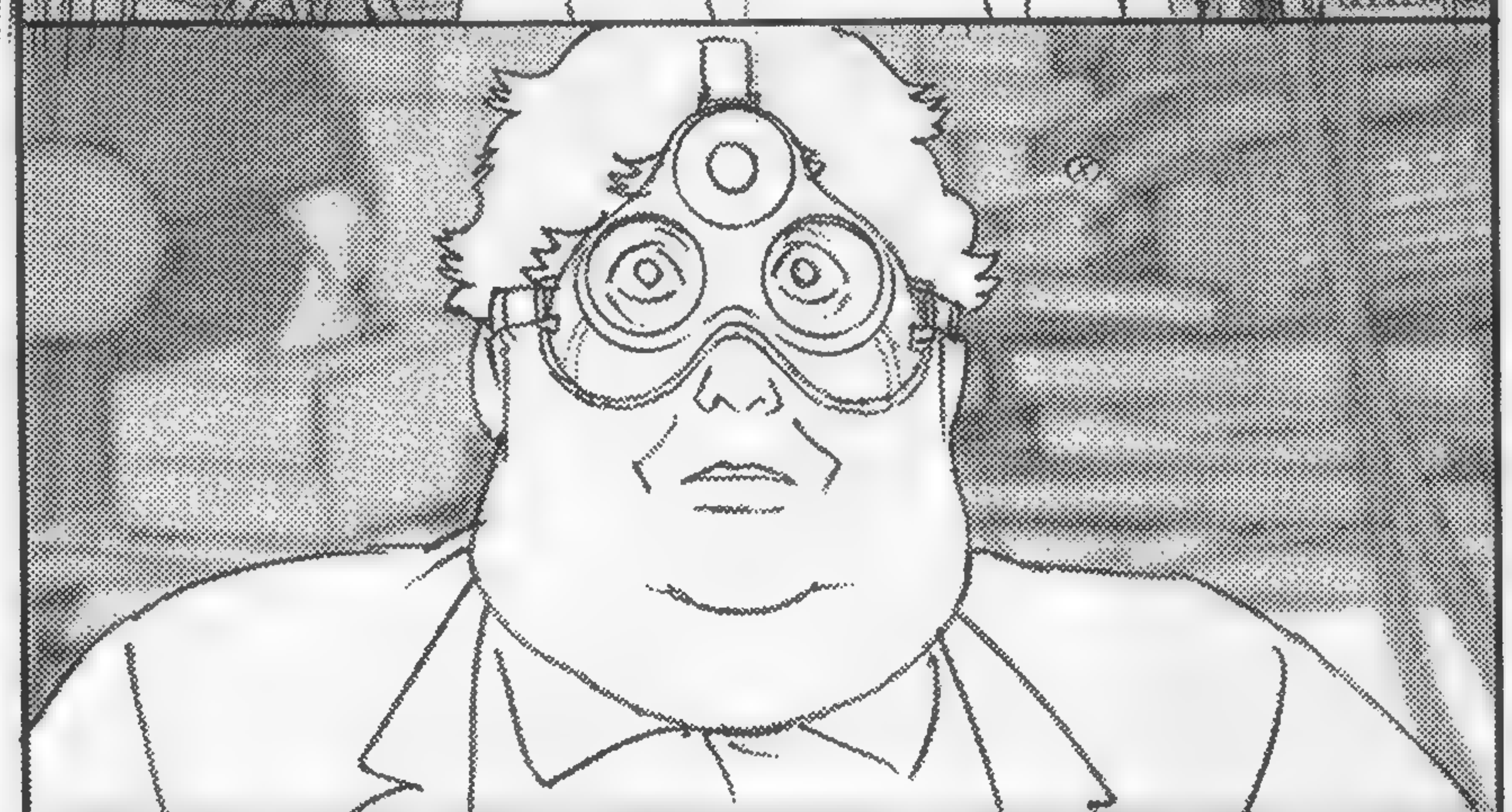
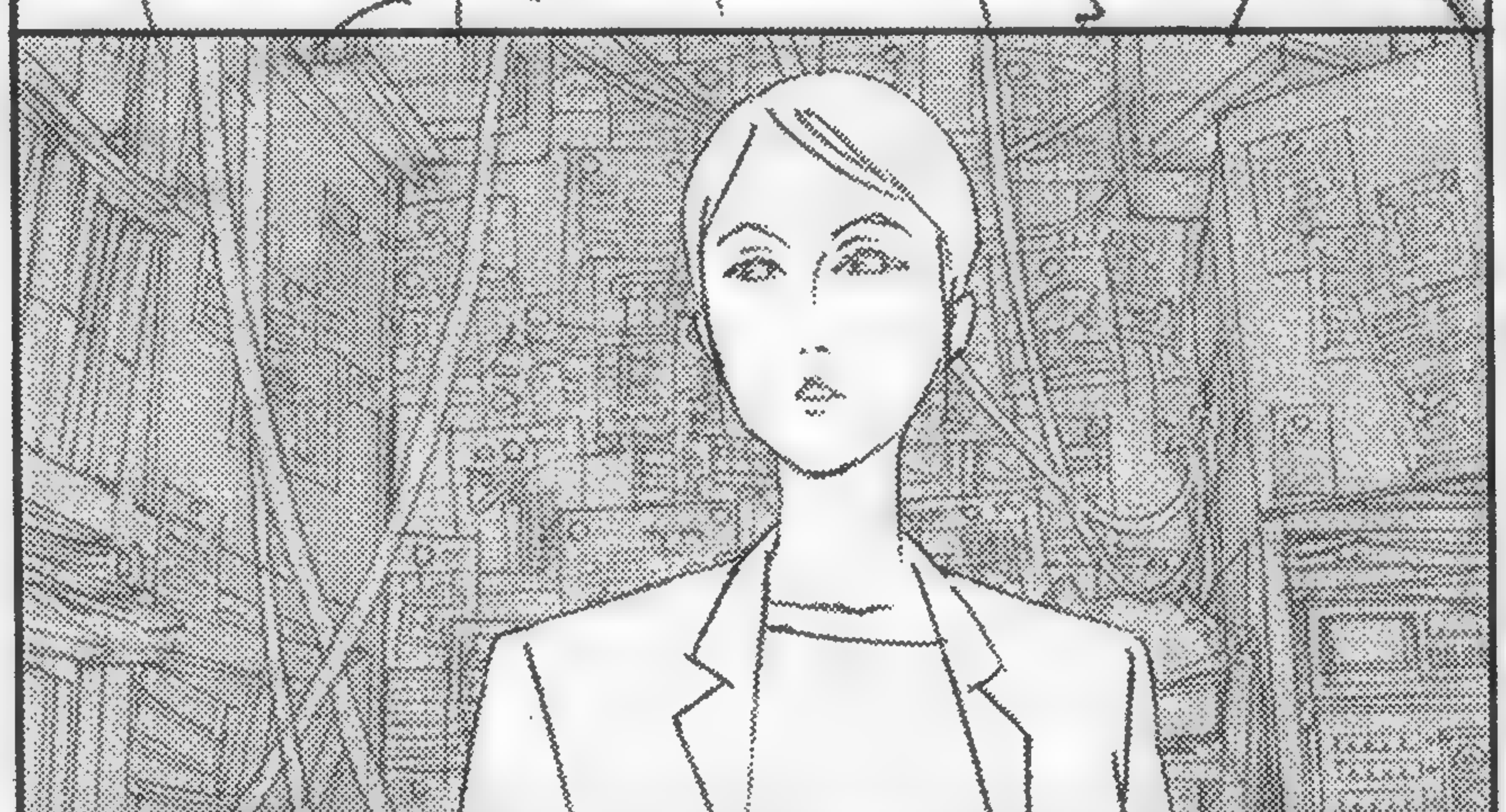
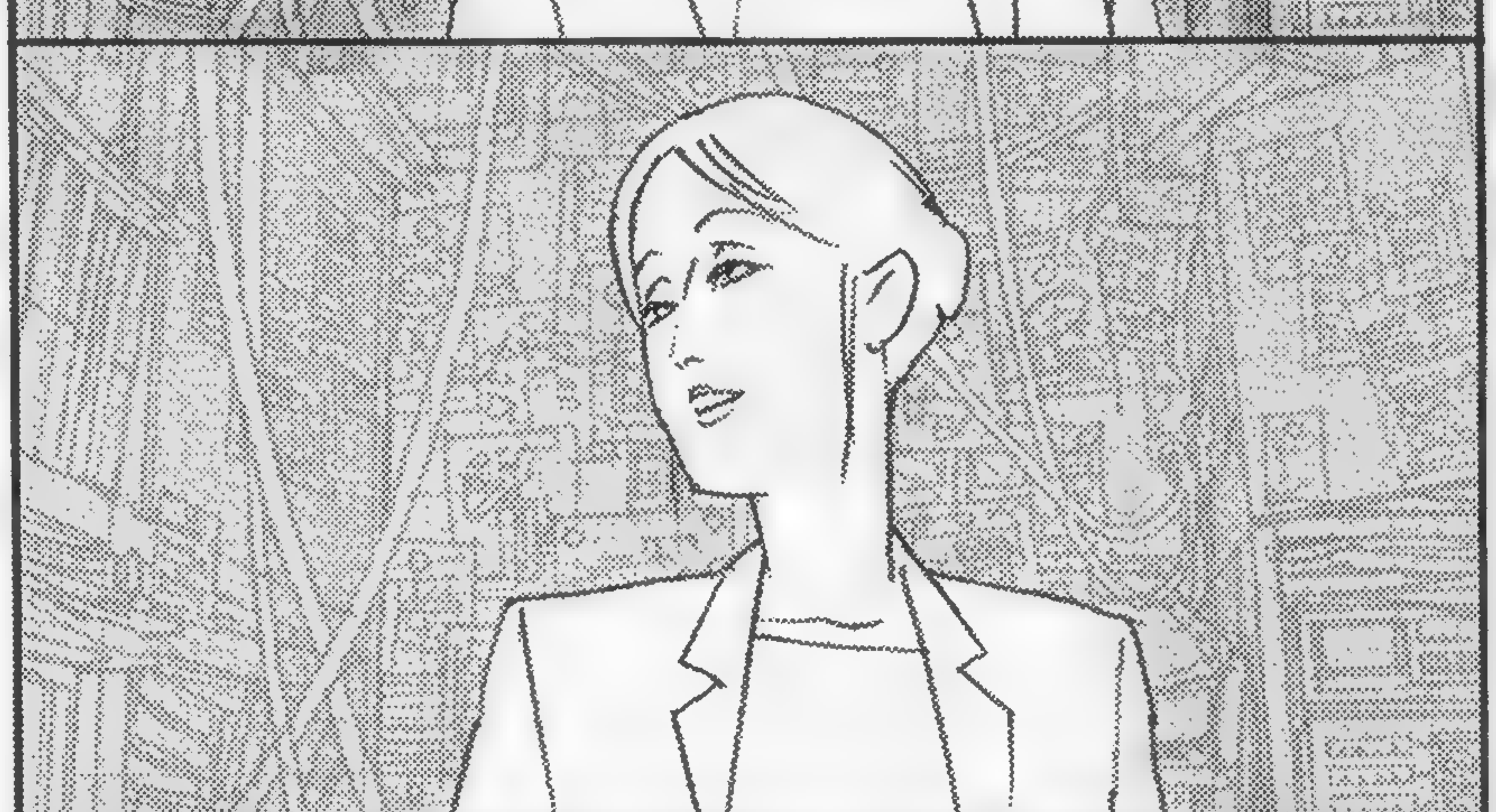
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
469		作業に戻ろうと机の方に向き直る。 動きの収まりまで。	小山内も 言ってた」	3+18
470		C.460同ポ。 机を向いた時田に話しかける敦子。 ちょっと身を乗り出して。	敦子 (〜0+09) 「彼だって 犠牲者かも しれない」	
		少し間(3+0くらい)、あって。 敦子の方へゆっくりと振り向く時田。 ラスト1+0くらい止め、あって。		8+0
471		C.466、469同ポ。 シリアスな顔の時田。		
		ゴーグルに手をかけ、ズームボタンを操作。 目玉が拡大される。 ふざけてます、時田。	時田 (〜1+12) 「それって 何だか **ミステリー?**」 S.E. ゴーグルのズームの動作音小さく。	4+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
472		C.465同ポ。 時田の肩をなめて奥に敦子。 いらつきを抑えようとする感じで、 少し視線を外す。	敦子 (〜0+12) 「もしそうなら 危険は去って ない。 確かめる 必要が…」	
		時田、右手を上げて制して。	時田 (〜4+0) 「もういい、 終わり。 (〜6+06) ボクがいま やらなきゃ ならないのは、 こいつを 完成させること」	
		言いつつ、 また机に向かう。		

( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
422		敦子、不意に立ち上がって(無表情です)		
		机の上のものを		
		なぎ払う。 時田、驚いて半身をひねって敦子の方を見上げる。	S.E. **ガシャーンッ！**	11+12
423		研究室、俯瞰。 前カットの敦子のアクション、収まりをこちらにこぼして。 床に散らばったDCミニやその他のジャンクにも収まりあります。		
			敦子　(〜4+0) 「本当、 似たもの同士ね」 時田 「……あっちゃん？」	8+06

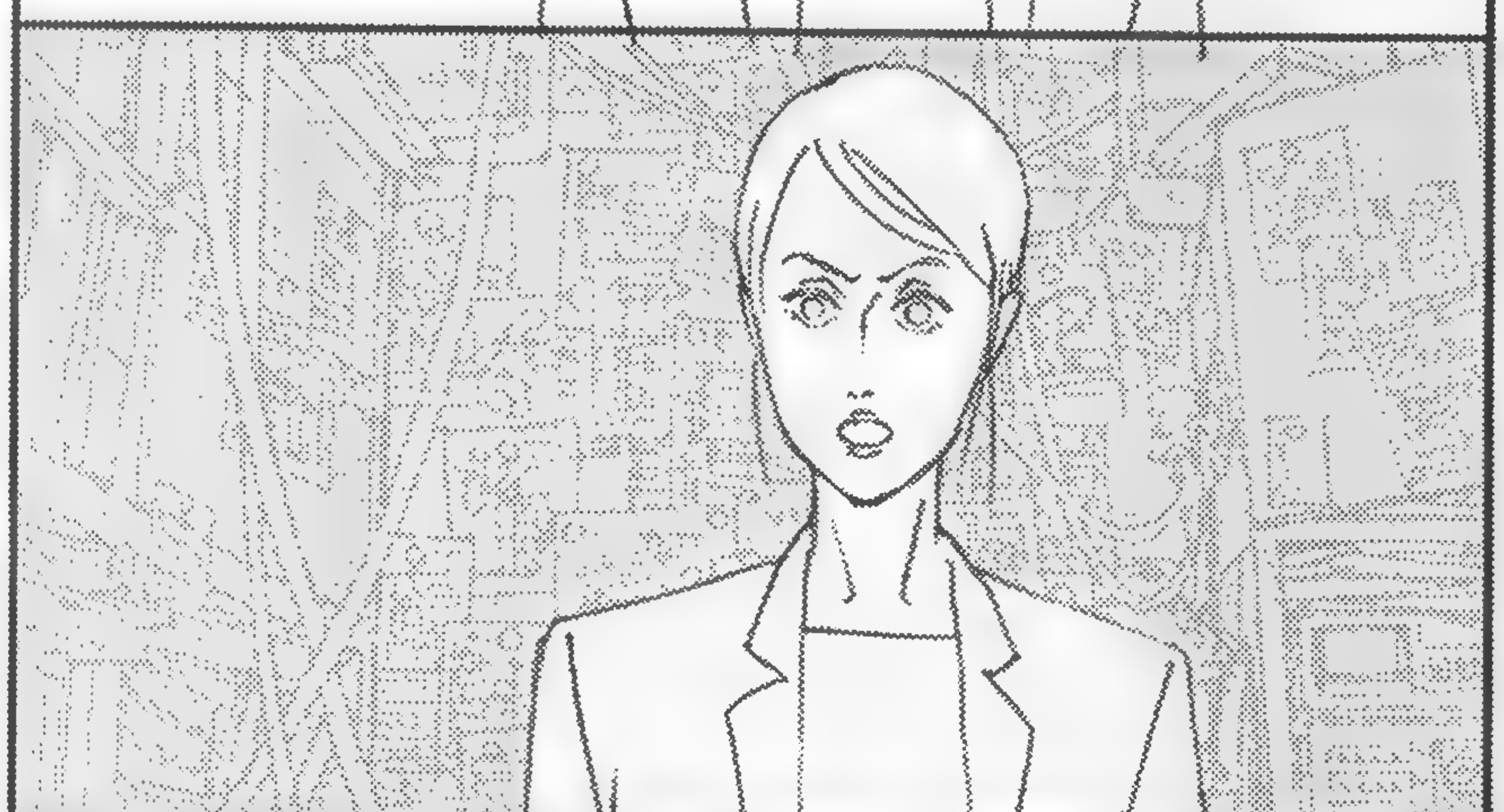
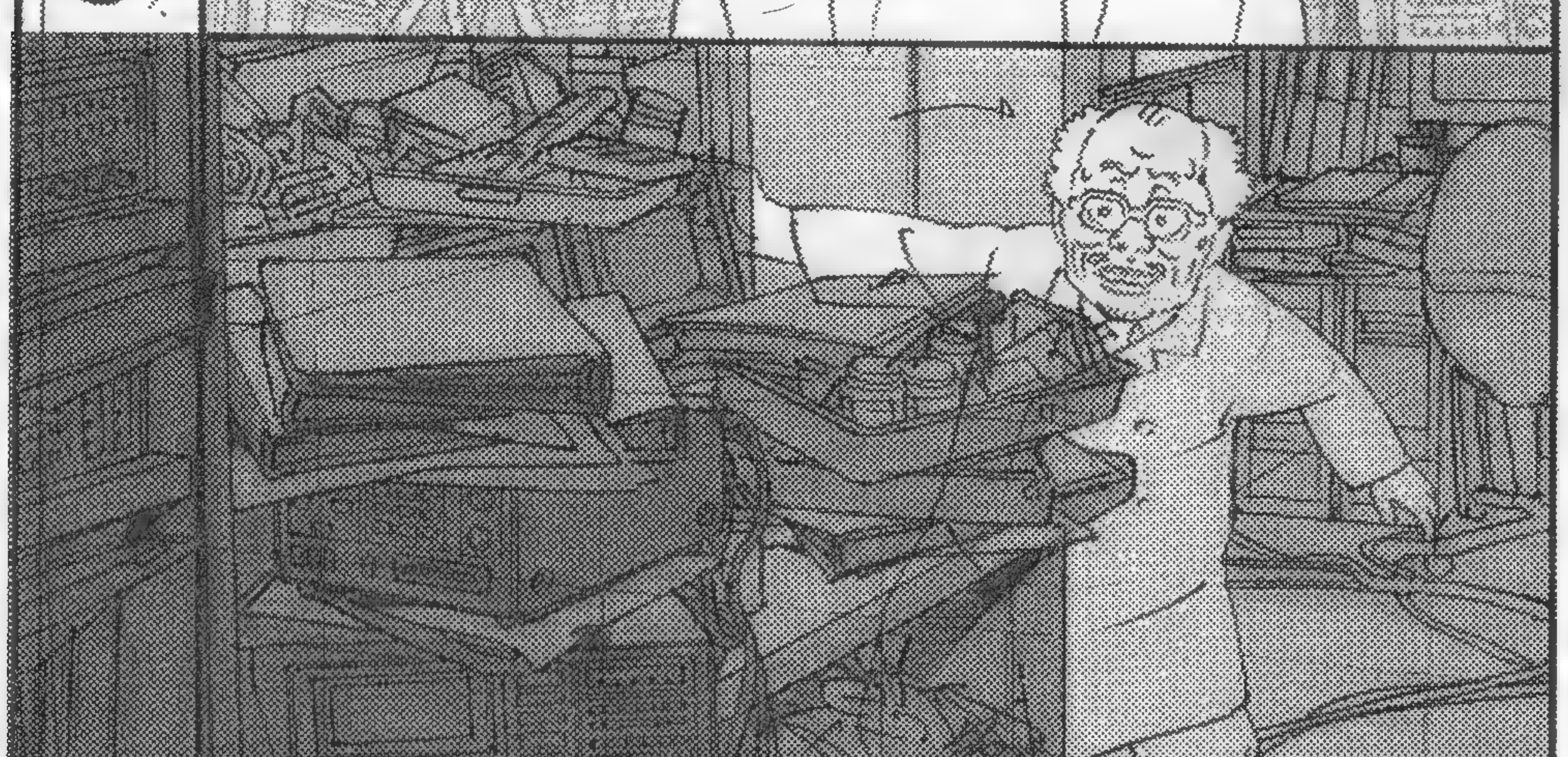
No.259 ※No.257と258は欠番です。 マッドハウス

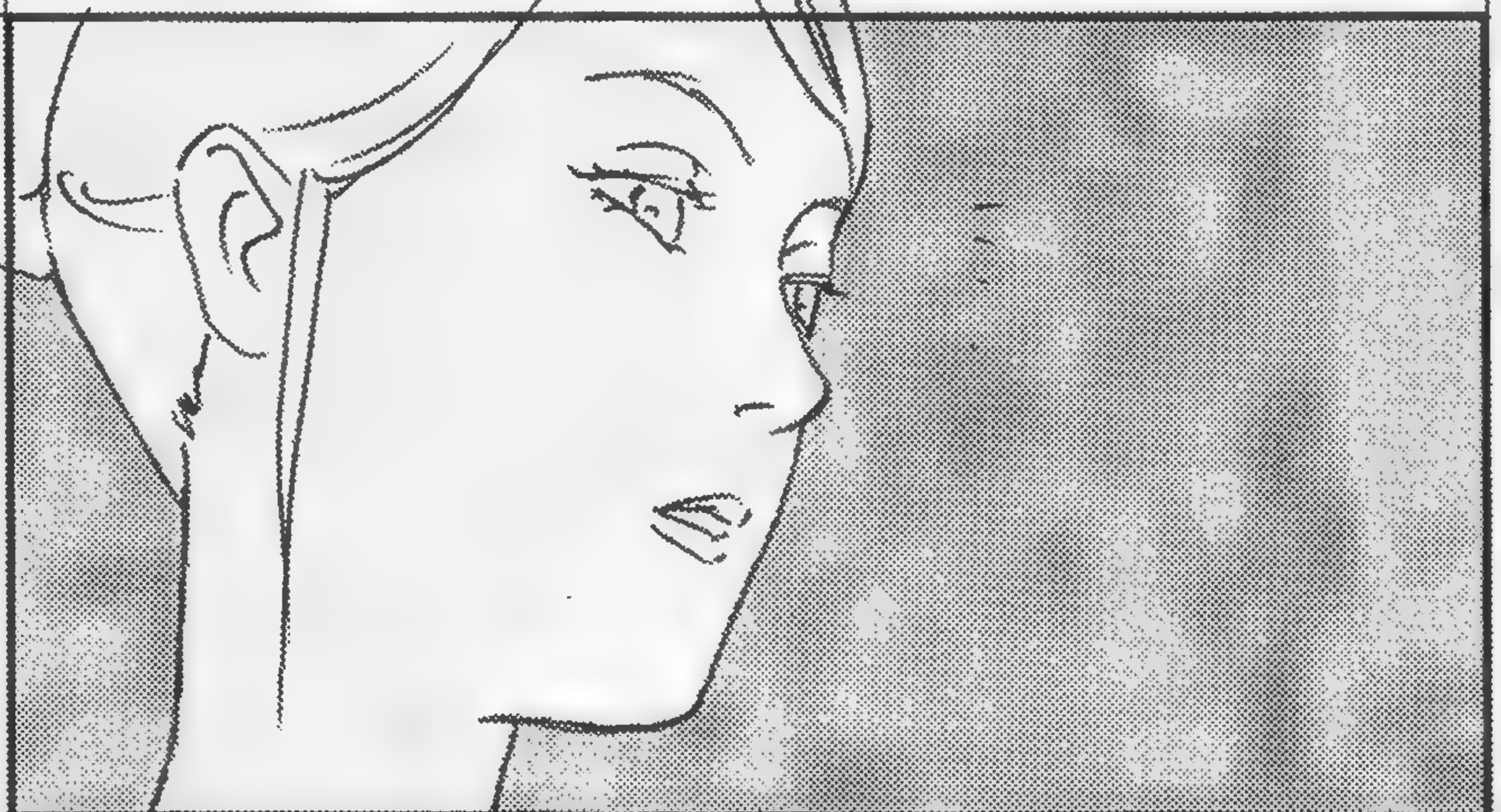
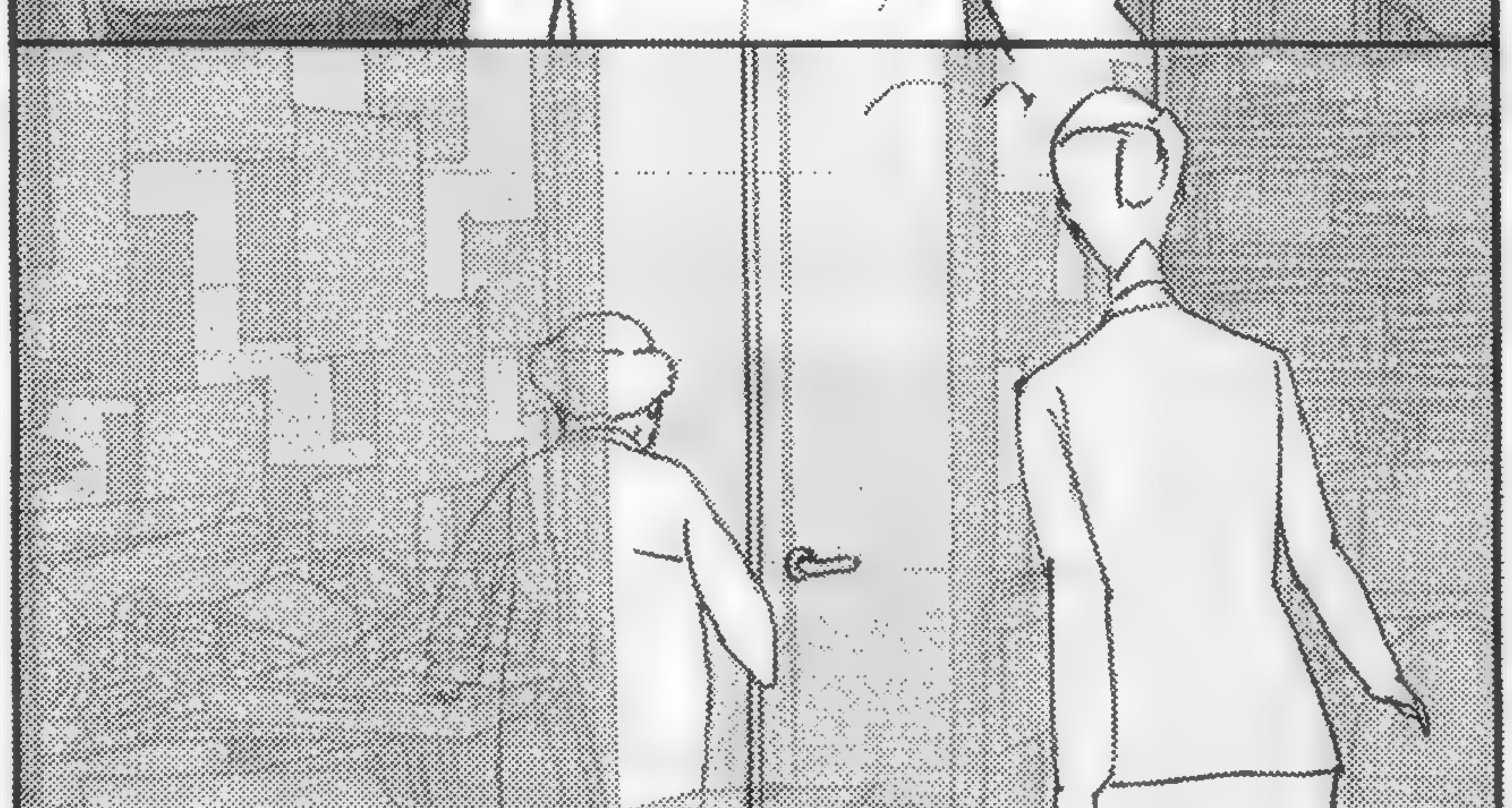
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
474		時田を見下ろす敦子。 つとめて表情は冷静に。	敦子 「あなたと氷室君。 (〜2+0) やりたいことだけ 夢中になって やるべきことは 放ったらかし」	5+12
475		C.466、469、471同ポ。 固まって敦子を 見上げている時田。	時田 「……」 (〜1+0) 敦子（OFF） 「自分の無責任が 元で犠牲者が 出たのに、 何も感じないの？	5+12
476		C.474同ポ。 時田を罵る敦子。	(〜0+9) そうよね、 脂肪が厚くて	
		罵倒の言葉を口に しているうちに 段々怒りが増大して、 表情にもはっきりと 感情が出てくる 感じです。	神経まで 届かないん でしょうから。	
			(〜4+6) それが何？ “素敵ですよね”？ “科学の マインド”？	

( )

No.

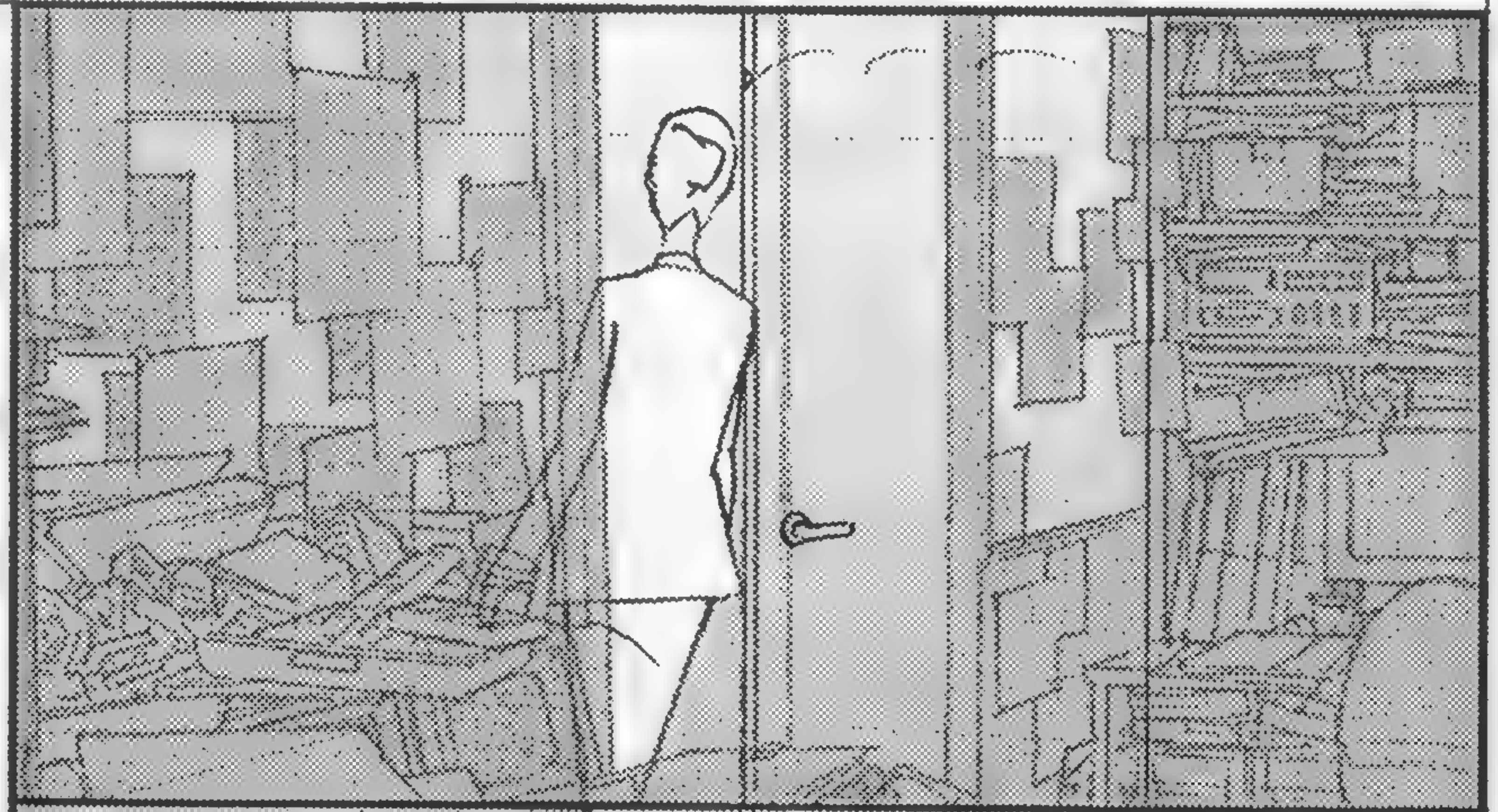
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
476	   	 こういう人では ありませんので、 あまり身振りを大きく 出来ませんが、敦子の 感情が表に出る場面 ですので、原画様 芝居のほどよろしく お願いします。 敦子、気づいて足音の 方を見る。	(～8+6) 笑わせないでよ。 人のマインドも 持ち合わせない マッド サイエンティストの くせに。 (～13+0) 自分の夢だけ 飲み込んで 自尊心だけ 膨れあがった オタクの王様なら、 そうやって 機械に囲まれて いつまでも マスターベーションに 耽ってなさい！」 画面外でドアが 勢いよく開き 室内に駆け込んで くる足音。	22+0
477		ただならぬ様子の島が、 勢いよく入ってきて 立ち止まり敦子を見る。 カメラ、少し付けて PAN→。 立ち止まる動作の 「収まりの部分」だけ です。 駆け込んできて立ち止 まる島をカメラが付けて 捉えていたとして、その ラストの部分だけを使う、 という感じです。	島 「！」	1+06

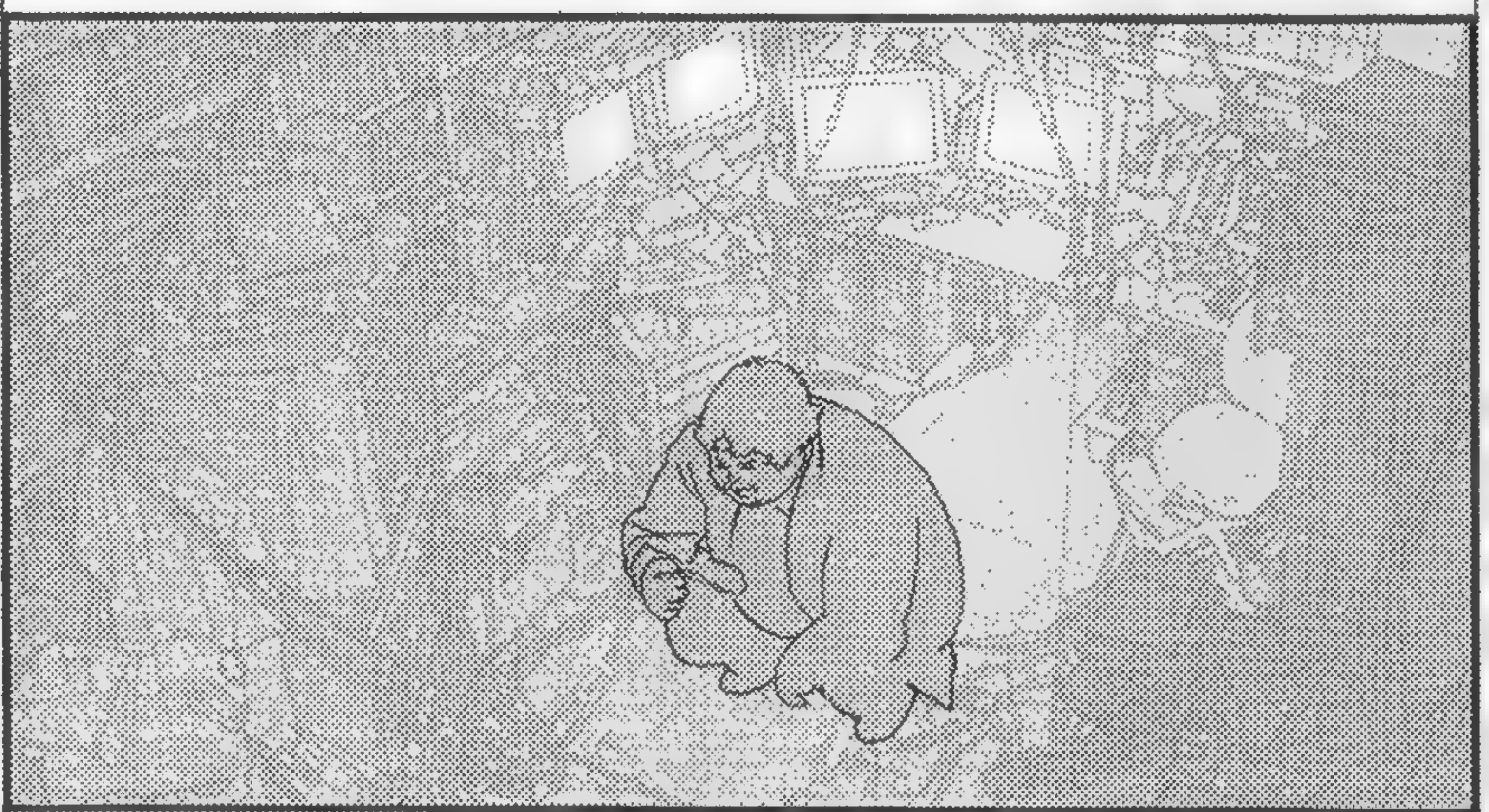
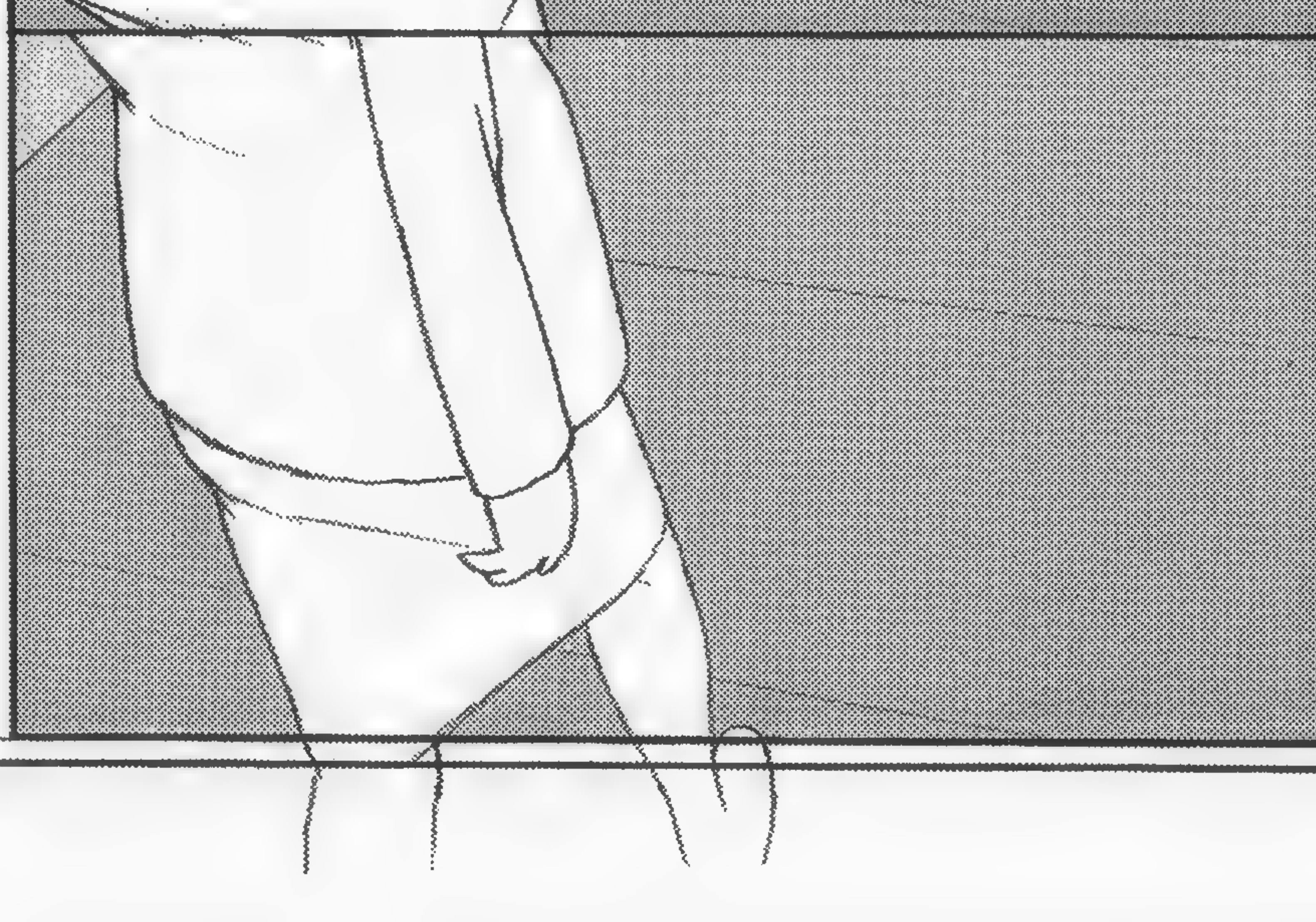
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
478		敦子、島の様子に 急を察し、		
		歩き出して OUT気味まで。		1+12
479		C.476BG兼用。 敦子、INして奥へ 歩いて行く。 大股かつ急ぎ足です。		
		島が先導するように 小走りにドアへ。 敦子を追う感じで 付けてPAN.UP.		
↓		島がドアの奥へOUT、 ↓		

No.

マッドハウス

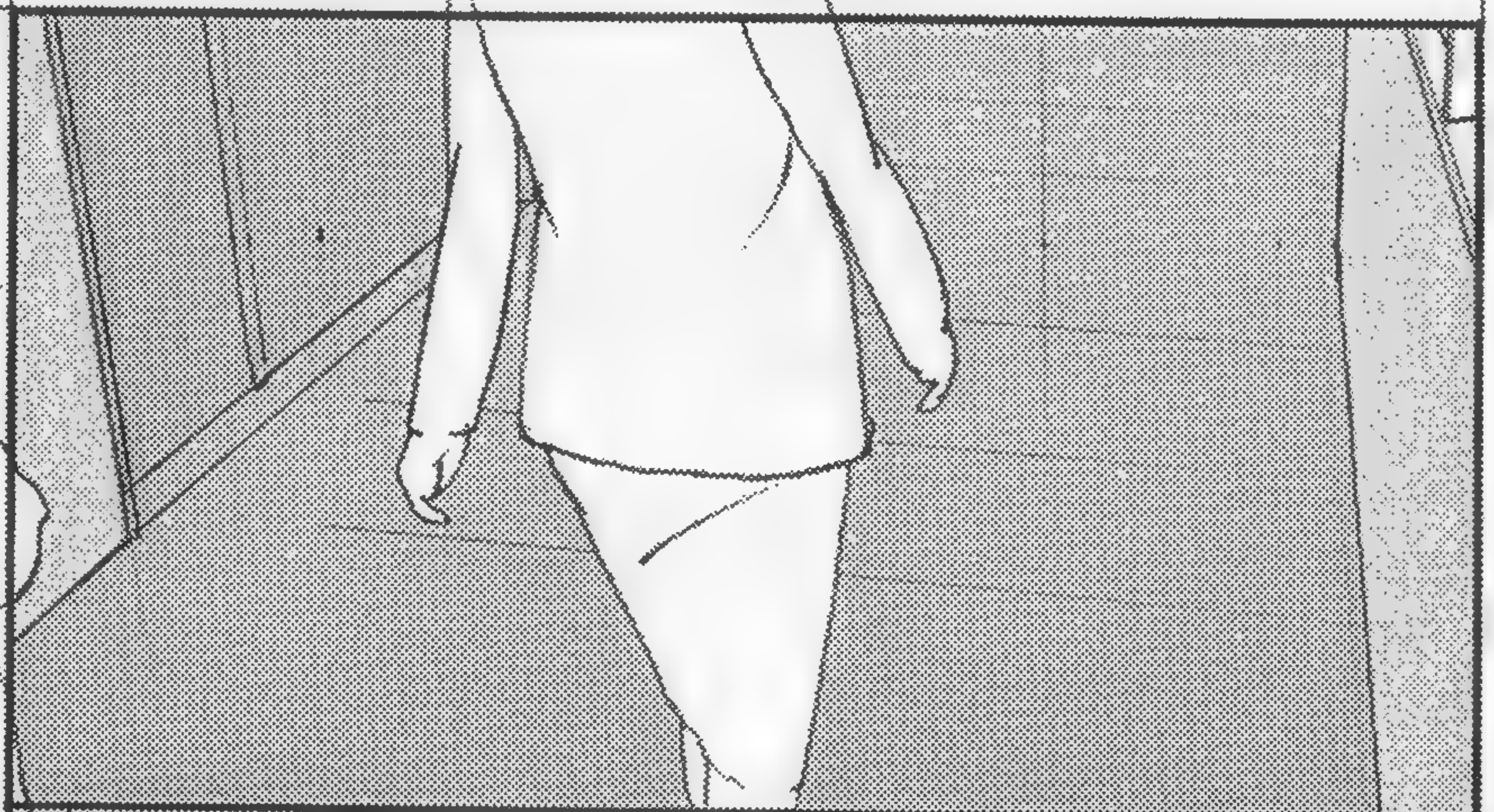
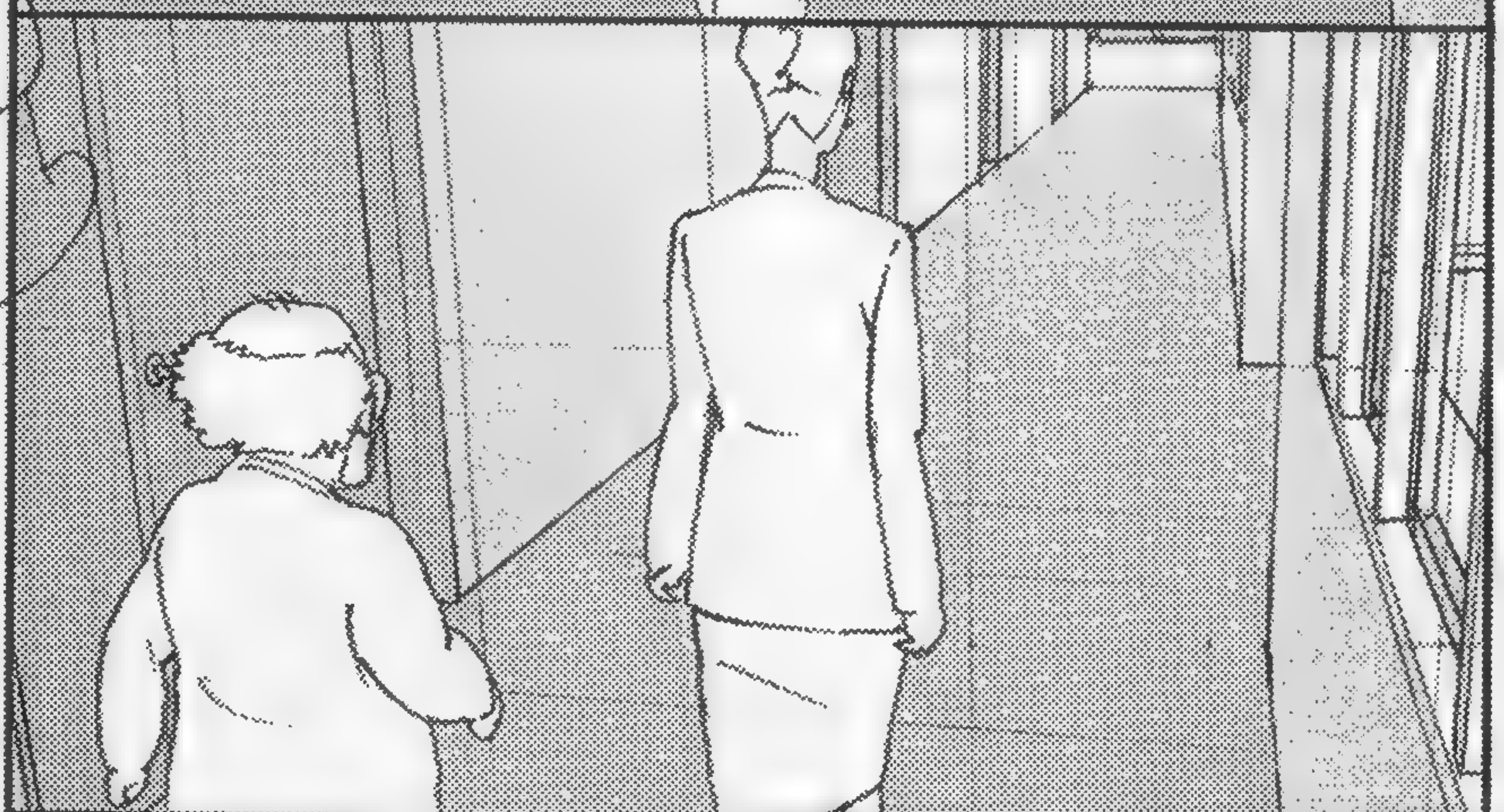
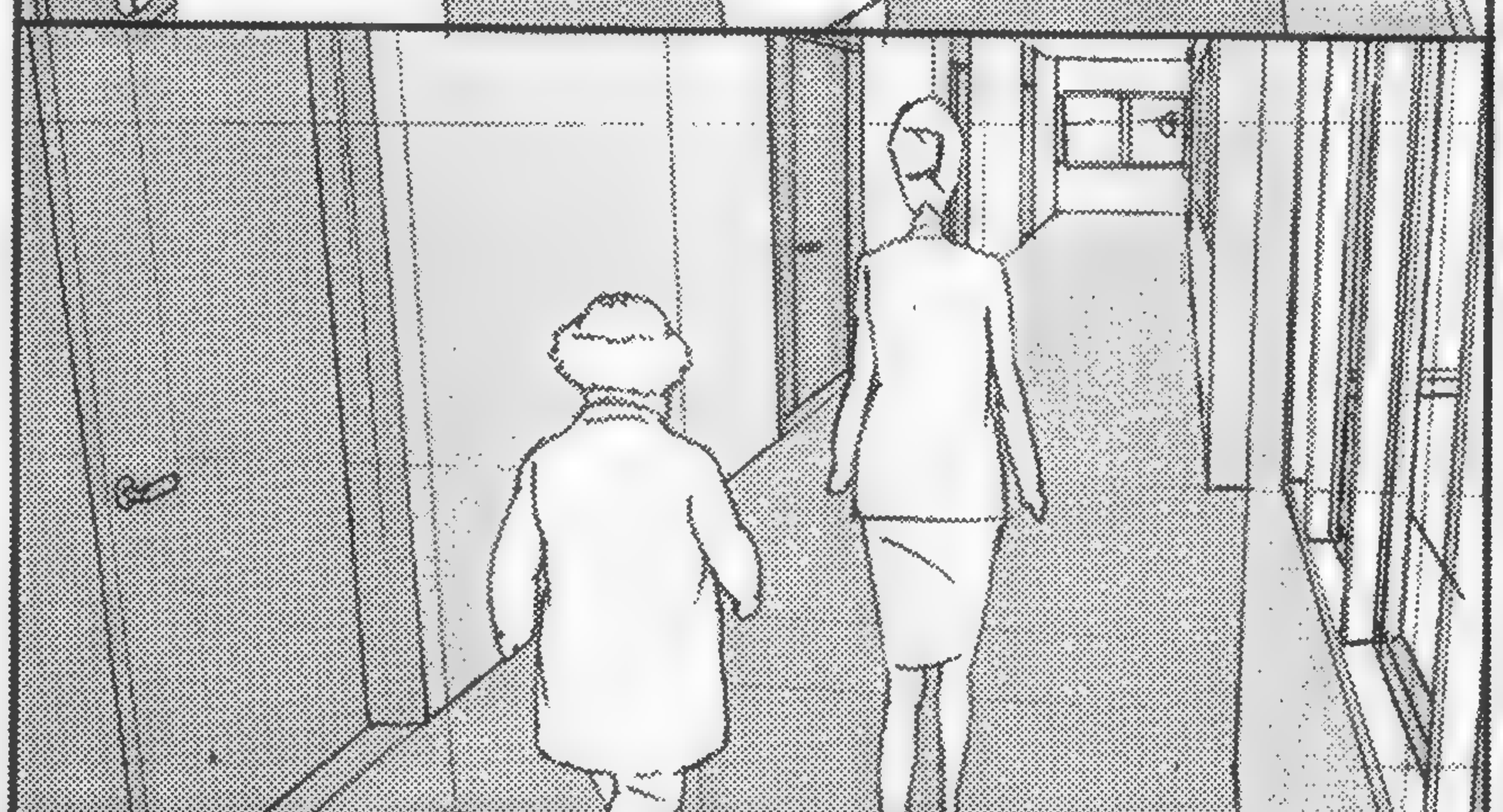
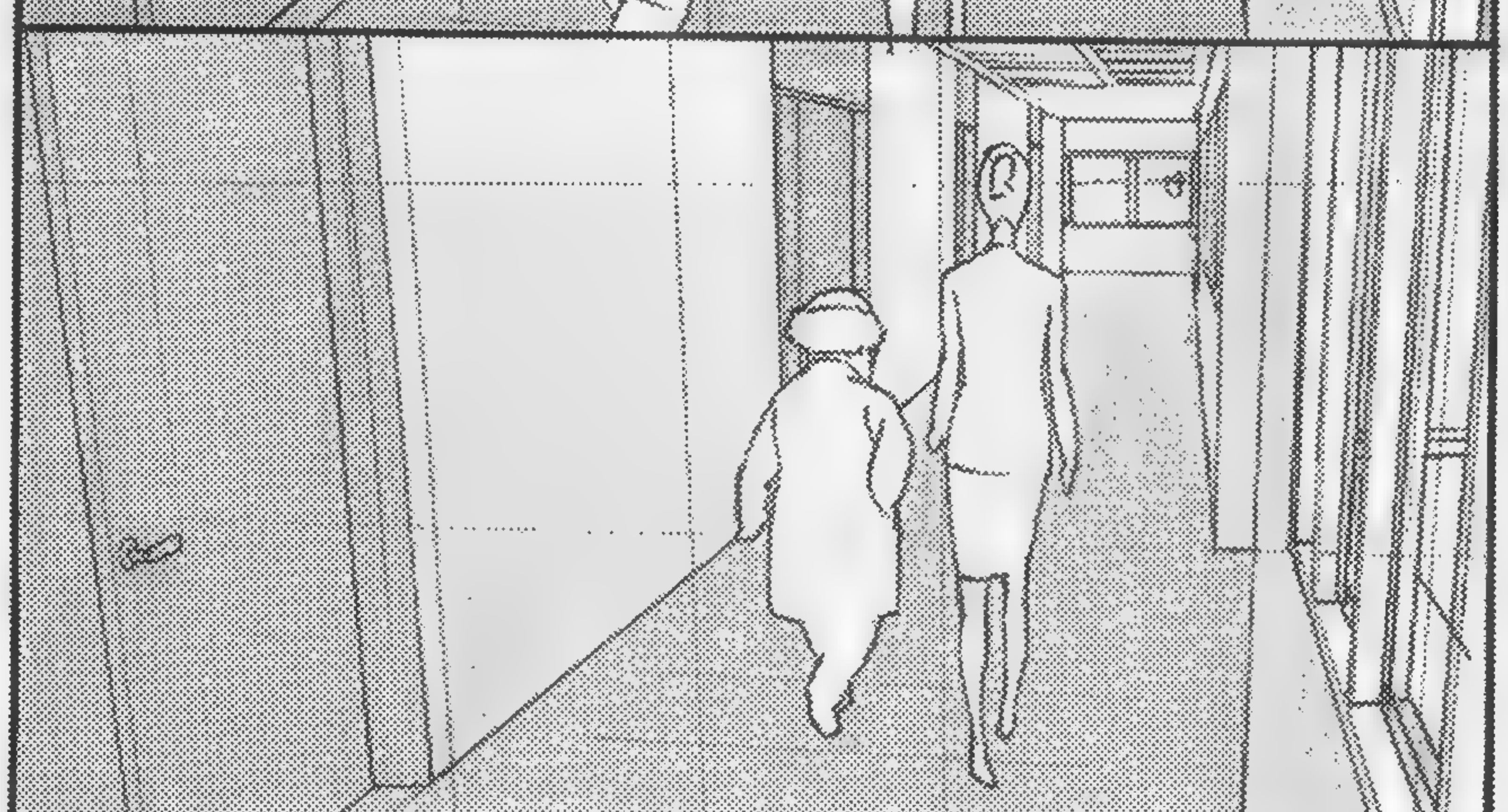
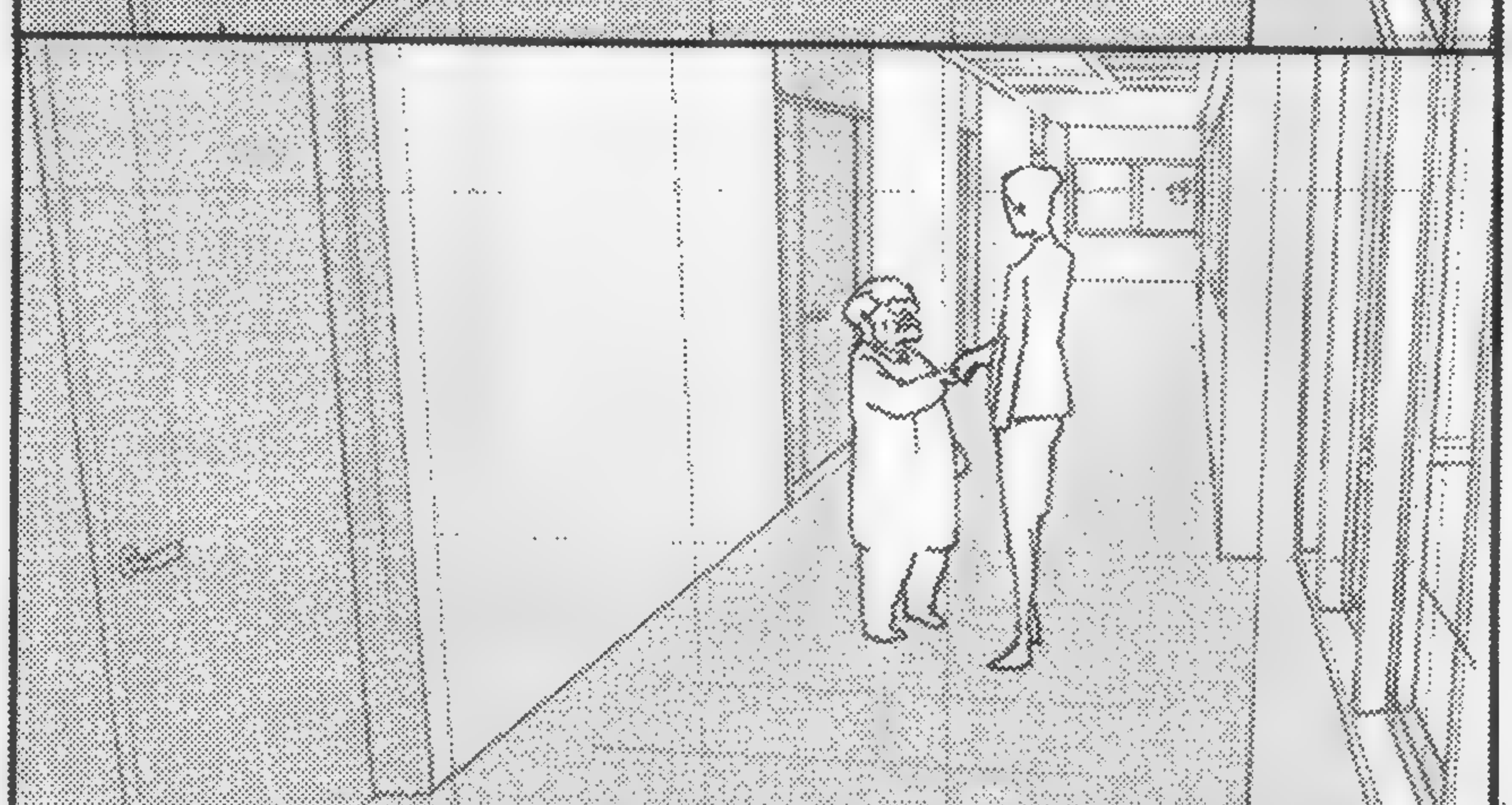
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
479		続いて敦子もドアを 回って		
		閉めかける、まで。 敦子は完全にOUT します。 左の絵から原画で もう一枚くらい後まで。		5+12
480		C.473同ポ。 一人残された時田。 叱られた子供みたいな 感じです。 間(～7+0)があって。	画面外でドアが閉まる。 S.E. **バタンッ**	
		やおらゴーグルを 外して机に置きつつ 立ち上がり。		
		床に放り出された DCミニを		

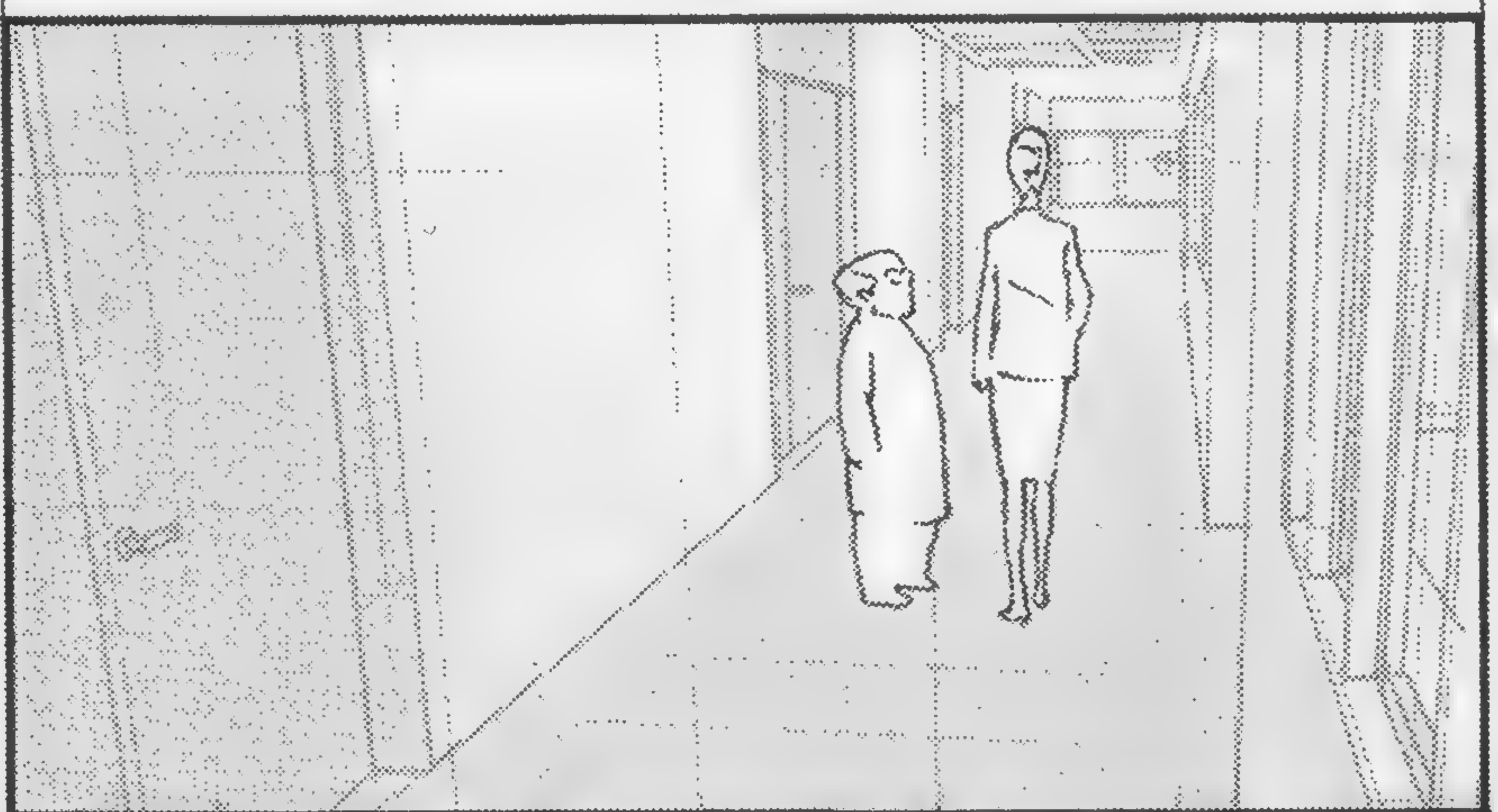
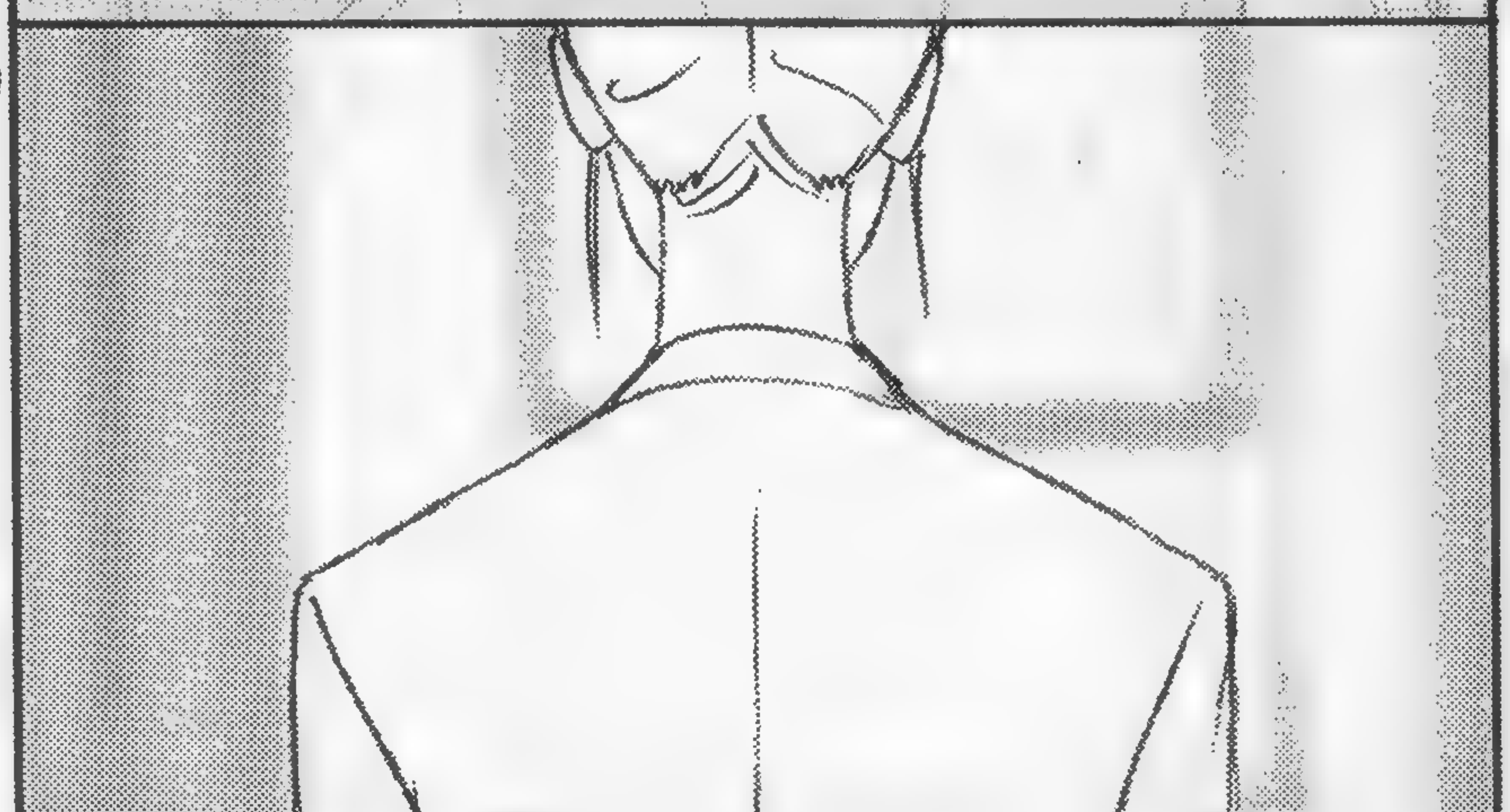
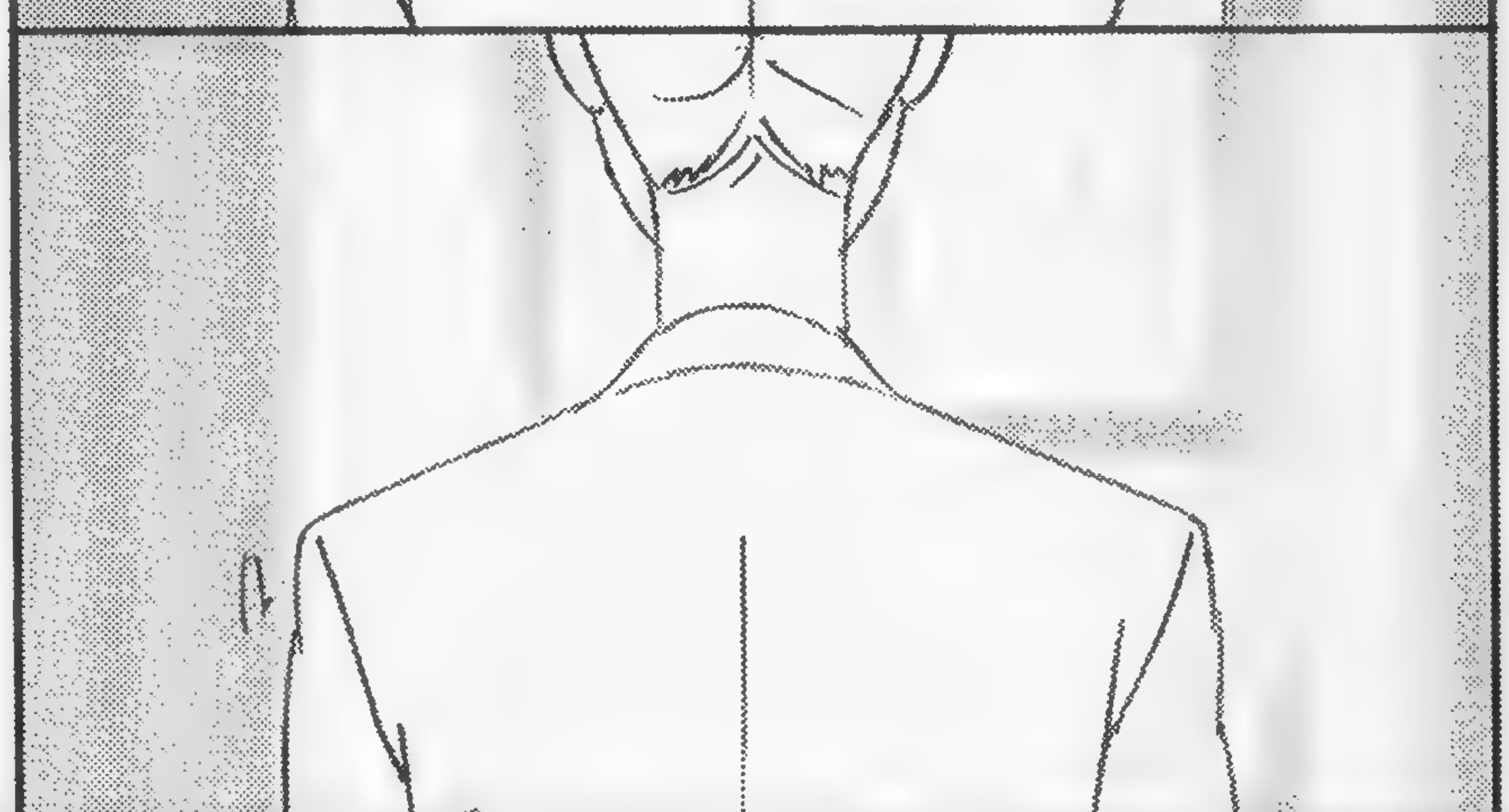
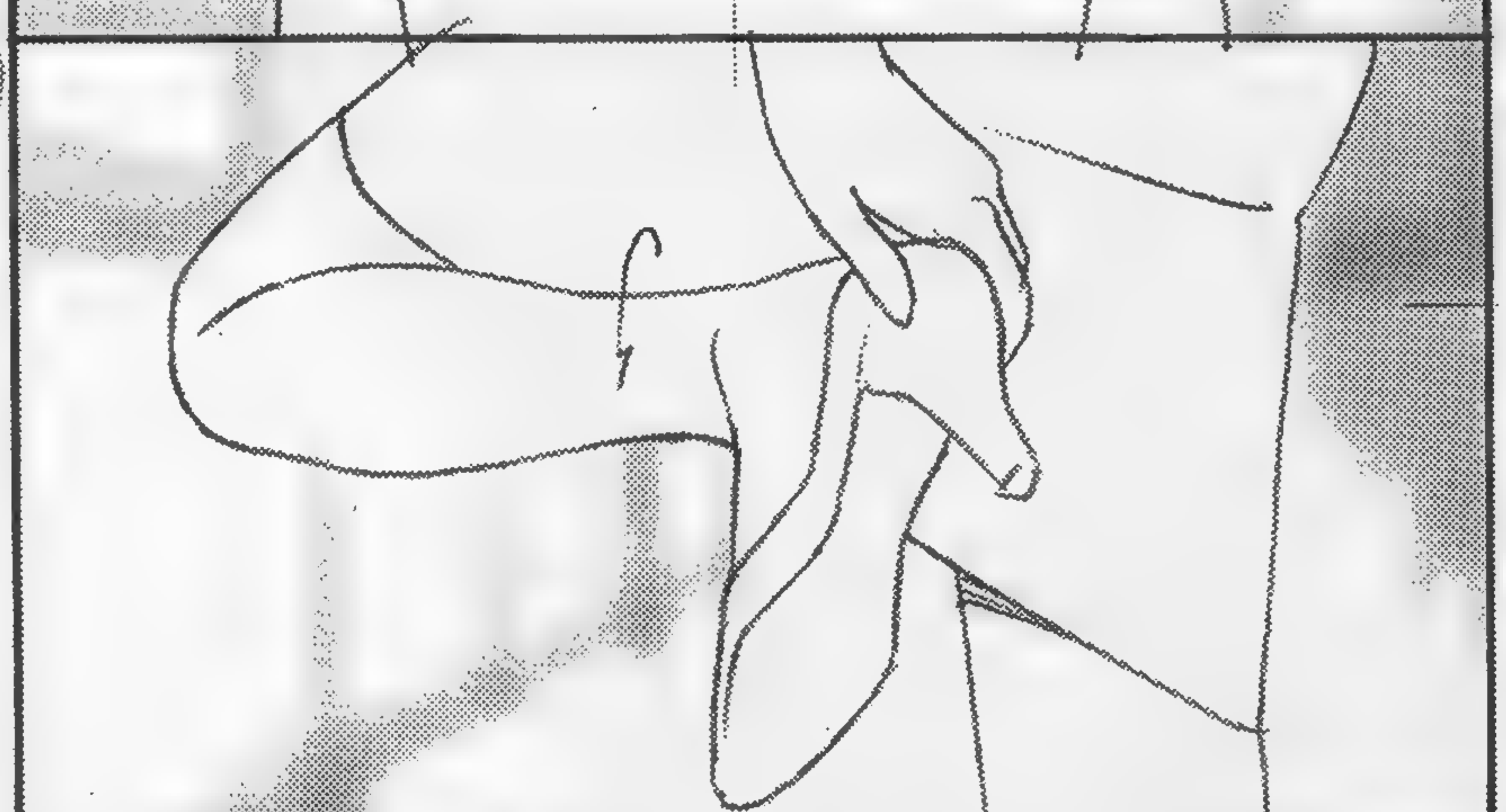
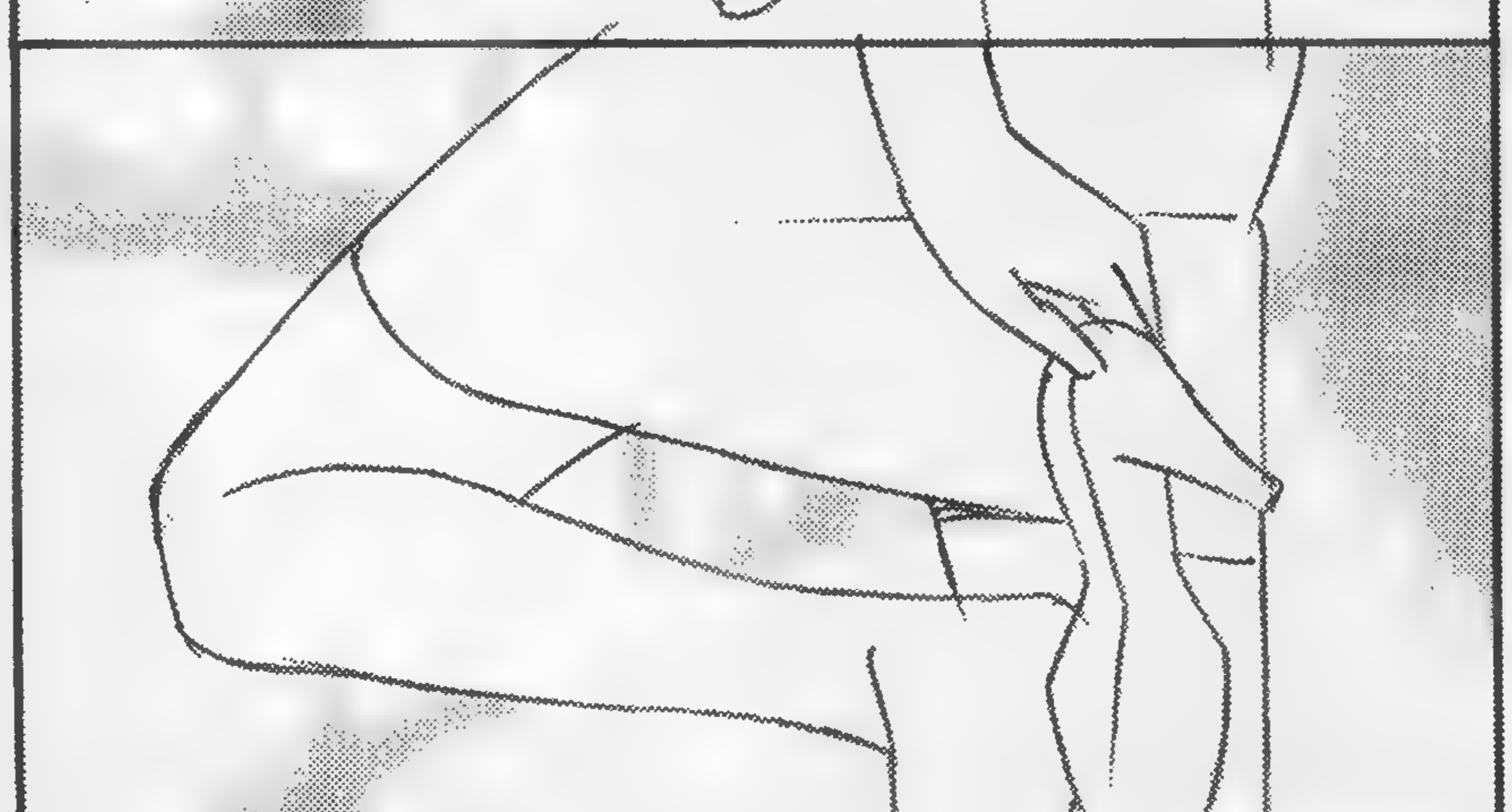
(　　　)

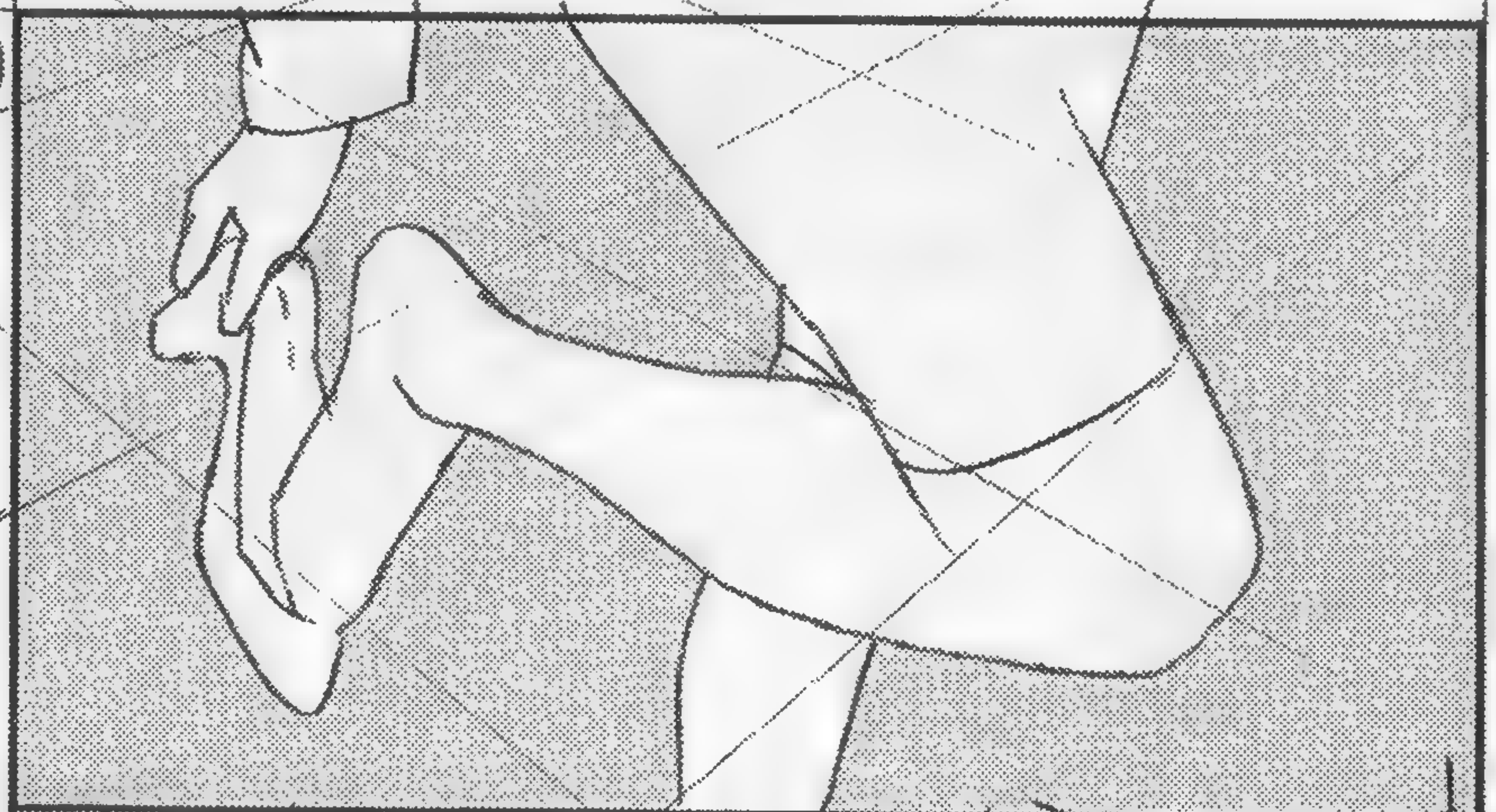
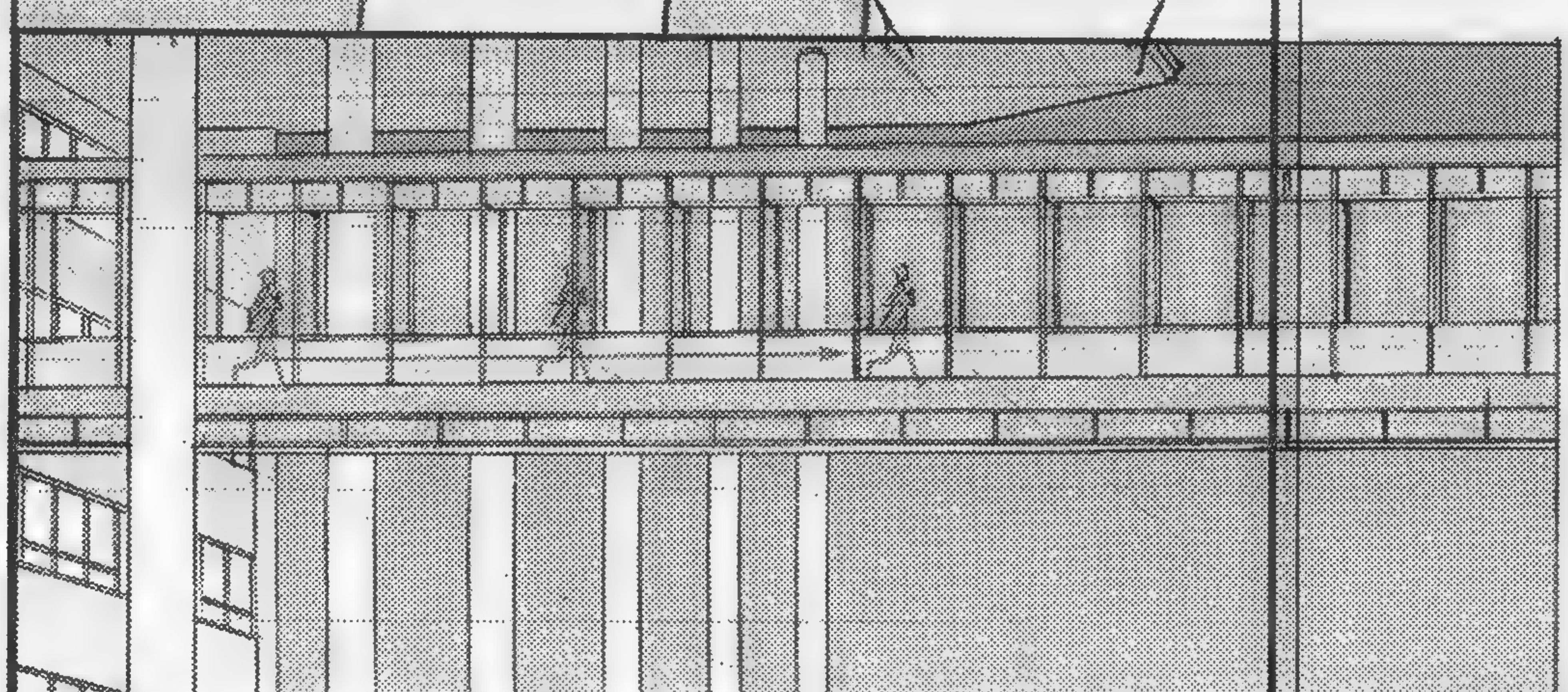
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
480		拾い上げる。 次カットの位置まで。		17+0
481		時田、正面。 じっとDCミニを 見つめる。 時田が触れたことで DCミニが待機中に 変わり、触手に ライトが点き、		
		フワーッと触手を 広げる。 DCミニの動きは、 C.61の動画で兼用 します。 こちらのカットでは 「触手を開く」芝居 なのでC.61とは 逆シートになります。 触手を広げている途中で 手前から奥へピン送り。 時田は無表情です。 時田の内面をDCミニの 芝居に託しています。		4+0
482		研究所内、廊下。		
		歩いて行く敦子に 付けてPAN.UP. 敦子はなるべく大股 かつ急ぎ足で。	敦子 「それで。	

( )

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
482		敦子の左隣を島が 小走り気味で急ぐ。	粉川さんは いまどこに？」	
				
			島 「ホテルにいる。	
		島、右ポケットから 紙きれ（メモです）を 取り出し、	ここだ」	
		敦子に渡しつつ 立ち止まる。 なるべくスピーディに。		

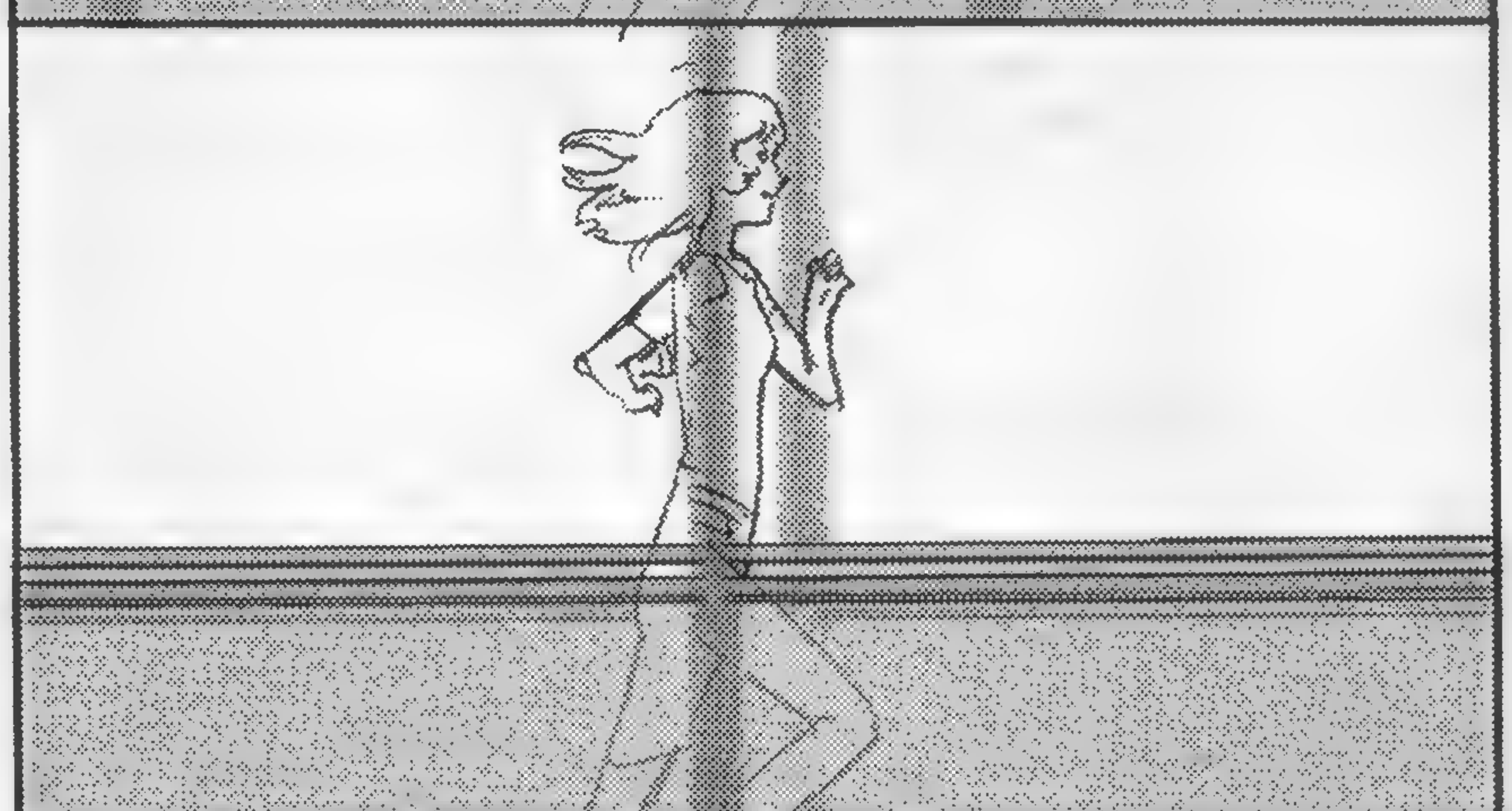
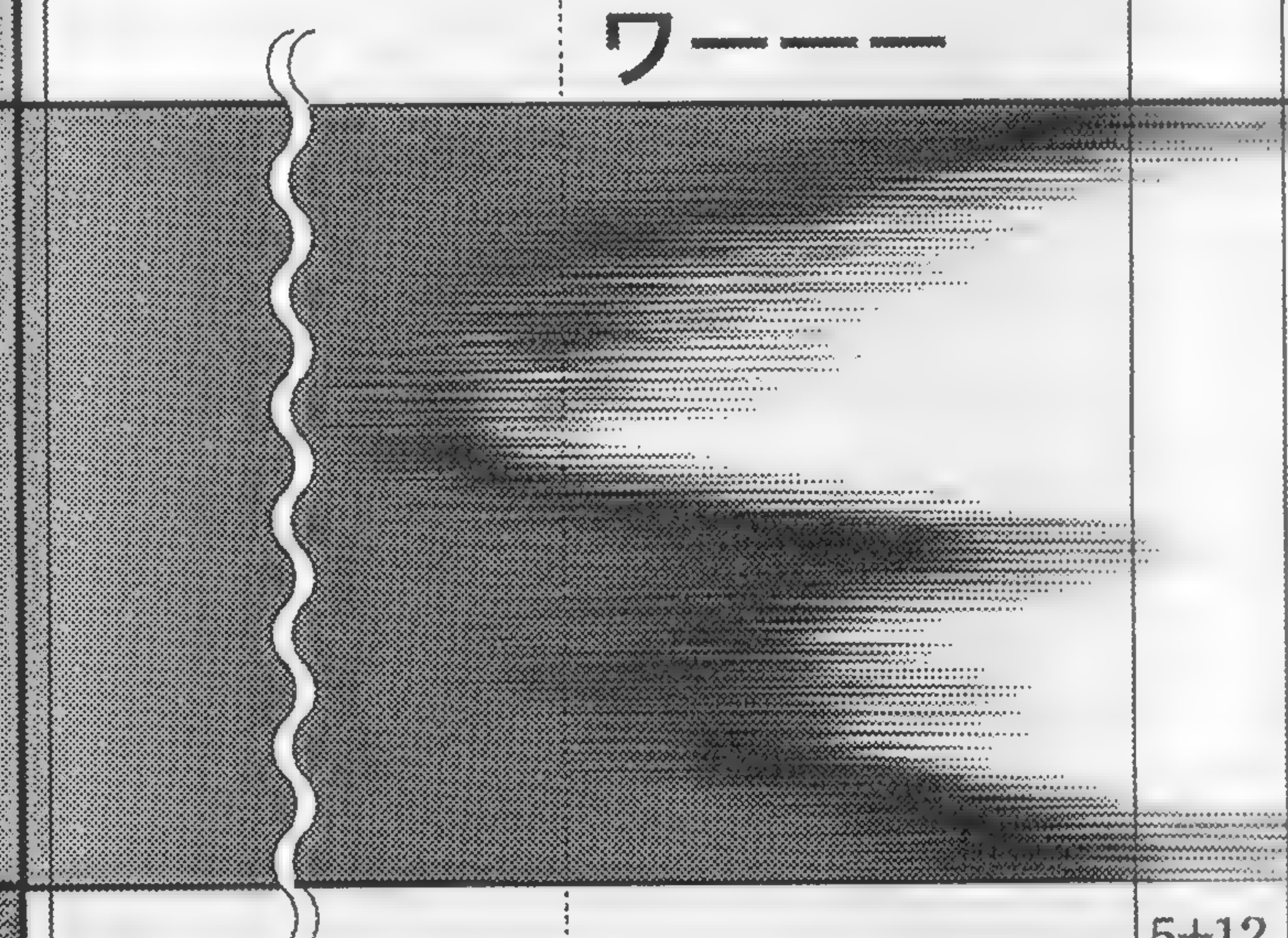
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
482		敦子、受け取って ポケットにしまう。 カット尻で敦子が 背中をカメラの方に 向けるように してください。		7+0
483	 	敦子の背中。 大きく深呼吸。	島（OFF） 「すまん、頼む」 敦子 「フーッ…」	2+12
484	 	左のハイヒールを 脱ぐ敦子。 BGはC.306を色調整 して、拡大+ボケ加味 して兼用。 C.306は夜、こちらは 昼間ですがボケも 大きいので少々手荒に 調整を加えても平気な はずです。		1+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
485		敦子、右のハイヒールも 脱ぎ、		
		そのまま右手前側へ 駆け出す。		
		OUTまで。		1+12
486		C.304レイアウト兼用。 ※C.304は夜ですが、 こちらは昼間です。 渡り廊下を走る敦子。 リピート+若干拡大。 FOLLOWする感じで PAN→。		3+0
487 ↓		ヒールを手に持って 全速力で走る敦子。 FOLLOW→。 ↓	(〜1+12)	

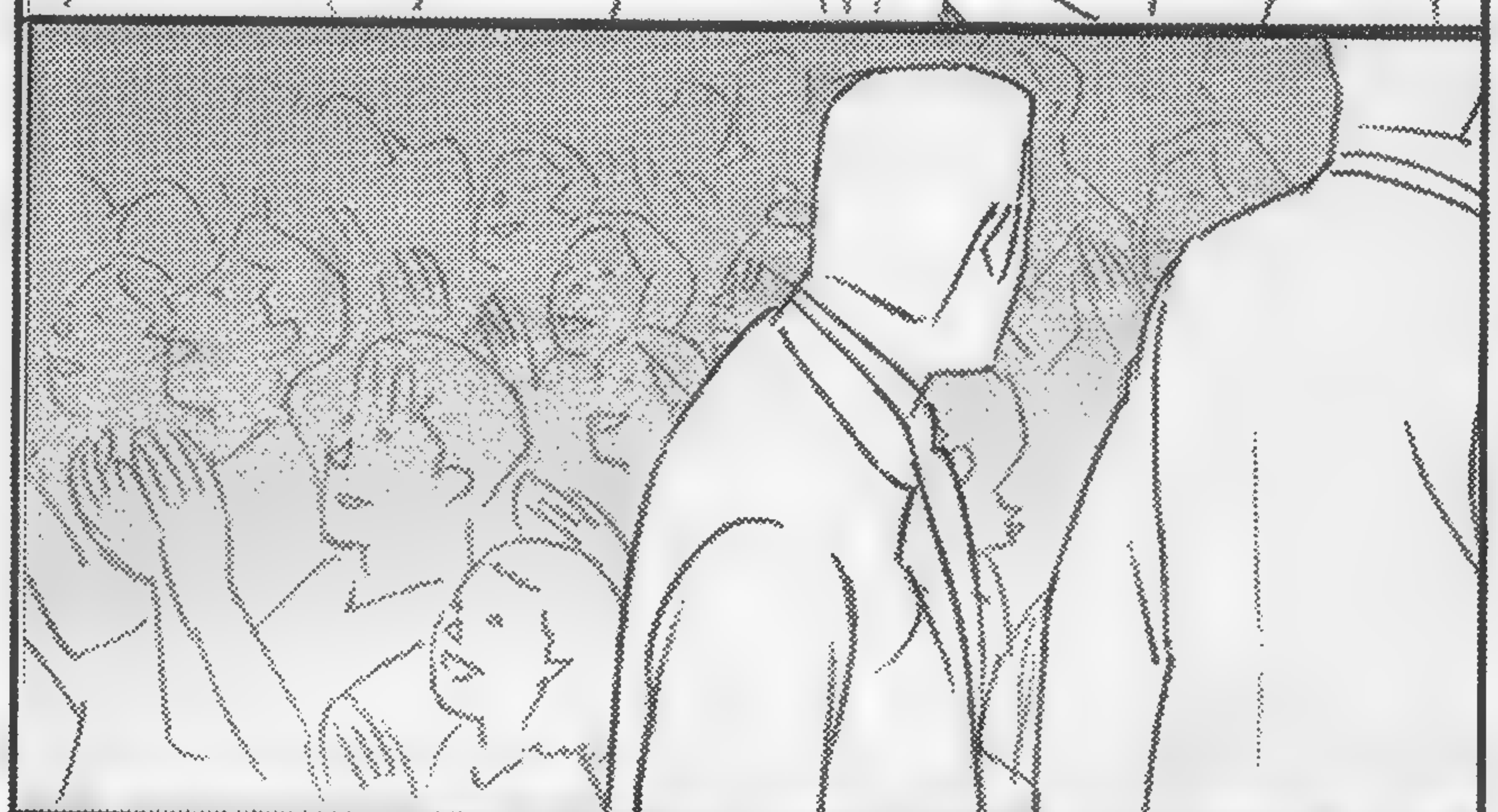
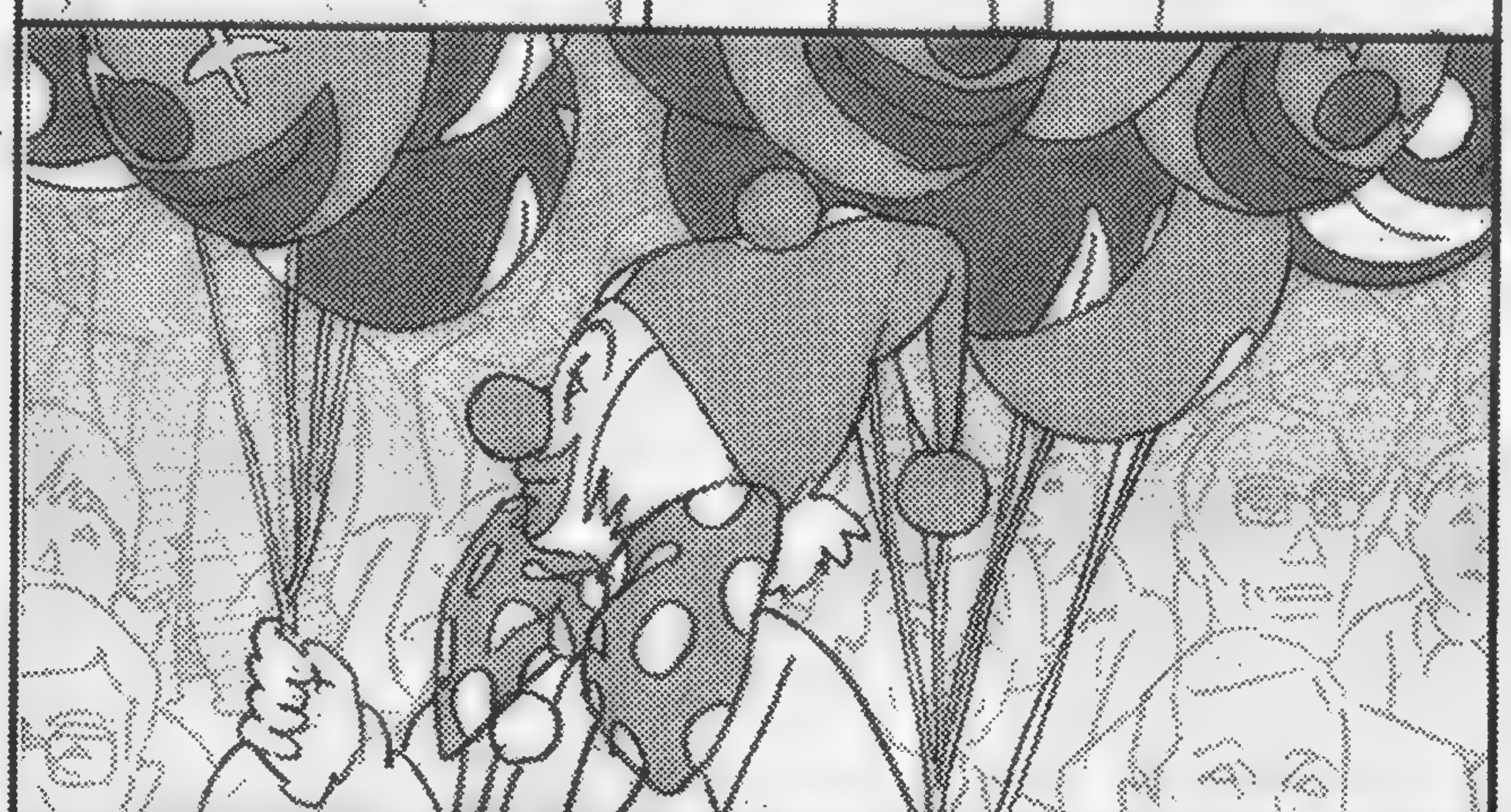
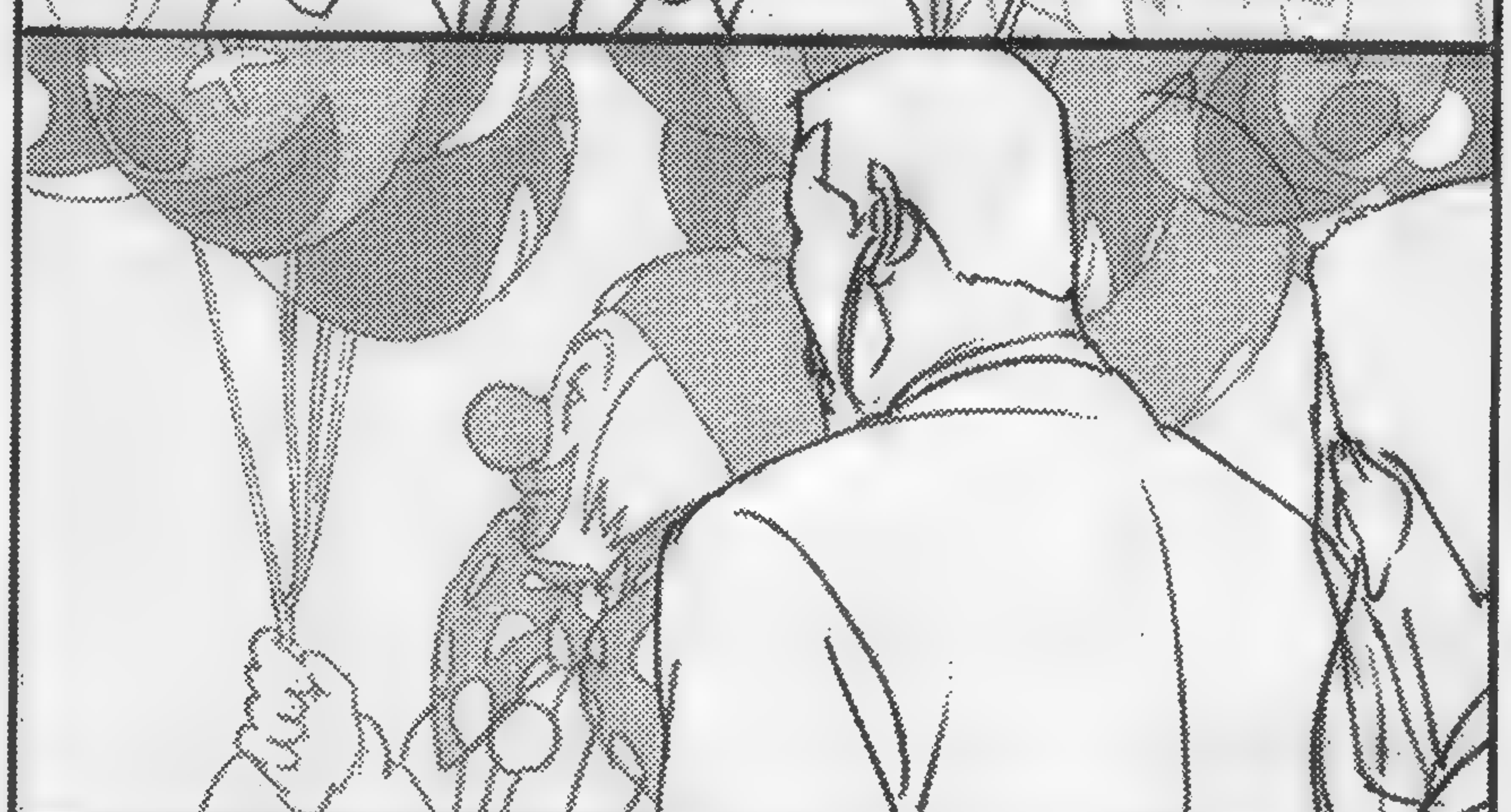
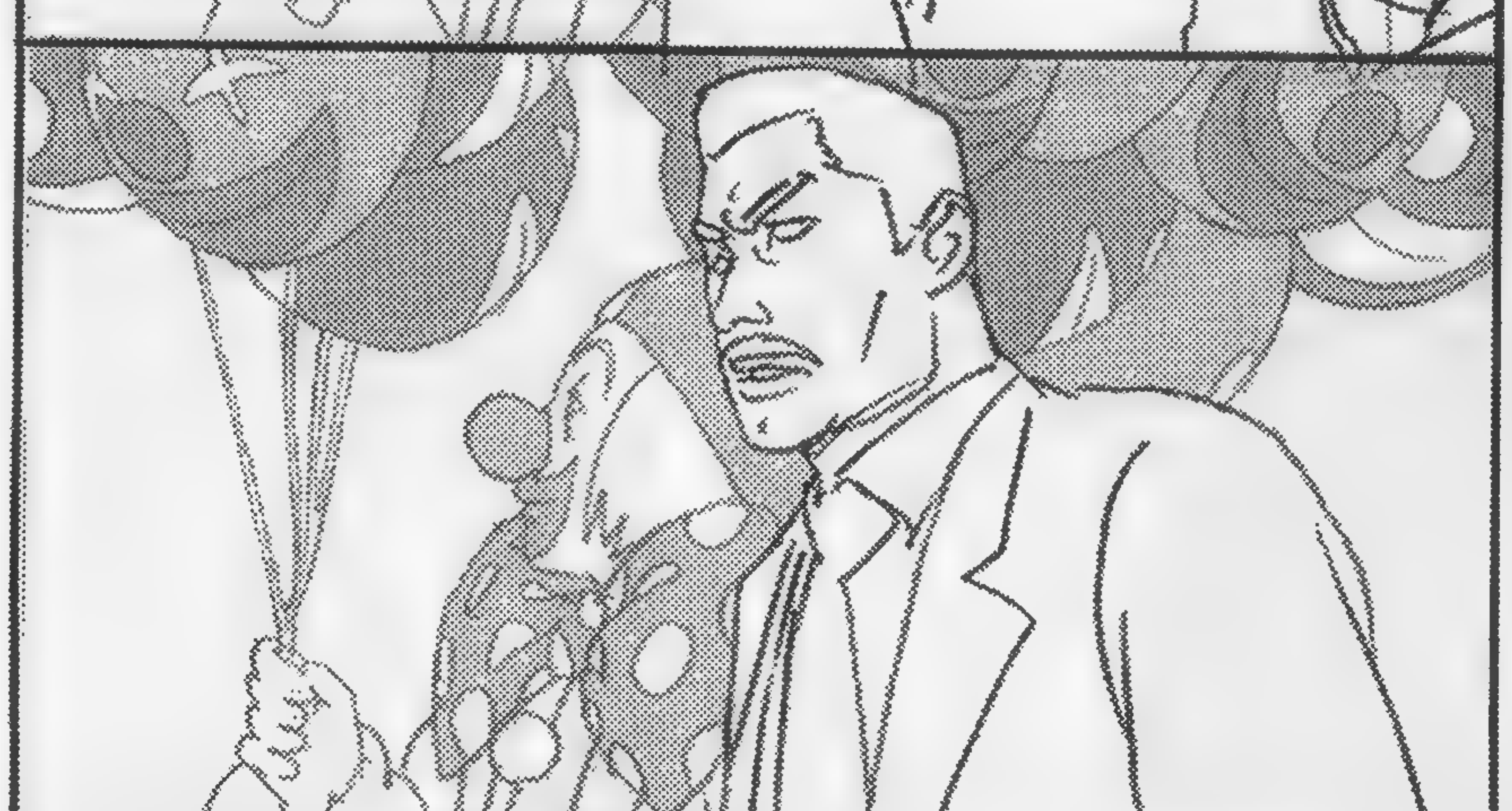
(　　)

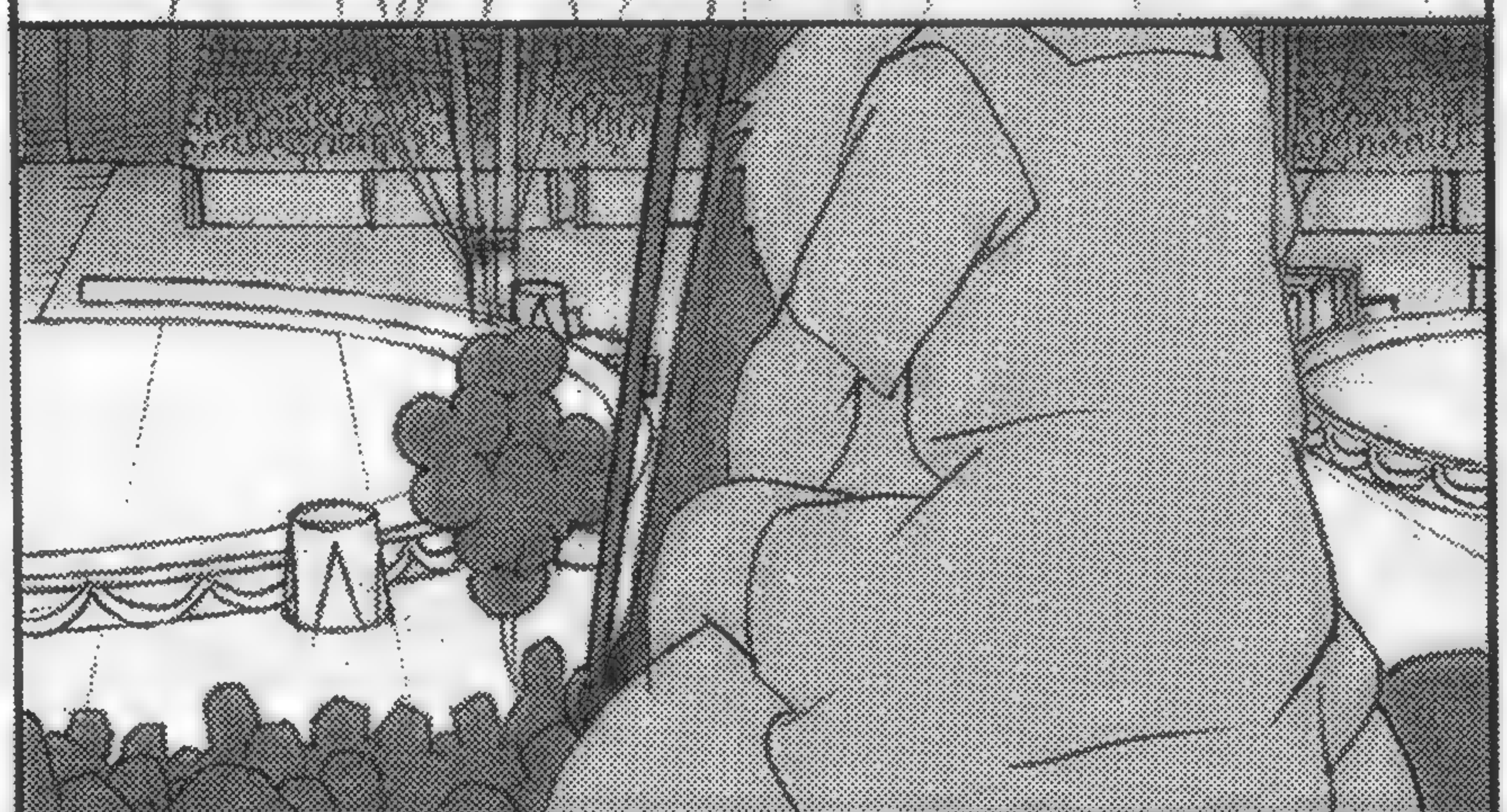
No.

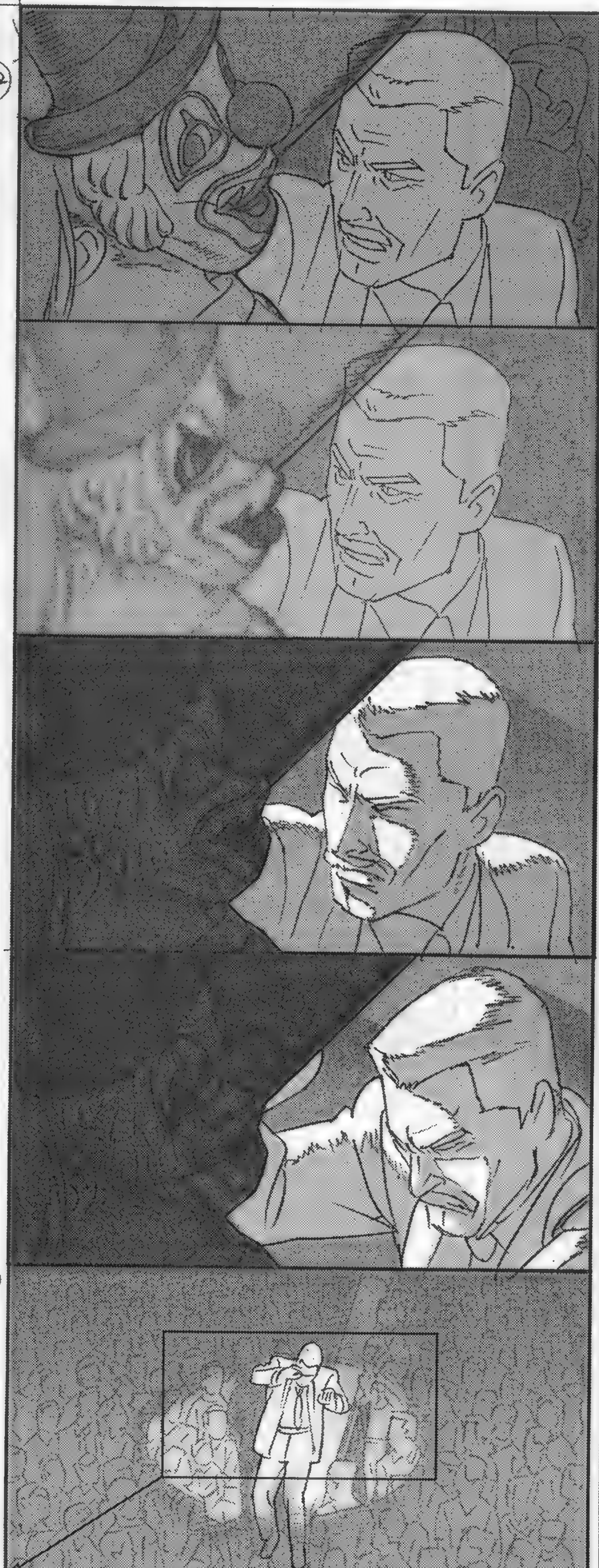
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
485		通り過ぎる桟を境にして、敦子の姿が変化。髪がほどけてなびき、上着と靴がなくなる。	(〜3+0)	
		さらに桟を通過して、パプリカへと変身。パプリカになってから1+18くらい見せたところで渡り廊下の端が来て、ワイプ。 カット頭から両詰めでT.U.(3+12まで)。	次カットの拍手の音、先行して入ってくる。 ワーーー	
				
488		粉川の夢。 シーンはサーカス会場。 C.22素材兼用。 新規作画はありません。 割れんばかりの拍手を送るサーカスの観客。 ※C.22とは違って、PANは無し。 わずかにT.B.	ーーー ーーッ	5+12
		これ以後のサーカスのシーンは、ほとんどがAパート冒頭シーンから素材兼用になりますが、こちらでは重苦しい雰囲気にしたいので、BG、セル共全体に色変えになります。		4+0

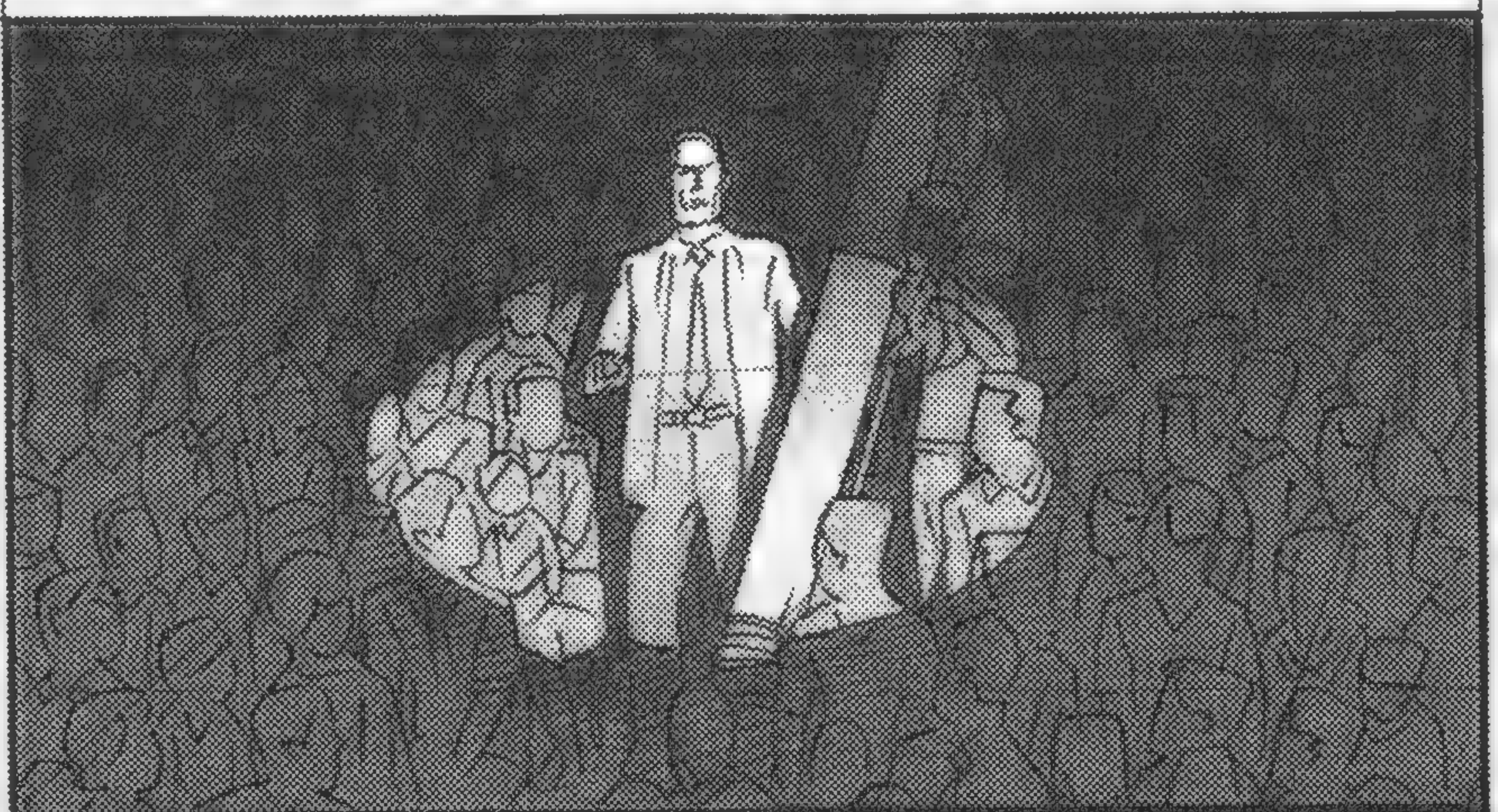
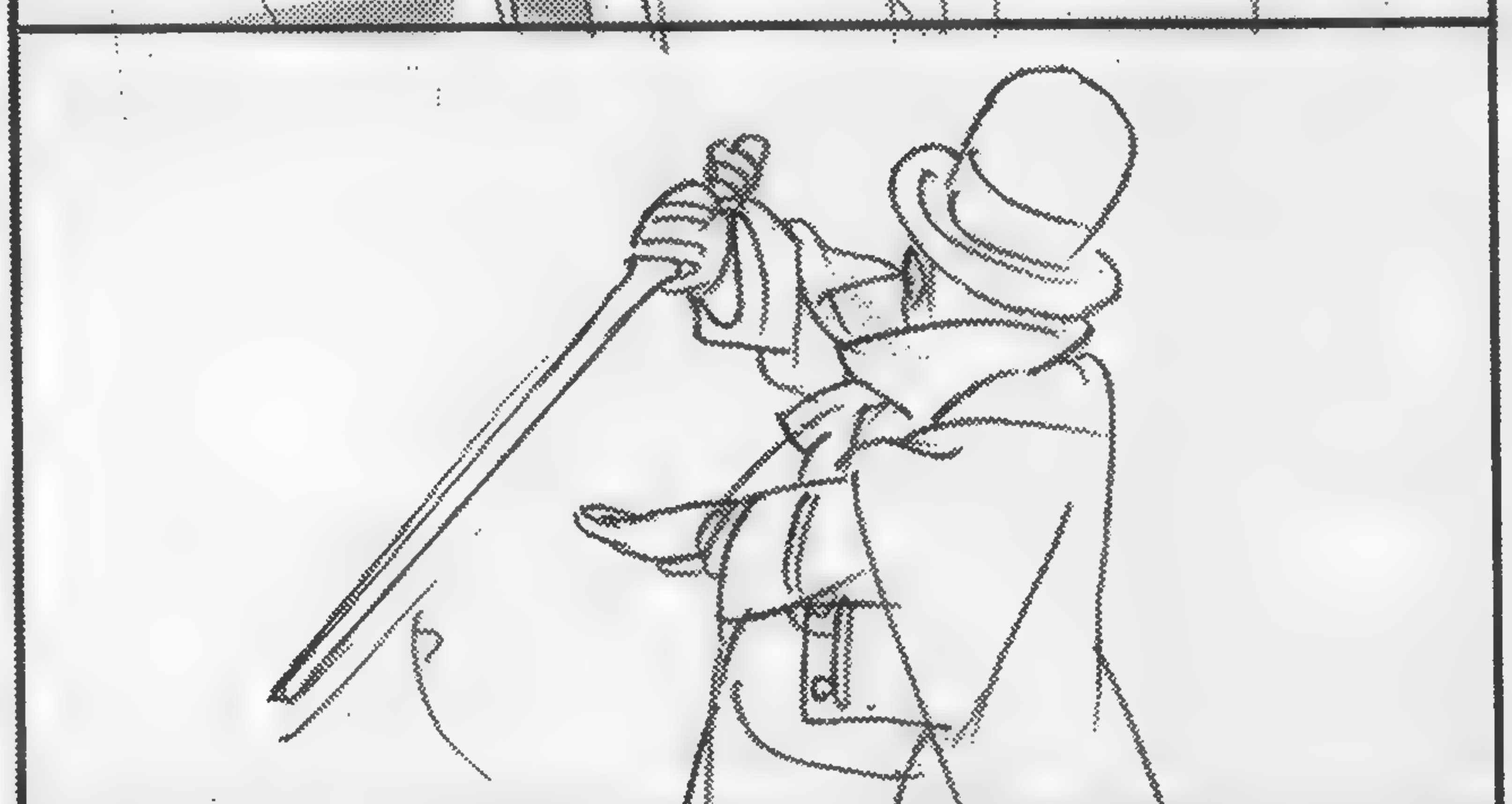
(　　　)

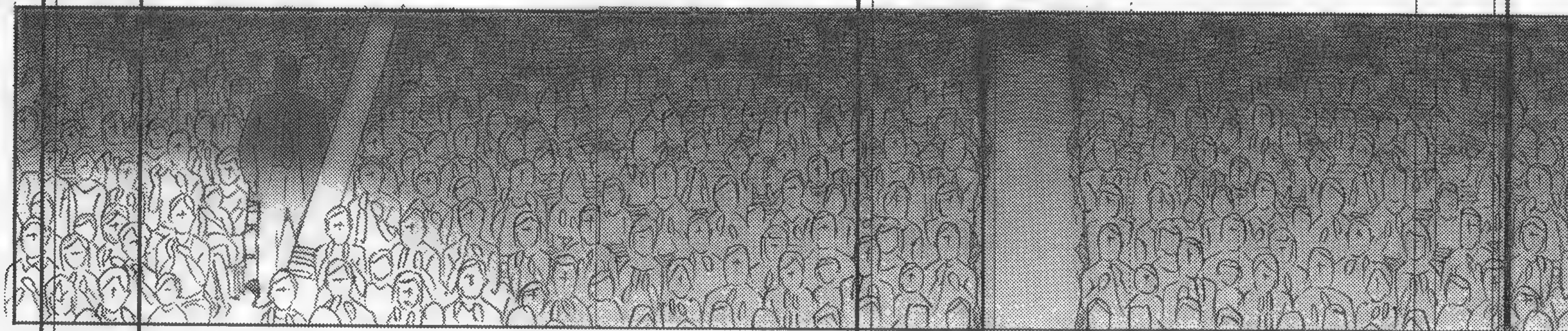
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
489		C.12素材兼用。 ただしC.12の **「裏ポジション」**ですので、粉川のイヤホン、服の合わせなど要修正です。 観客の方は修正の必要は多分ないと思います。 眼光鋭い粉川と拍手している観客。 カット頭、粉川のスタートの絵で0+12止めを作ってください。		
		粉川、歩き出して OUT気味まで。		2+18
490		C.13素材兼用。 客席通路にいるピエロ。 (ピエロの顔は要修正)		
		近づいて		
		耳打ちする粉川。 ↓	粉川 「間違いない。 やつはこの中に いる」	

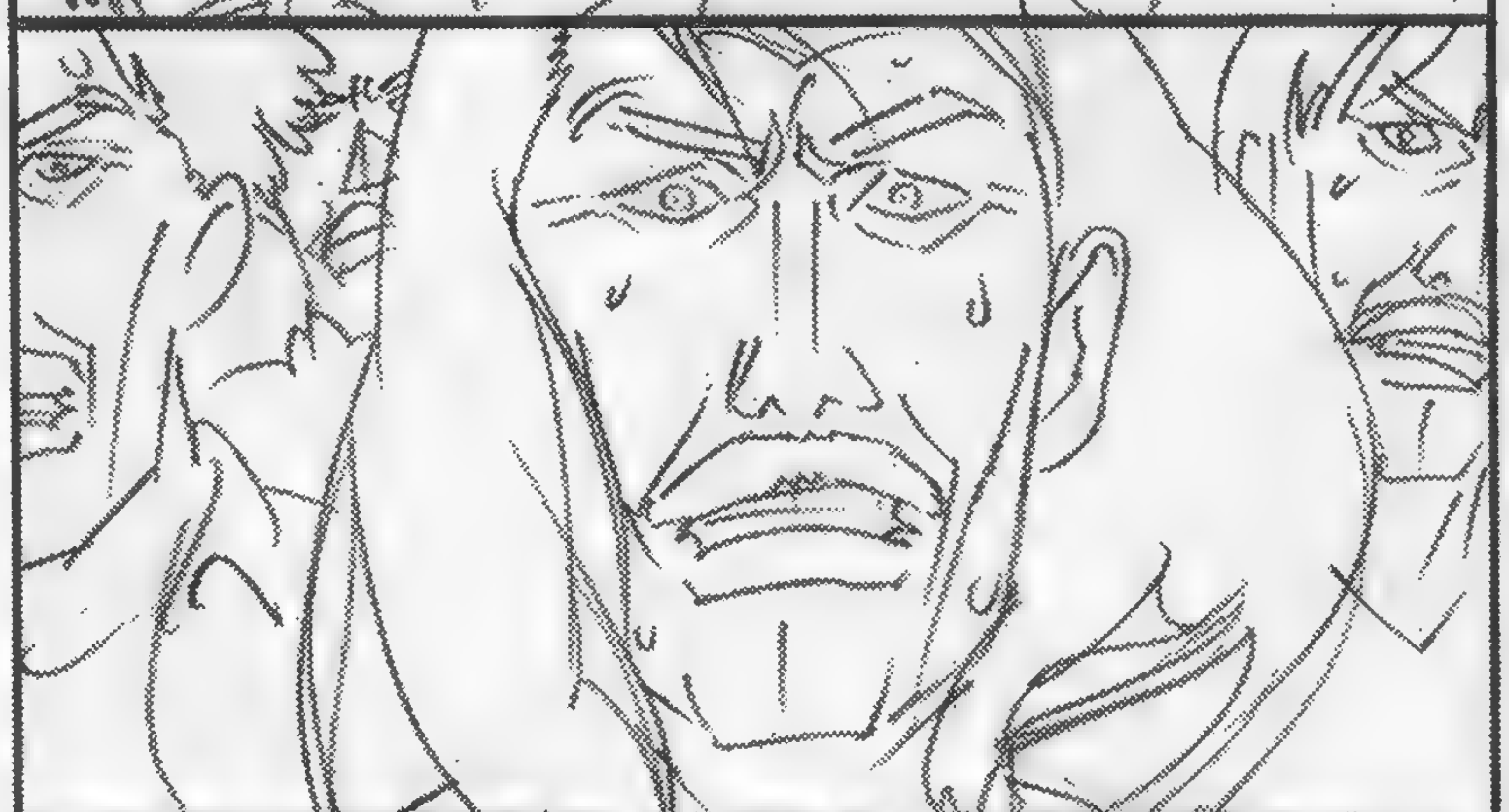
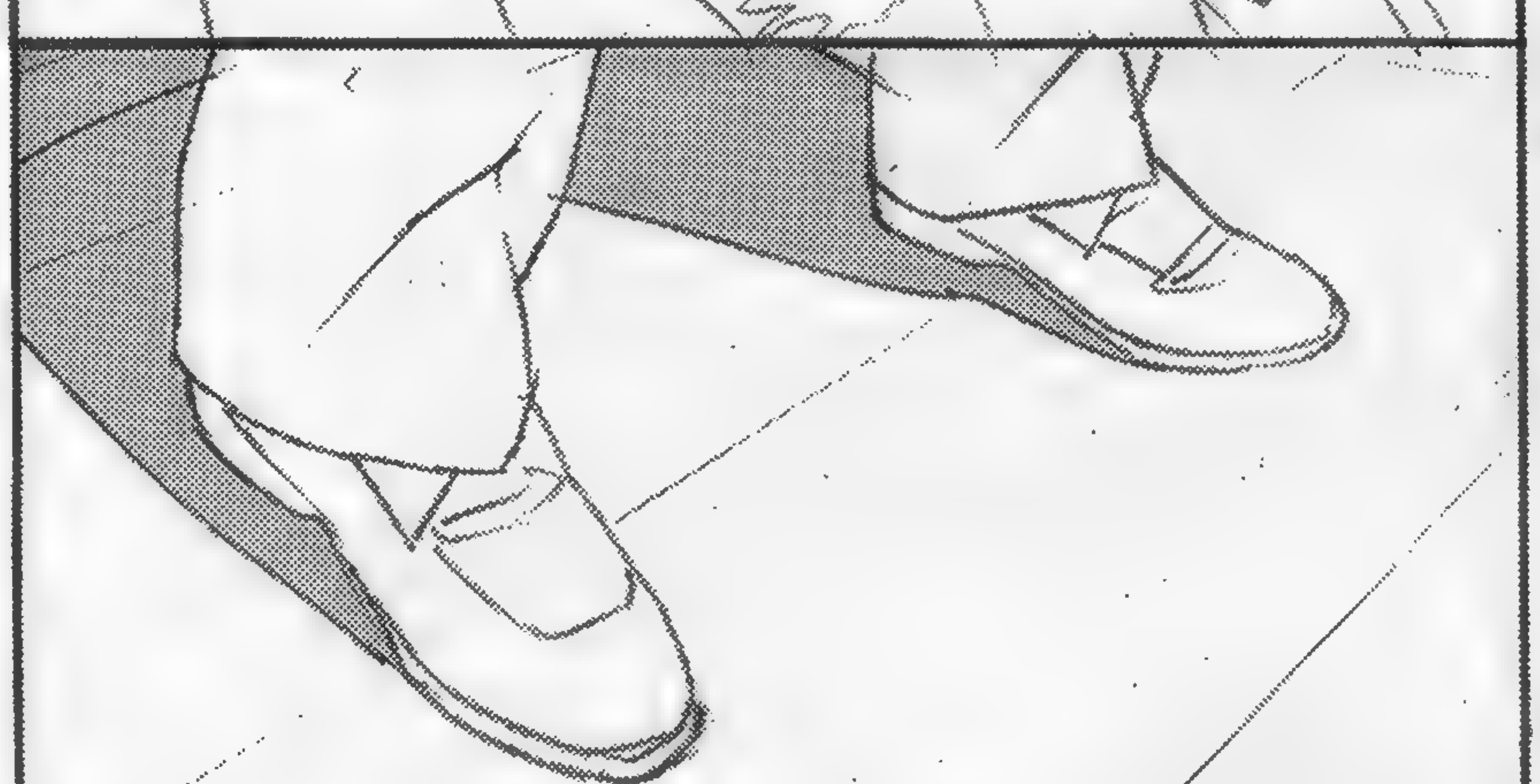
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
490		ピエロのセリフは C.13よりも早めに出て 下さい。 振り向きつつスタート するくらいです。	ピエロ(男の声) 「イマジナリーライン、 越えたよ」	7+18
491		C.15素材兼用。 小さな娘を肩車した 親子が二～三歩歩いて 奥へ。		
		親子の陰から粉川が スッと現れる。 粉川が現れるまでは C.15に同じで(左の絵 まで)、		
		次カットに繋がるように 少し描き足し有りです。		2+12
492		A.C.で。 ピエロのお面なめて 粉川。 C.18素材兼用。 粉川の表情，要修正。		

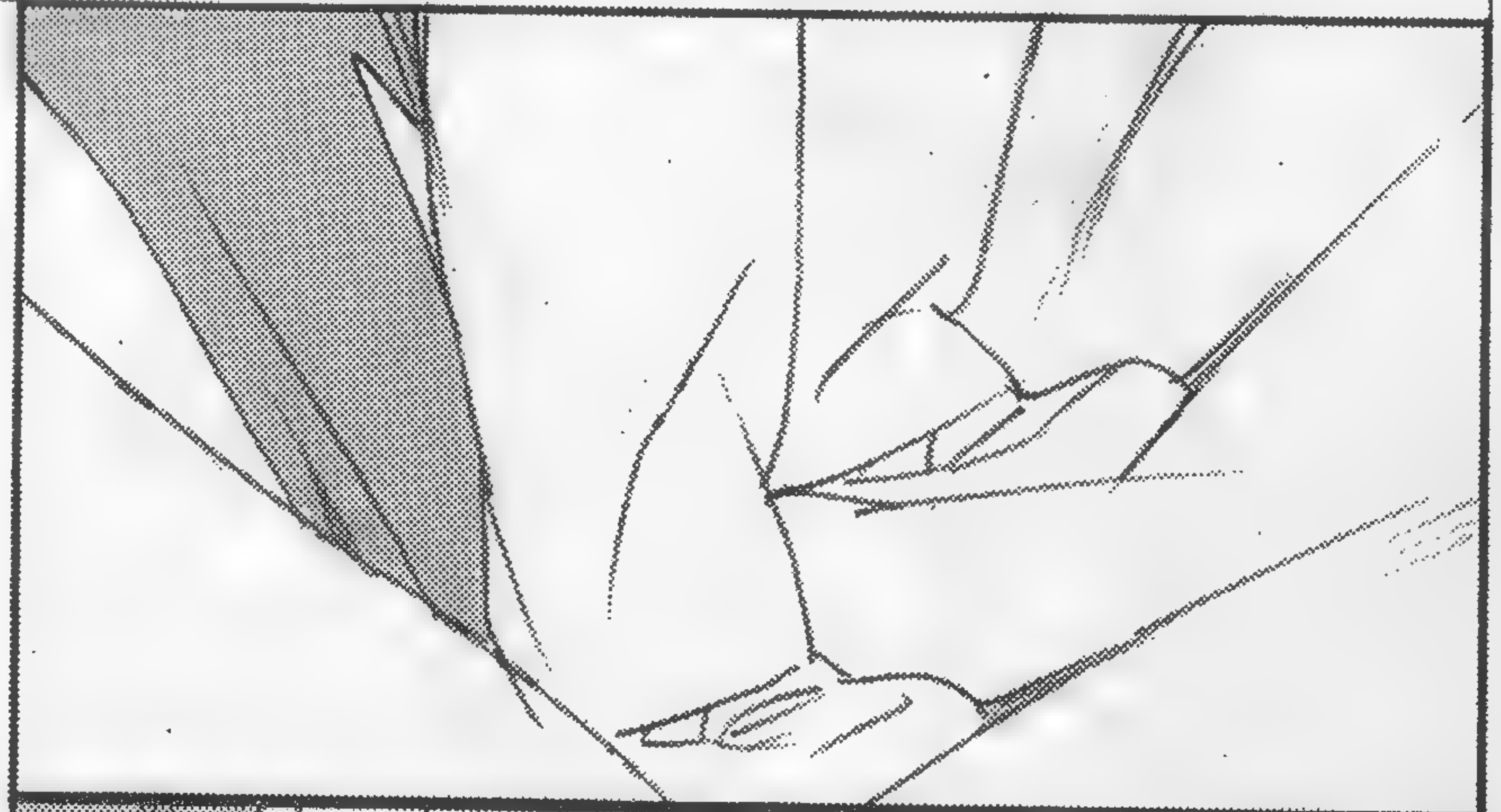
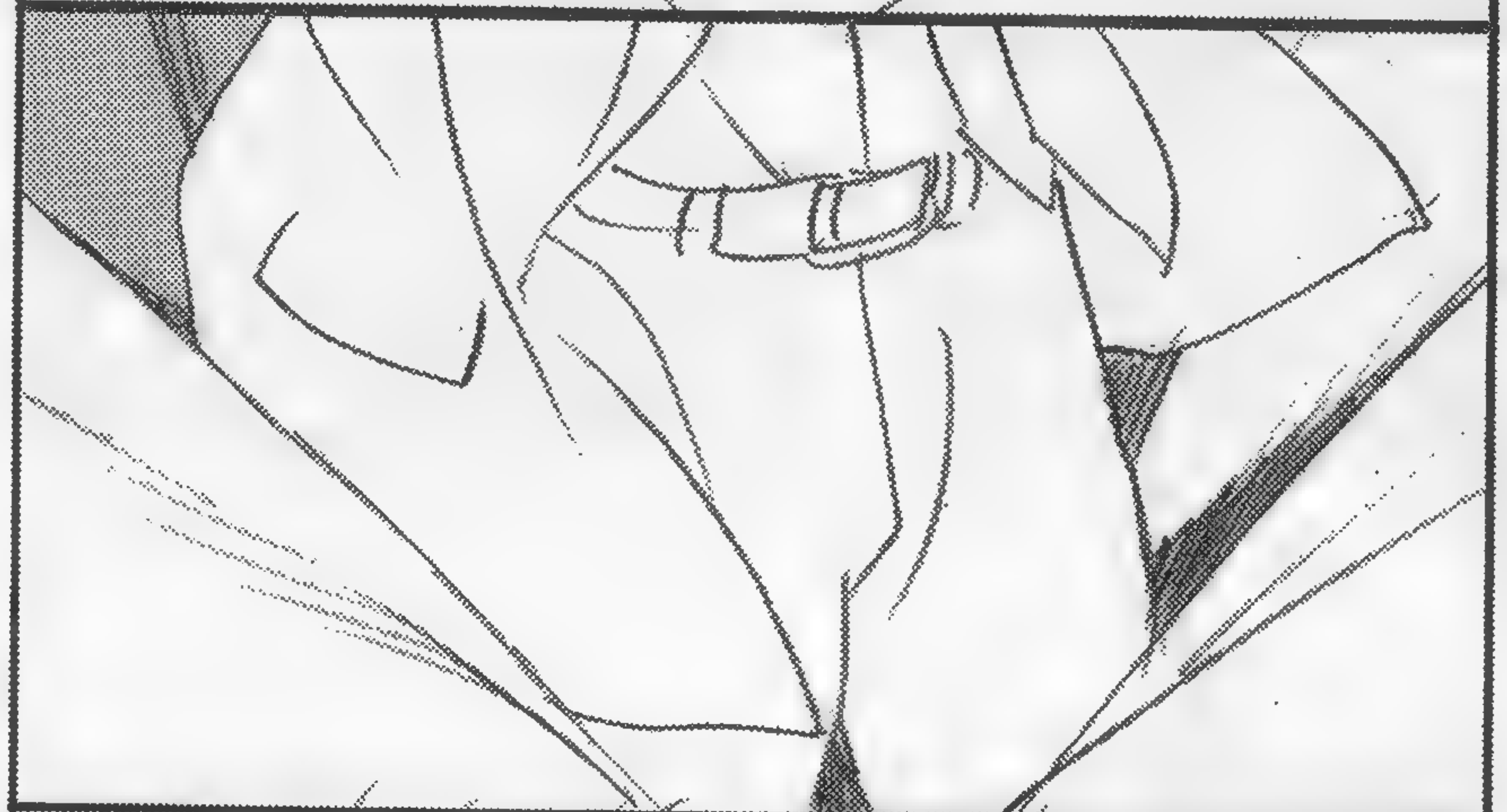


CUT	ACTION	DIALOGUE	TIME
492		粉川 (~0+18) 「気をつけろ。 やつは 裏切り者だ」	
	手前のお面が喋る。 口を動かすことにします。 お面が言うとおり、このカットでは手前のお面と奥の客席はボケ加味。 カットいっぱい左図の状態です。	お面(男の声) 「もっと露出 絞んないと。 パンフォーカス なんだから」	
	カッとライトに照らされる粉川(C.18に同じです)。		
	思わず目をつぶり、手をかざす。		7+12
493	C.19同内容。 A.C.で。 佉む粉川をスポットライトが包んでいる。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
493		怪訝にステージの方を見返す粉川。 ざわついた客席。 C.19と比べて、カット尺は短くなりますが、C.19と同じタイミング、尺で撮って編集で調整するようにします。 コンテ尺は一応の目安と考えてください。 新規作画はありません。		4+0
494		C.20同内容。 新作はありません。 中央ステージの奇術師。	奇術師 「さぁ！ ワン、ツゥ、スリー！」 ※実際には「さぁ！」が前カットのラストにかぶるくらいになると思いますが、原画を確認の上編集時に判断します。	
		ステッキを振りかざして、		
		カーテンに包まれた大道具を差す。 と同時に、カーテンがサッと下に落ちる。		
		その内部には粉川の姿。 ※粉川の向き、以下の通りです。 	拍手と喝采が沸き起こる。	4+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
495	 	C.22+24素材兼用。 拍手に湧く観客席。 PAN(手ぶれ加味)すると、 そこにシルエットの男。 新規作画は不要ですが カメラーワーク等は 新規に必要です。	(～2+12) シルエットの男 「いたぞ！ あいつだ！」	4+18
496	 	C.26同内容。 新規作画はなく、 シートもC.26に同じ です(尺は詰めますが)。 客席の方を見ている 粉川のアップ。 見たものが信じられ ない、という感じで 少し顔を上げる。 T.U.。		1+12
497		C.27同内容。 新規作画はありません。 シートもC.27に同じです。 客席の方から、 ステージのそばから、 観客や団員たちが 粉川目指して走って くる。 ↓		

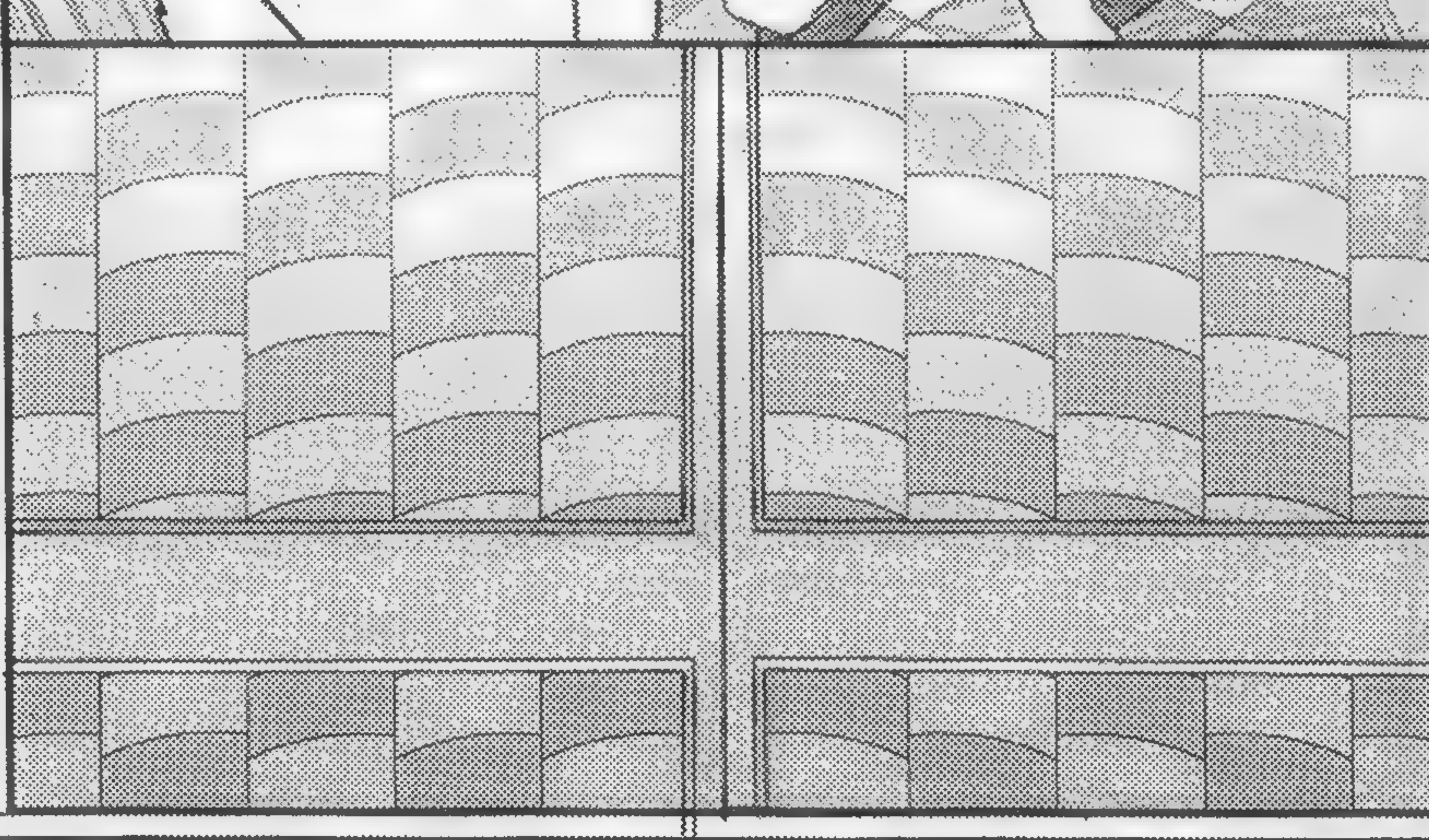
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
27		色々な粉川が、		
		画面いっぱいまで 迫って来る。		3+0
28		C.28同内容。 新規作画はありません。 シートもC.28に同じです。 檻の中の粉川を捕まえ ようと手を伸ばす 色々な粉川たち。	粉川 「う……	
		鉄製のフレームが 内側にひん曲がる。	うわぁ… …わあああ ああ ああッ！」	3+0
29		C.29同内容。 新規作画はありません。 シートもC.29に同じです。 粉川の足元。		

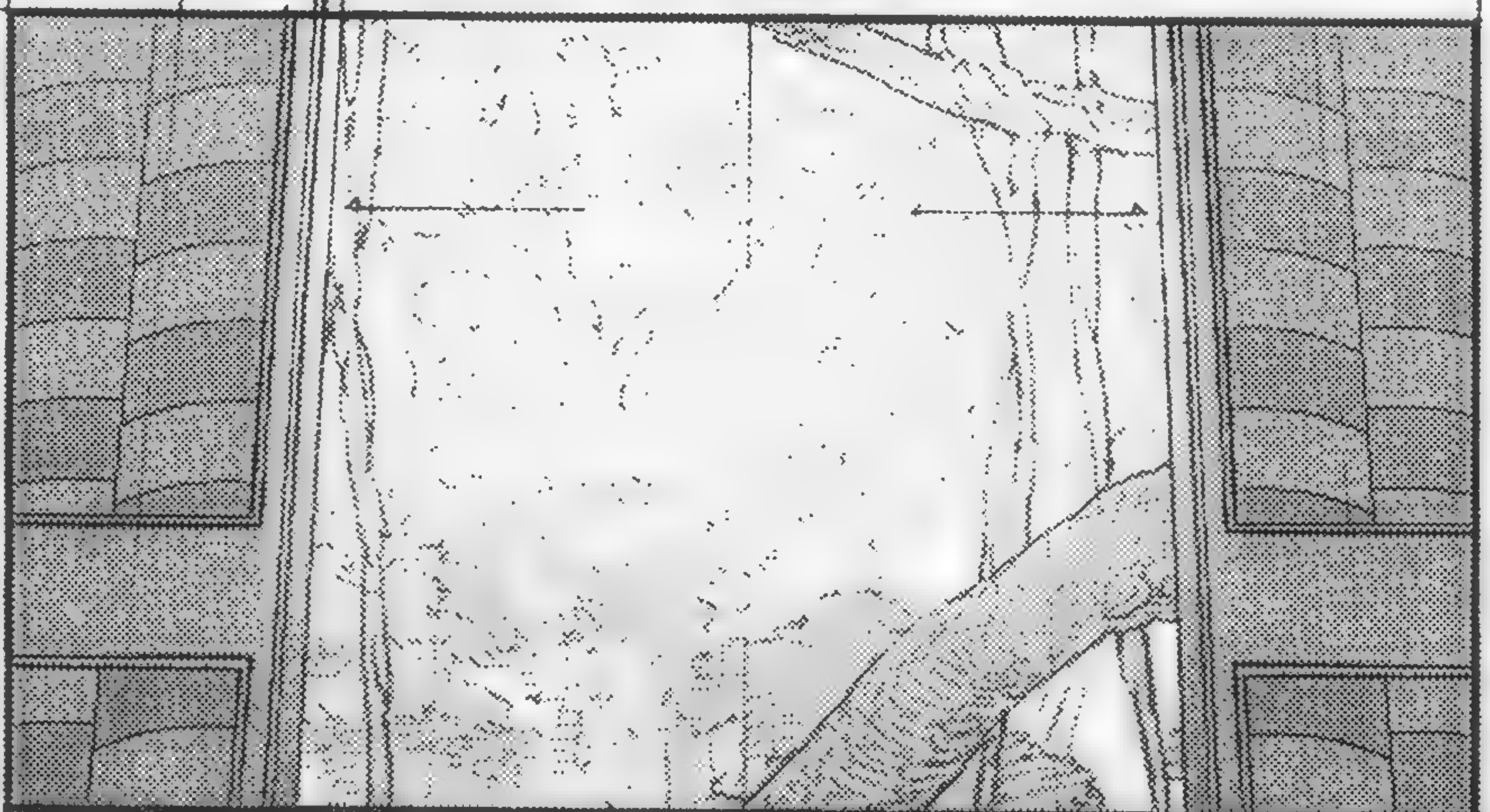
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ (49)		床が不意に柔らかい布にでも変質したかのように、粉川の重みでグッと沈み、		
		そのままズボッと体がめり込む。		1+12
(50)		C.30同内容。 新規作画はありません。 シートもC.30に同じです。 穴に落ちる粉川アップ。	粉川 「わぁっ!!」	
				
				1+12

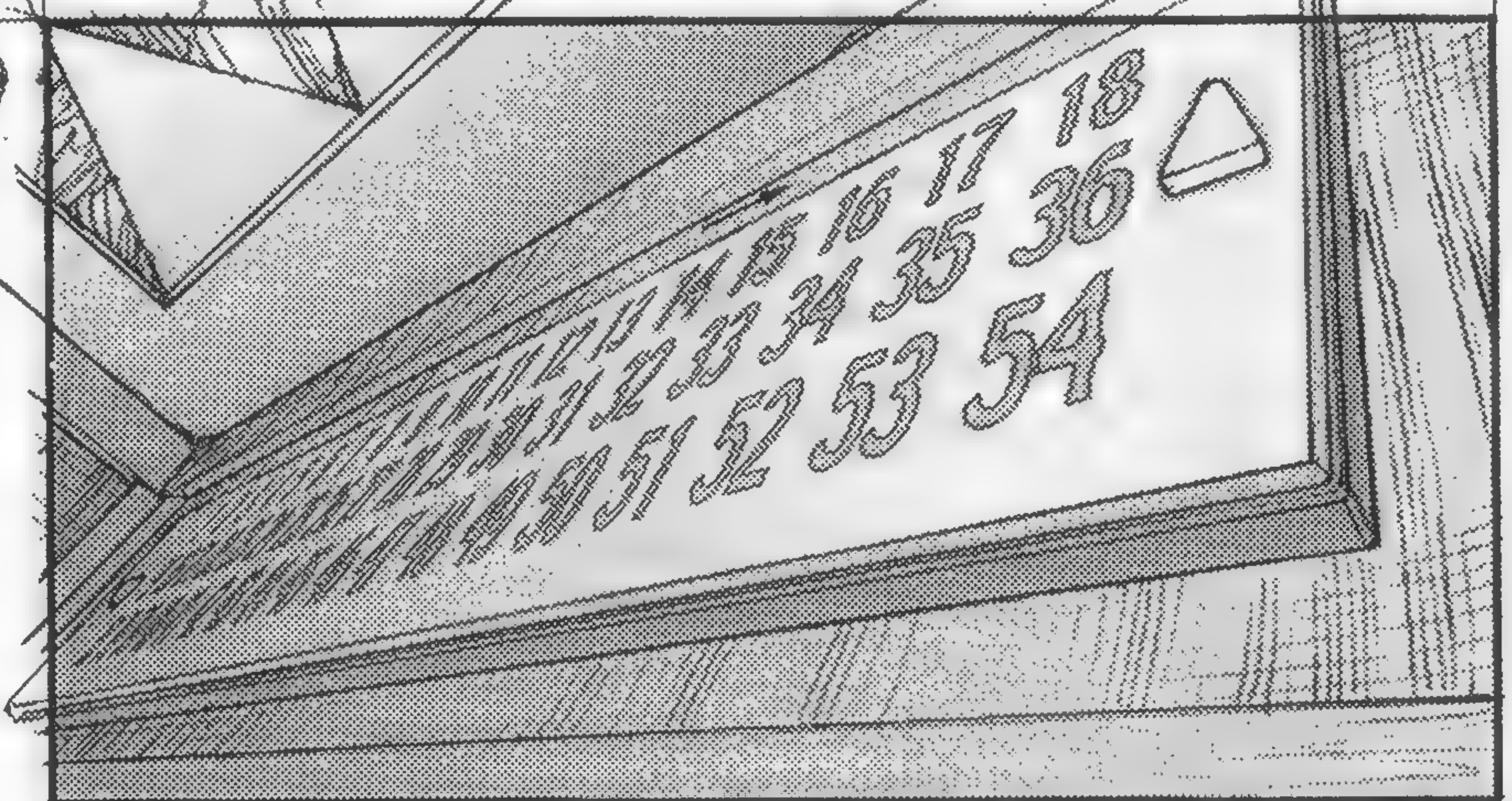
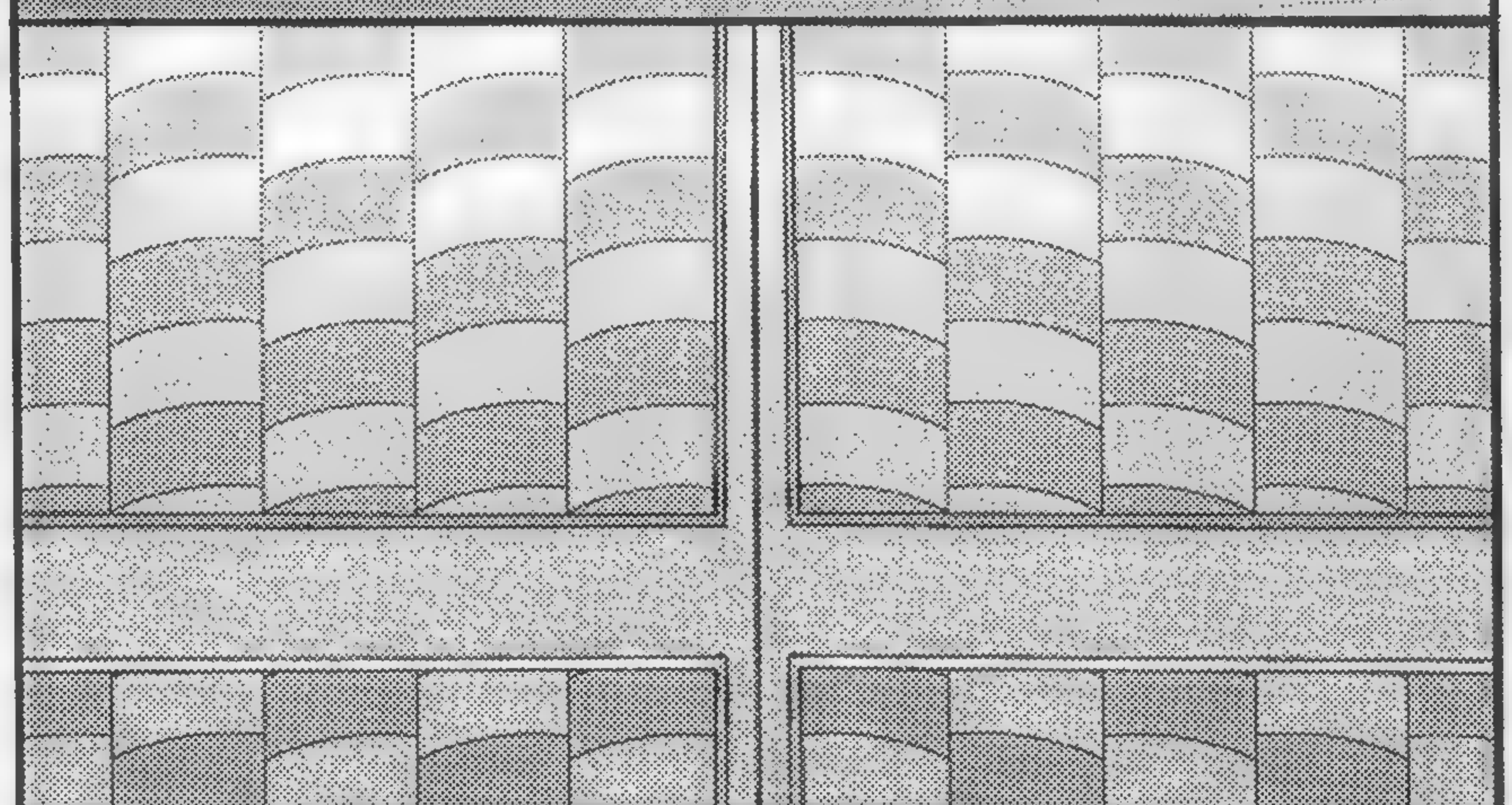
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
501		エレベータ内、 落ちてくる粉川。 IN気味で。	粉川 「ああっ！」 (前カットから適宜 こぼして)	
				
		ドスッと落ちて、 尻餅をつく。 画面動。	S.E. ドンッ！	
		Q.T.B.。	(～2+18) パプリカ（OFF） 「いらっしゃいませ (エレベーター嬢風に)」	
		エレベータ嬢 (パプリカ)の声に 顔を上げる。		5+06

(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
502		エレベータ嬢に扮したパプリカ、PAN.UP.。(後詰めで。1+06くらい)エレベータは木造でレトロモダンな感じです。パプリカのコスチュームもそれに合わせた感じで。	パプリカ (〜1+12) 「ご利用階数をどうぞ」	
503	  	粉川、呆然とした表情(〜1+12くらい)からハッとなり、  素速く起きあがりつつ、  懐から銃を抜いて 	粉川 「やつだ！	3+12

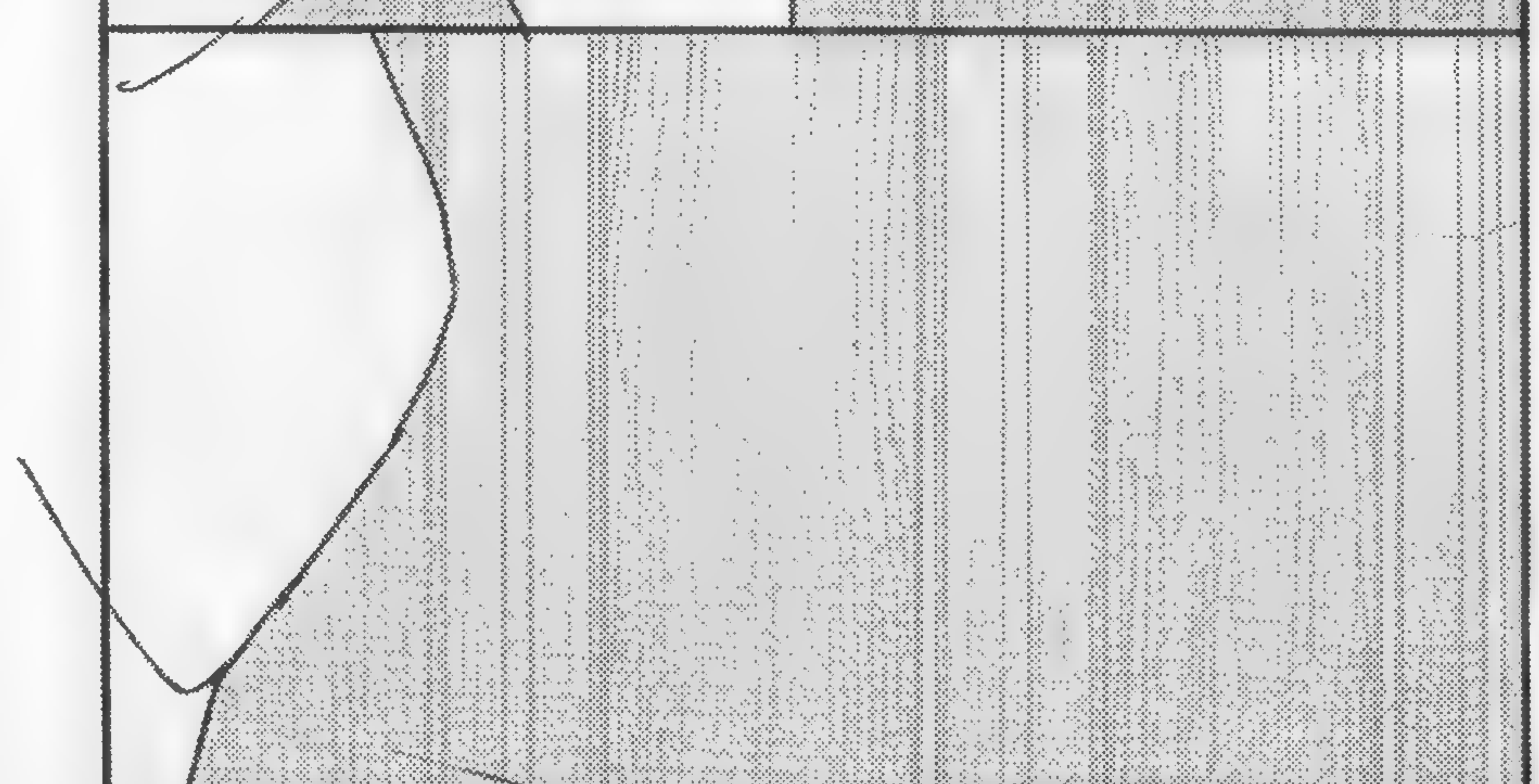
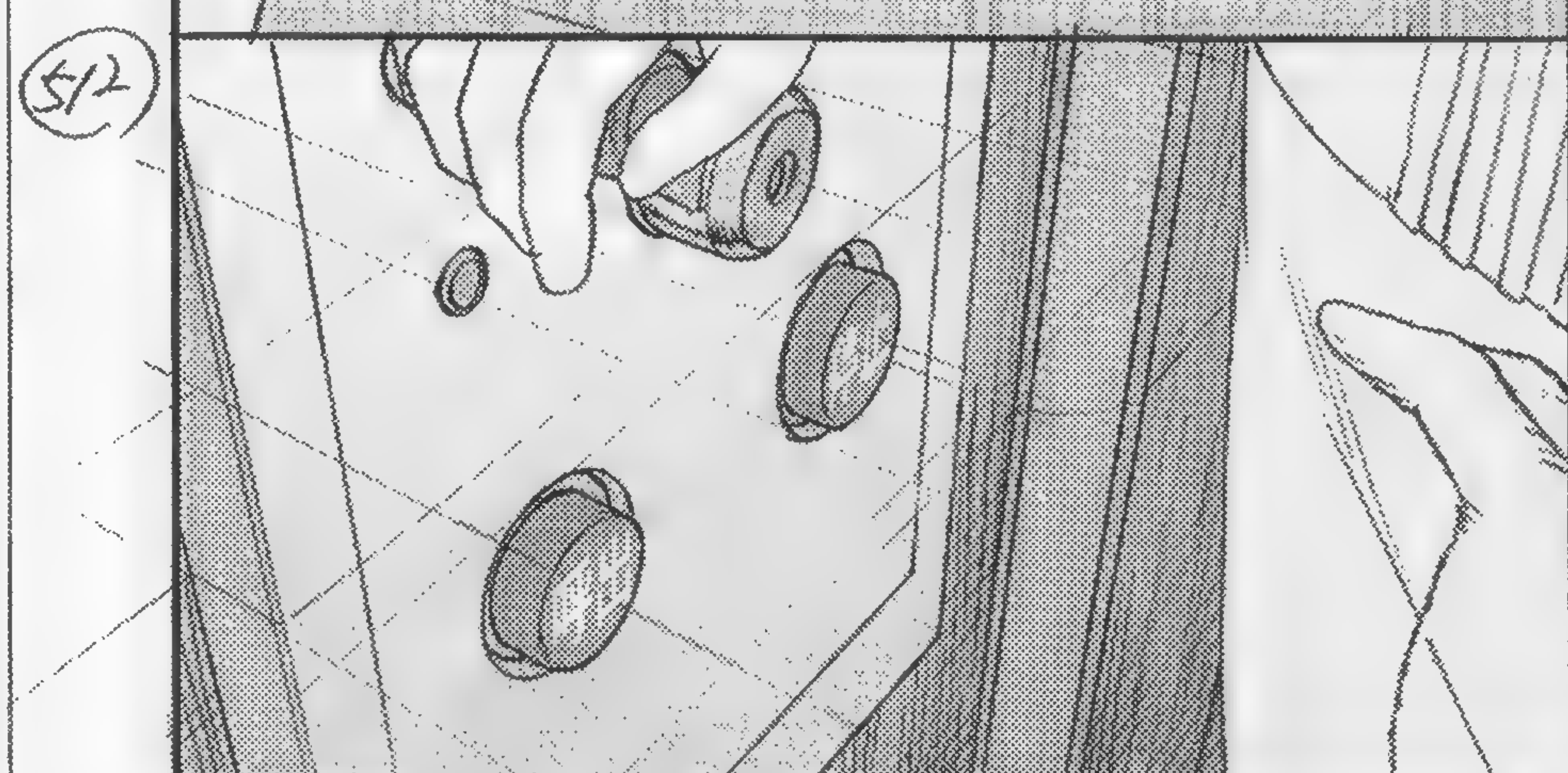
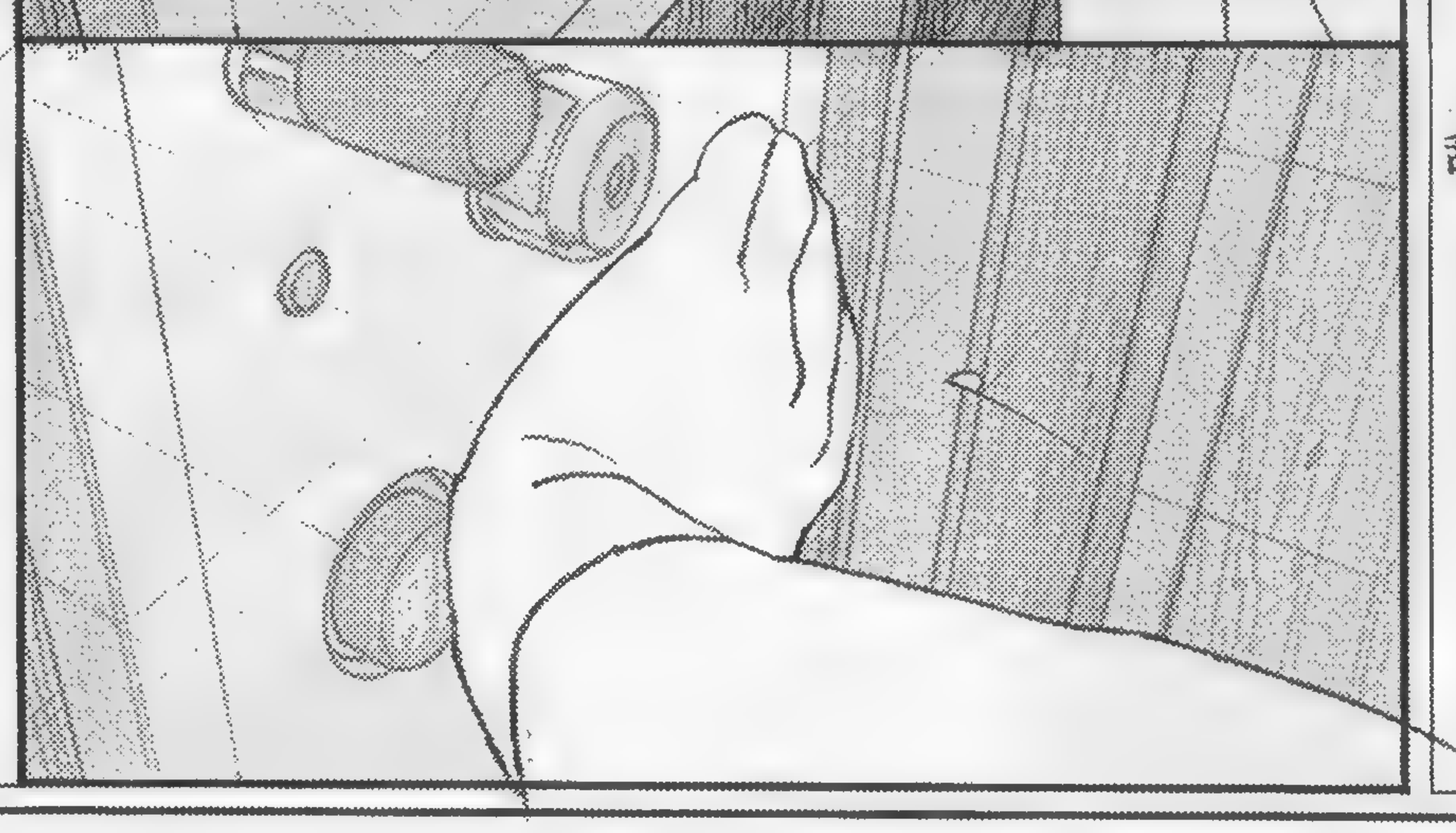
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 503		構える。 付けてPAN.UP.。 	やつを 追っている！」	5+0
504		俯瞰で手前にパプリカ、奥に銃を構えた粉川。 パプリカのセリフはカット頭から。	パプリカ 「かしこまりました。 14階ですね」	
		パプリカ、言いつつ操作パネルの方に向き直り、画面外で操作する感じ。		
		パプリカ、次カットのセリフを言いかける、くらいまで。	S.E. **チーンッ**(到着音)	6+12
505 ↓		エレベータのドアが ↓	パプリカ（OFF） 「14階、 冒険売り場で ございます」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
505		開く。 そこには密林。 C.37、38と同じ イメージです。 ドアが開く際、一瞬、 外側が露出オーバーに なってから、外に露出が 合う。 逆にエレベータ内側は 露出アンダーに。 木々を通した光が エレベータ内に差し込む。 鳥のさえずりと 粉川ターザンの雄叫びが 聞こえる。		
		パプリカを抱えた 粉川ターザンが蔦に つかまり、		
		滑空して通り過ぎる。 IN～OUT。 このカットとこの後 (C.508、510)に 出てくるエレベータ 外側の「映画的」 イメージはフィルム風の 揺らぎみたいな処理を かけます。		4+12
506		C.503ラスト位置同ポ。 驚きの粉川。 BGの上下方向の パースがきついので レイアウト時調整の程 お願いします。		
		緊張が少しだけ緩む 感じです。 粉川に差していた光が、 エレベータのドアが 閉まるとともに 消えて行く。	S.E. エレベータのドアが 閉まる音、OFFで。	4+0

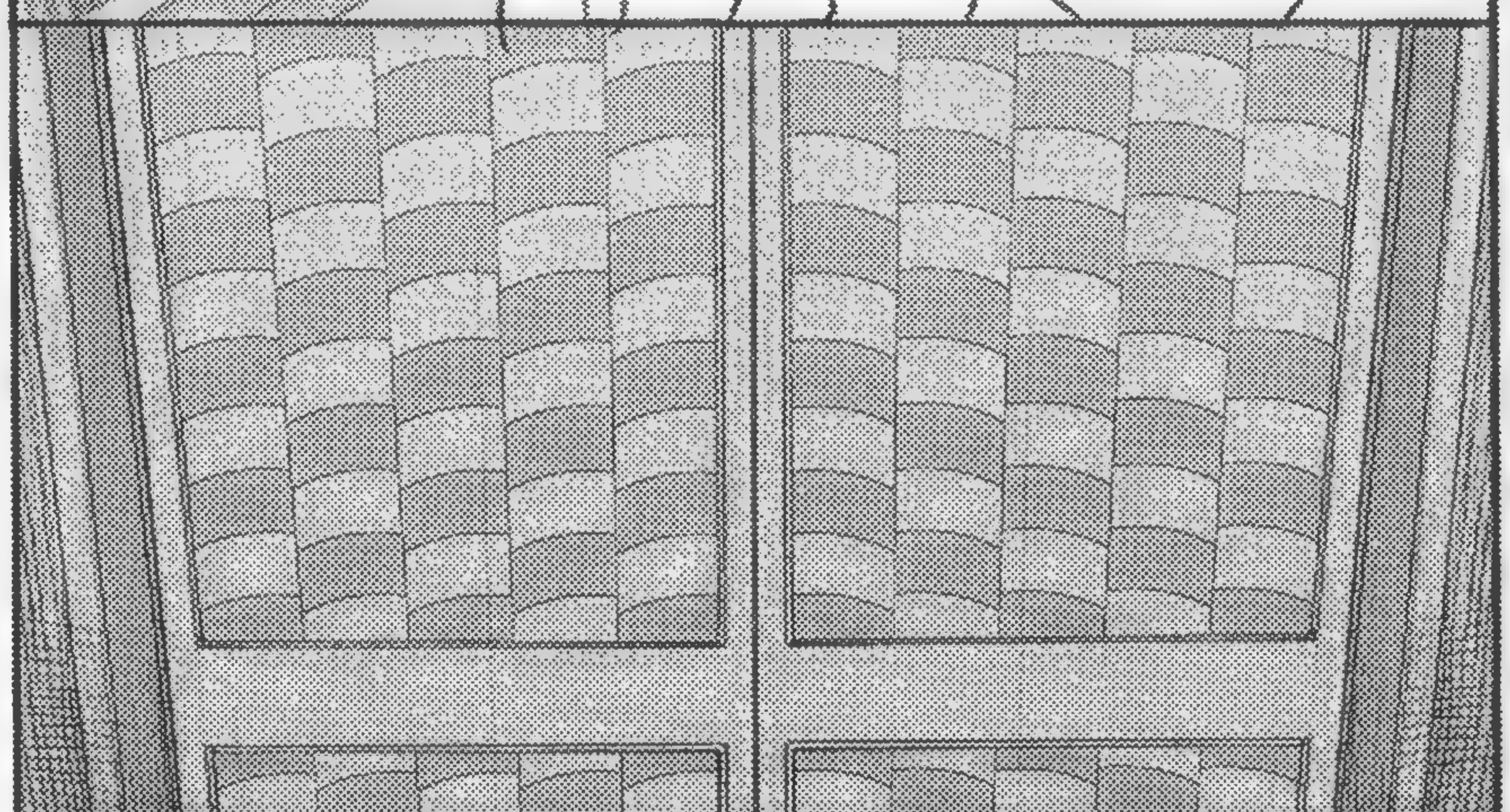
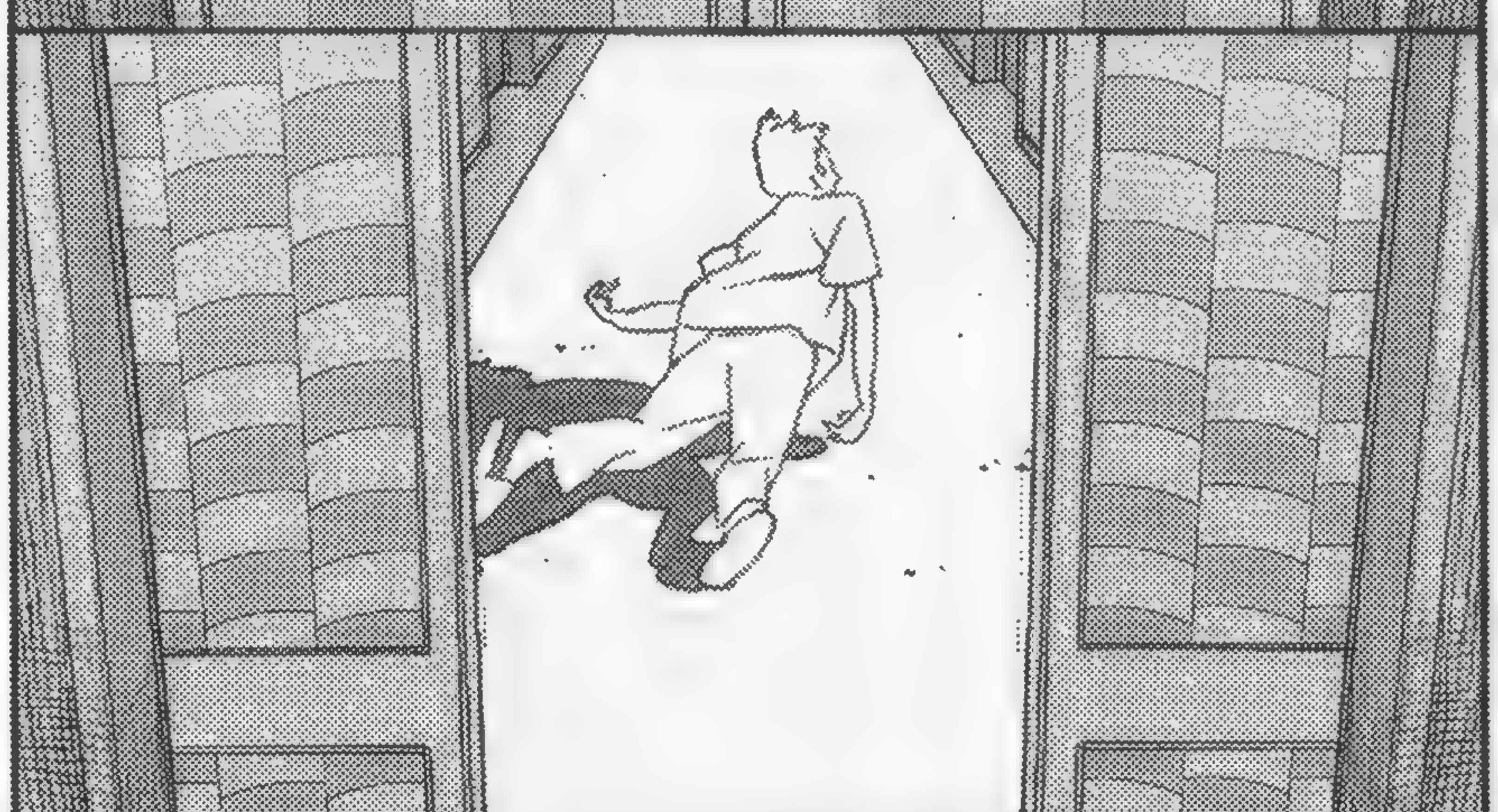
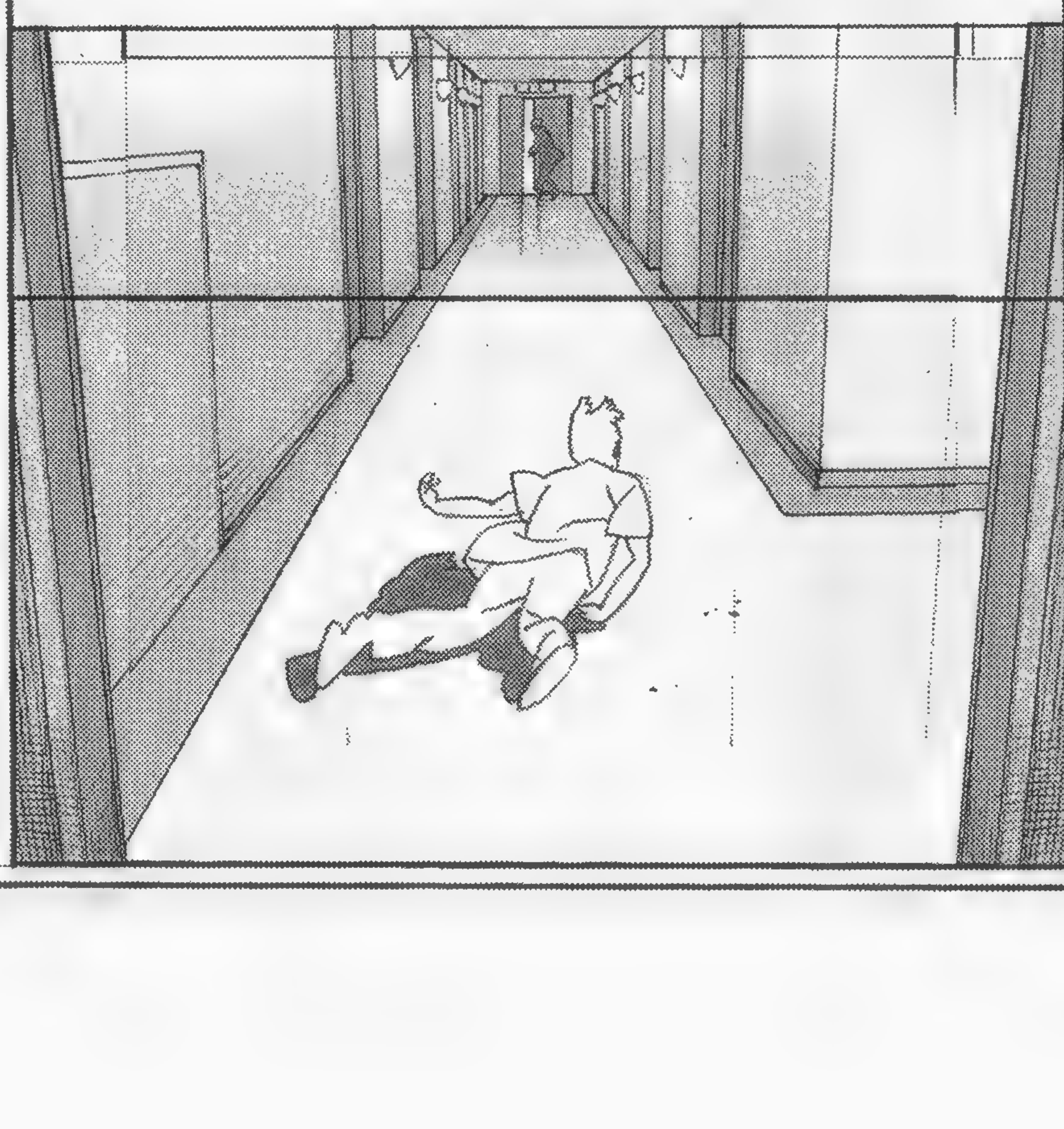
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
507		エレベータの 階数表示の文字盤。 ドアのすぐ上に付いています。 電光表示が「14」から「15」に変わる。 階数表示と上昇を表す「△」は透過光です。 ※ちなみに表示が54階まであるのは粉川の年齢に因んでいます。	S.E. チーンッ パプリカ（OFF） 「15階、	4+0
508	  	C.505同ポ。 ドアが開く。 そこは列車のコンパートメント。 シルエットの男と格闘する粉川。 C.40を流用しますが、こちらのカットの方が尺が長いので、多少シート操作が必要です。	↓ サスペンス売り場でございます」	3+12
509		C.503、506同ポ。 ↓		

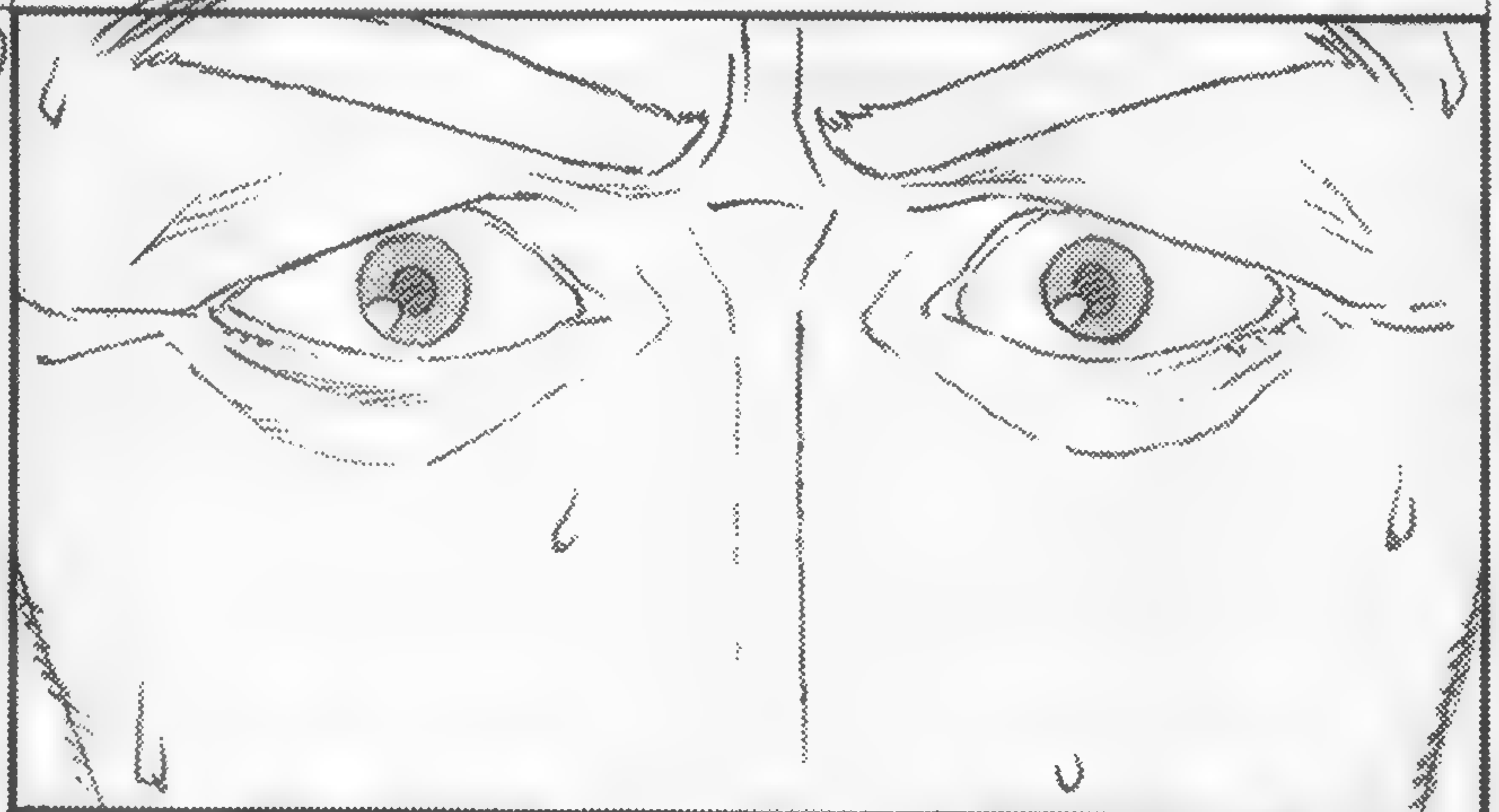
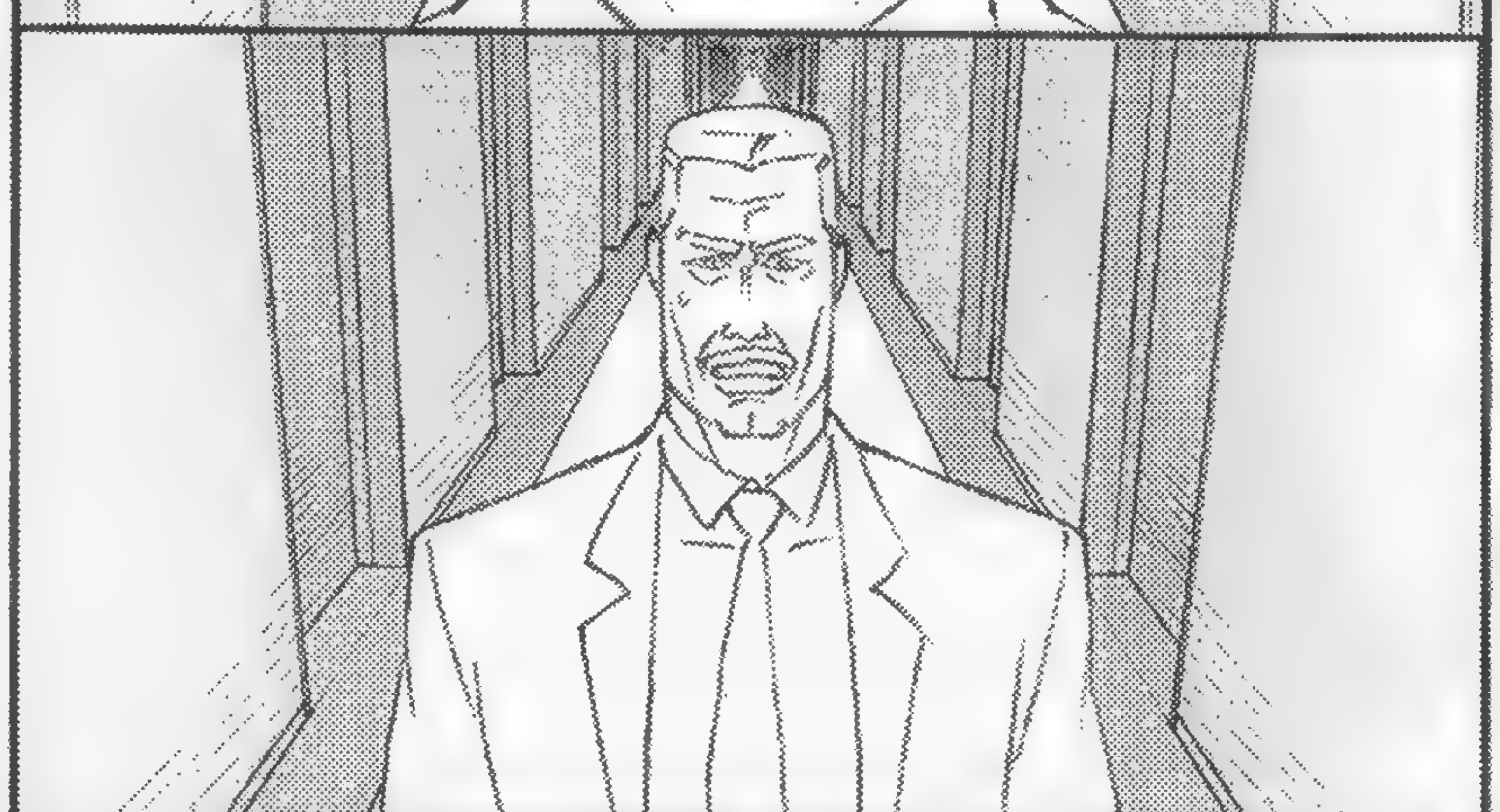
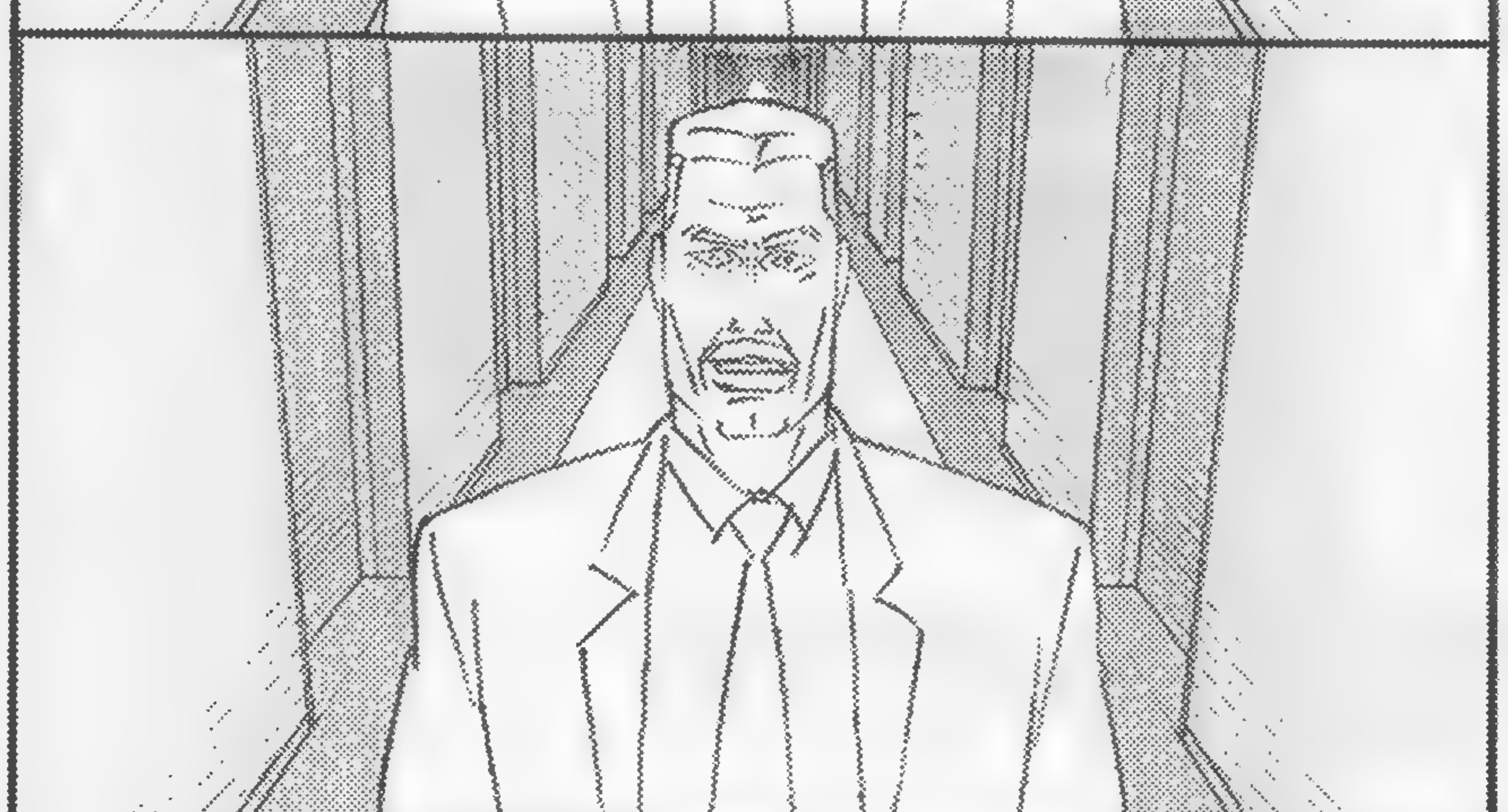
( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
509		緊張がさらに緩む粉川。	15階でドアが閉まる音は省略します。 S.E. チーンッ	4+0
510		C.505、508同ポ。 ドアが開く。 ギターを振り回すパプリカ嬢とカメラマン粉川。	パプリカ（OFF） 「16階、 ロマンチック売場 です」	
			粉川 「もう一回頼む！」	4+18
511		緊張がすっかり緩んで笑みさえ浮かべて見ている粉川。 	（〜2+12） パプリカ（OFF） 「17階、 特設会場です」	
		「17階」という言葉にすぐさま反応し、		

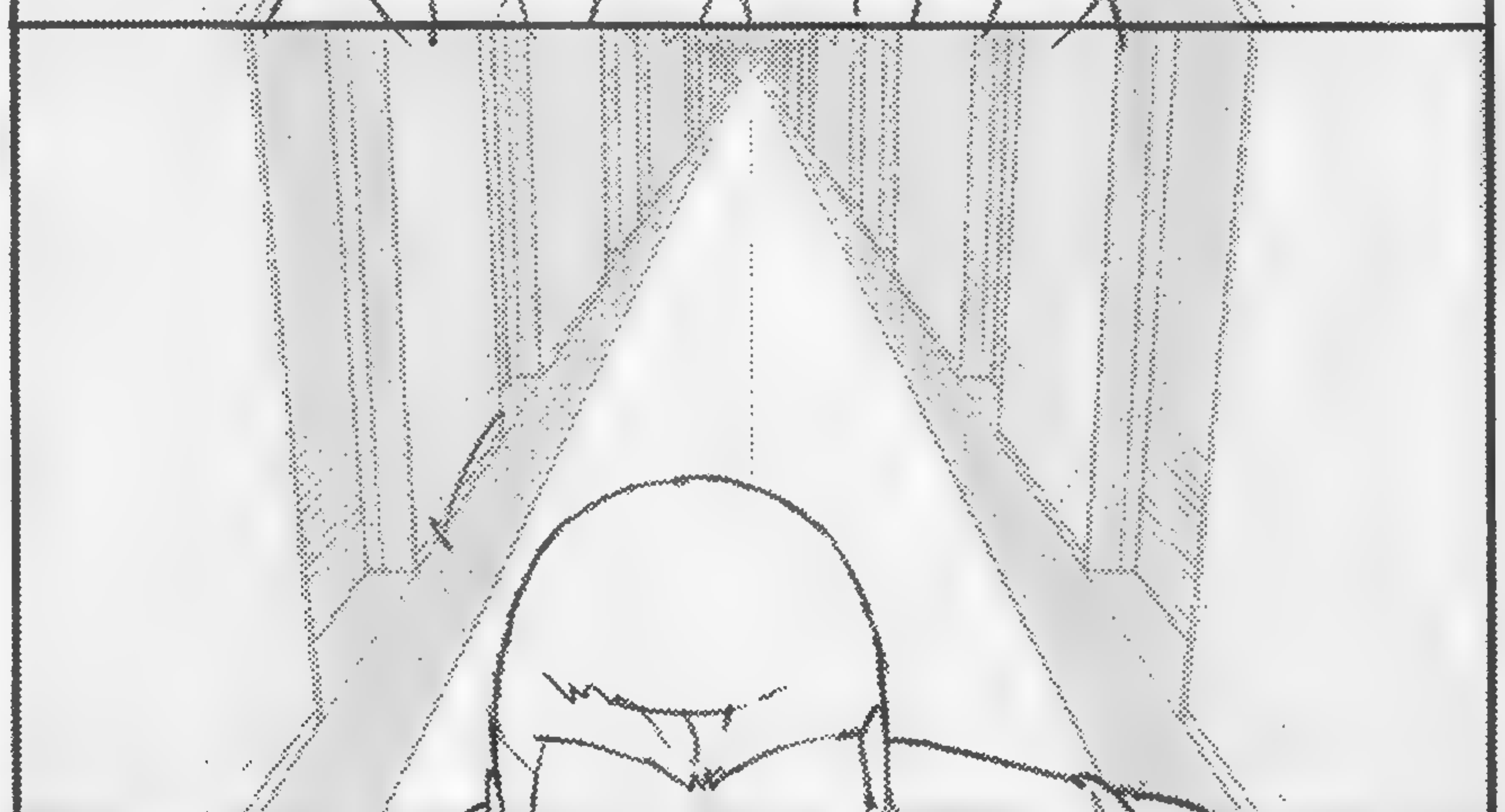
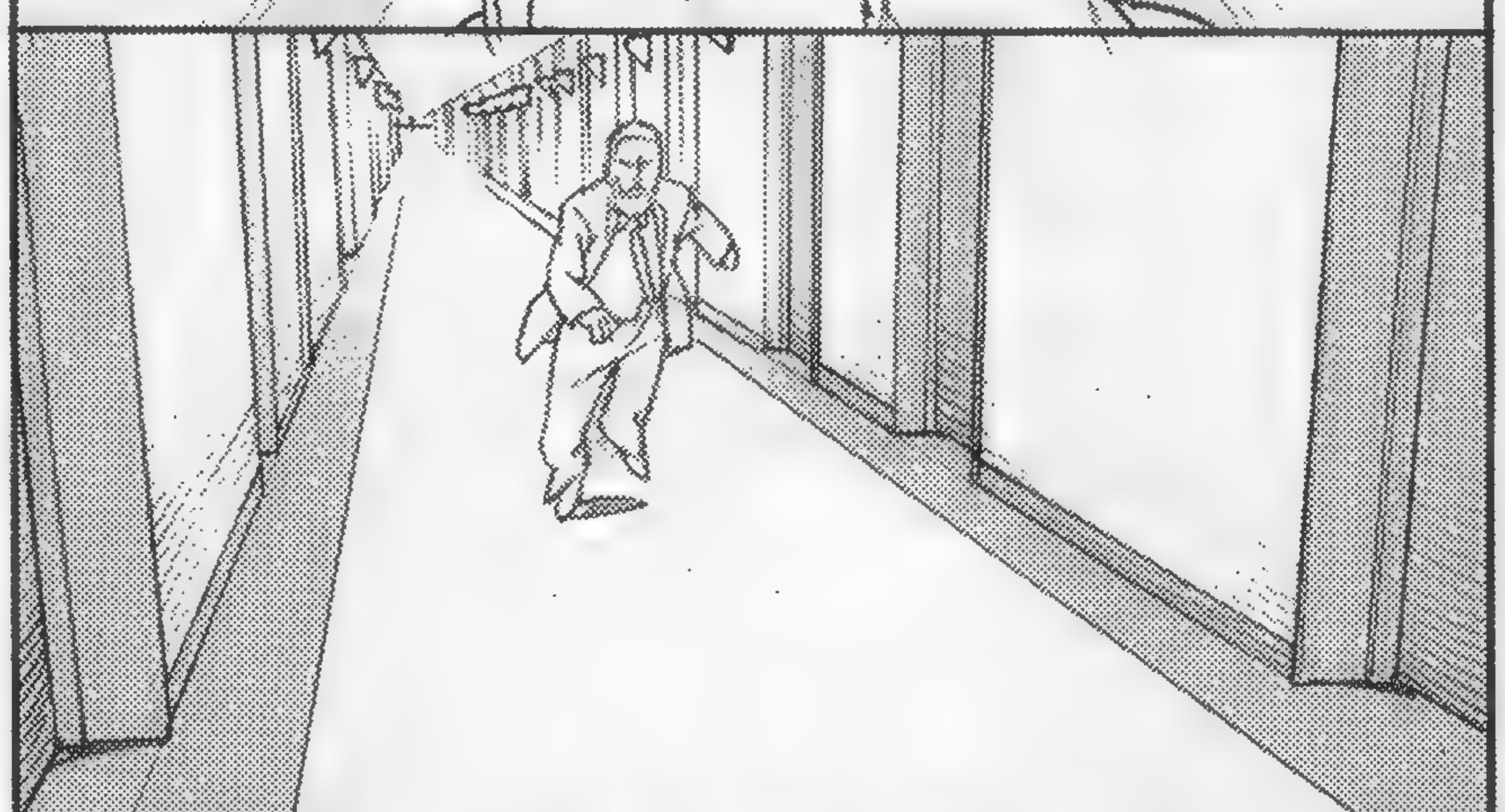
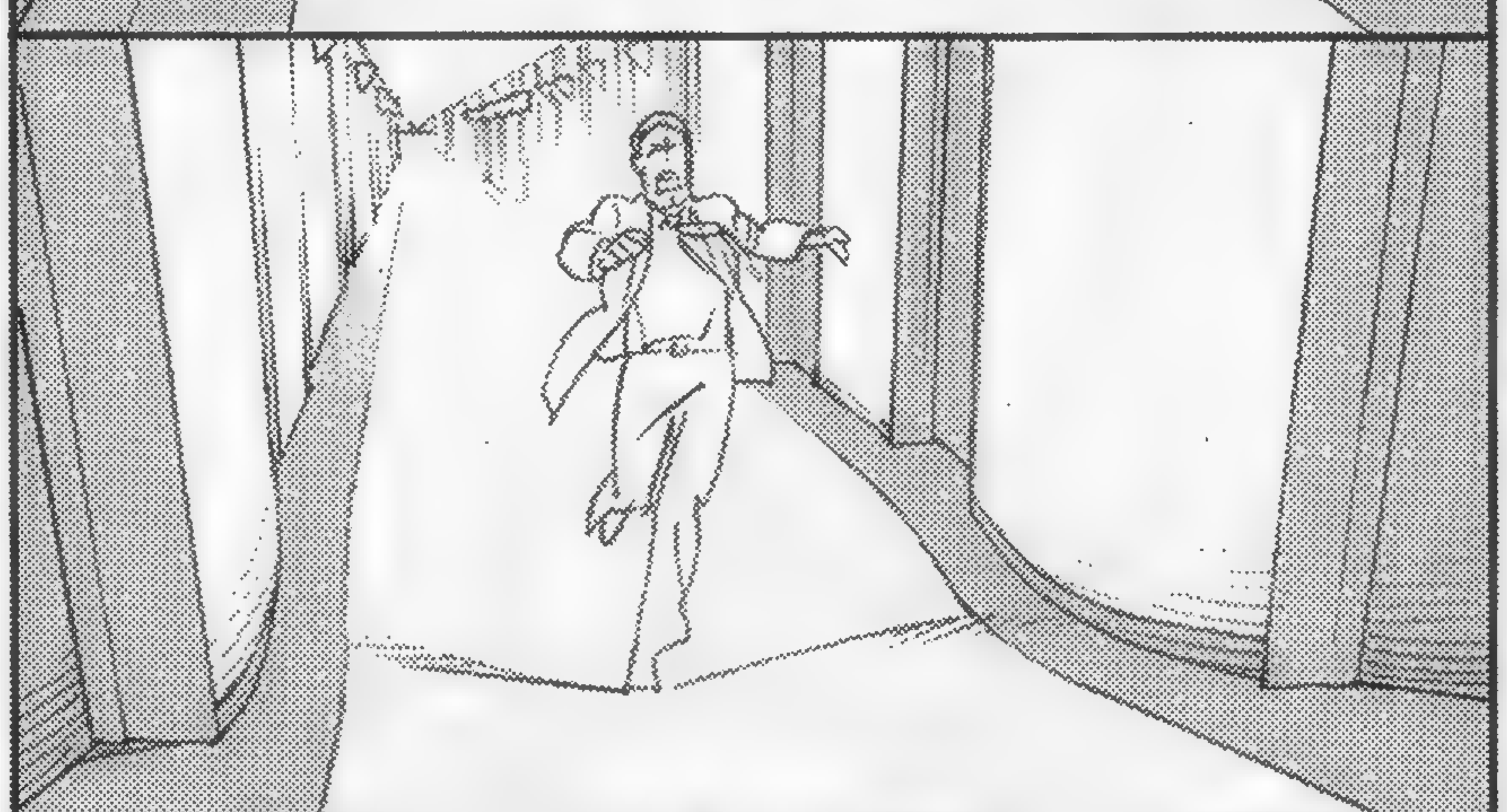
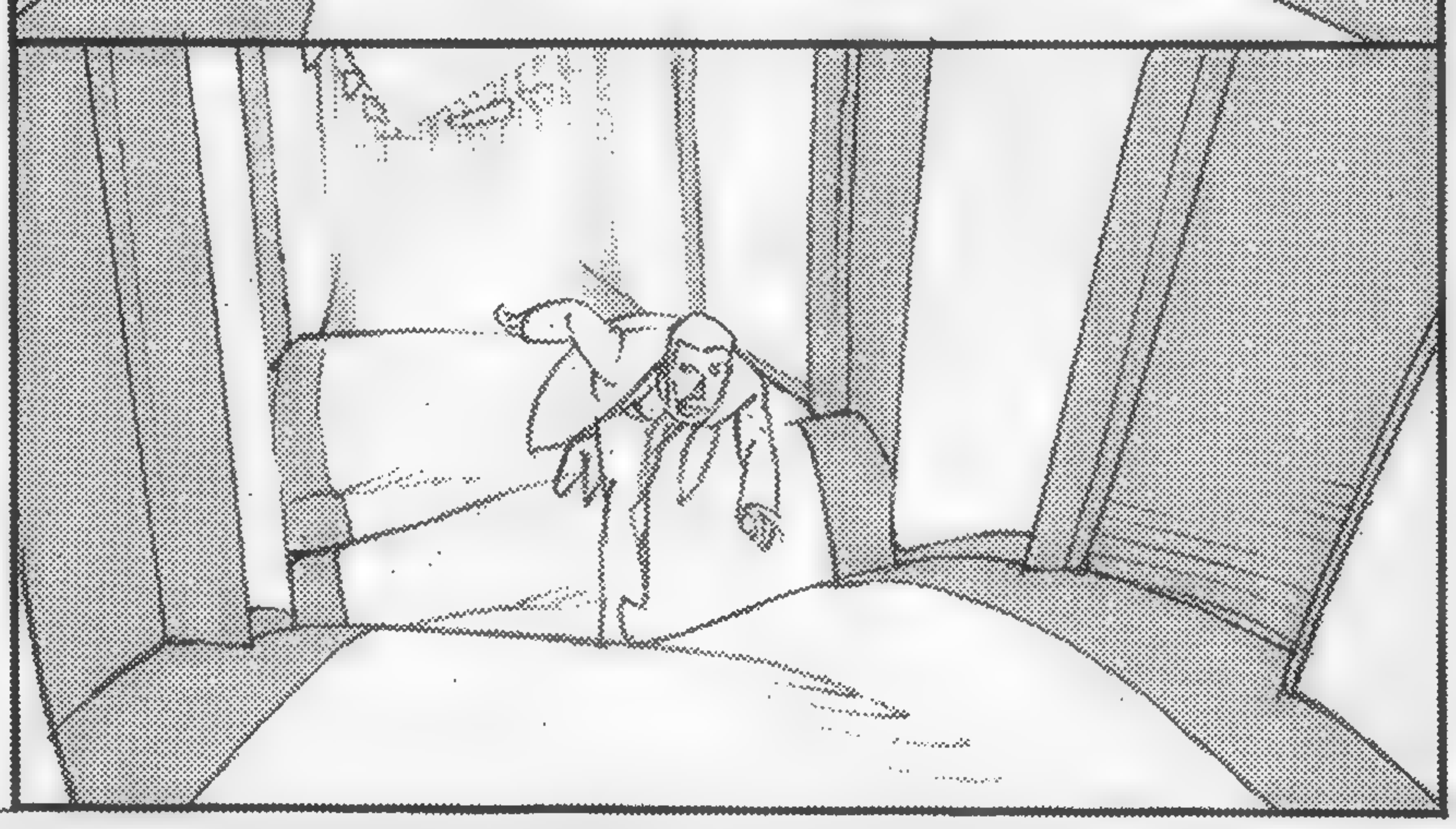
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
511		立ち上がって	粉川 「ダメだ！」 (パプリカのセリフにかぶるくらいで)	
		パプリカの方へ 駆け寄る粉川。		
		このくらいまで。		6+0
512		エレベータ操作パネル。 粉川の大きな手 (IN気味)が		
		「停止」ボタンを 乱暴に押す。 カット尻に画面動。	バンッ！	1+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
513		急停止するエレベータ。 画面動。 粉川、画面外で パネルのボタンに 手をかけています。		
		起きあがる粉川、 そのただならぬ様子を 見ているパプリカ。		
		粉川、さらに上体を 起こし、付けて PAN.UP。 階数表示を見上げつつ。	(〜2+0) 粉川 「17階に 用は ない！」	4+0
514		C.507同ポ。 階数表示の文字盤が すべて「17」になっている。 すべての「17」に ライトが一斉に 点灯する。		2+0
515		呆然と見上げる粉川、 俯瞰。 ↓	S.E. チーンッ	

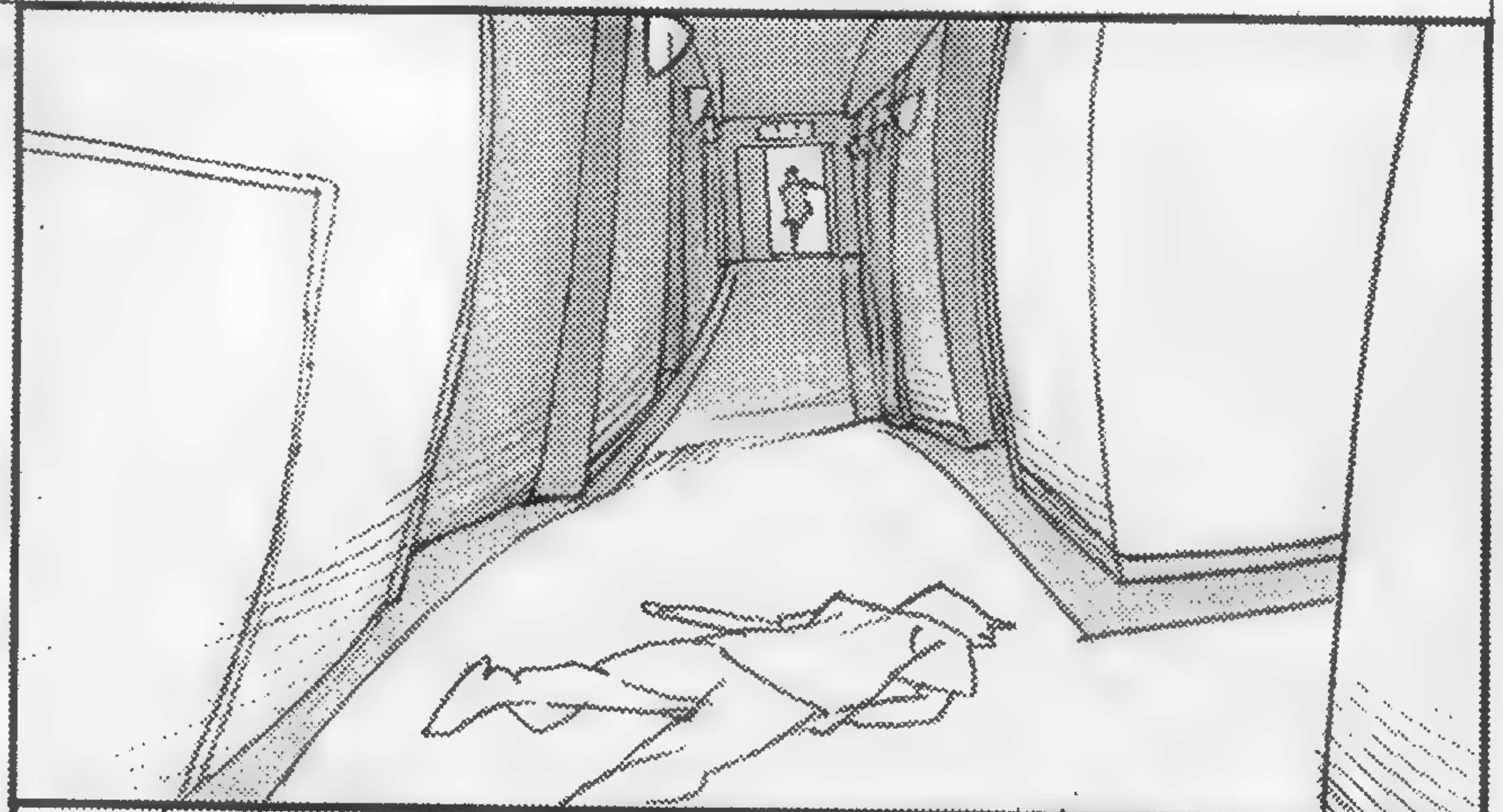
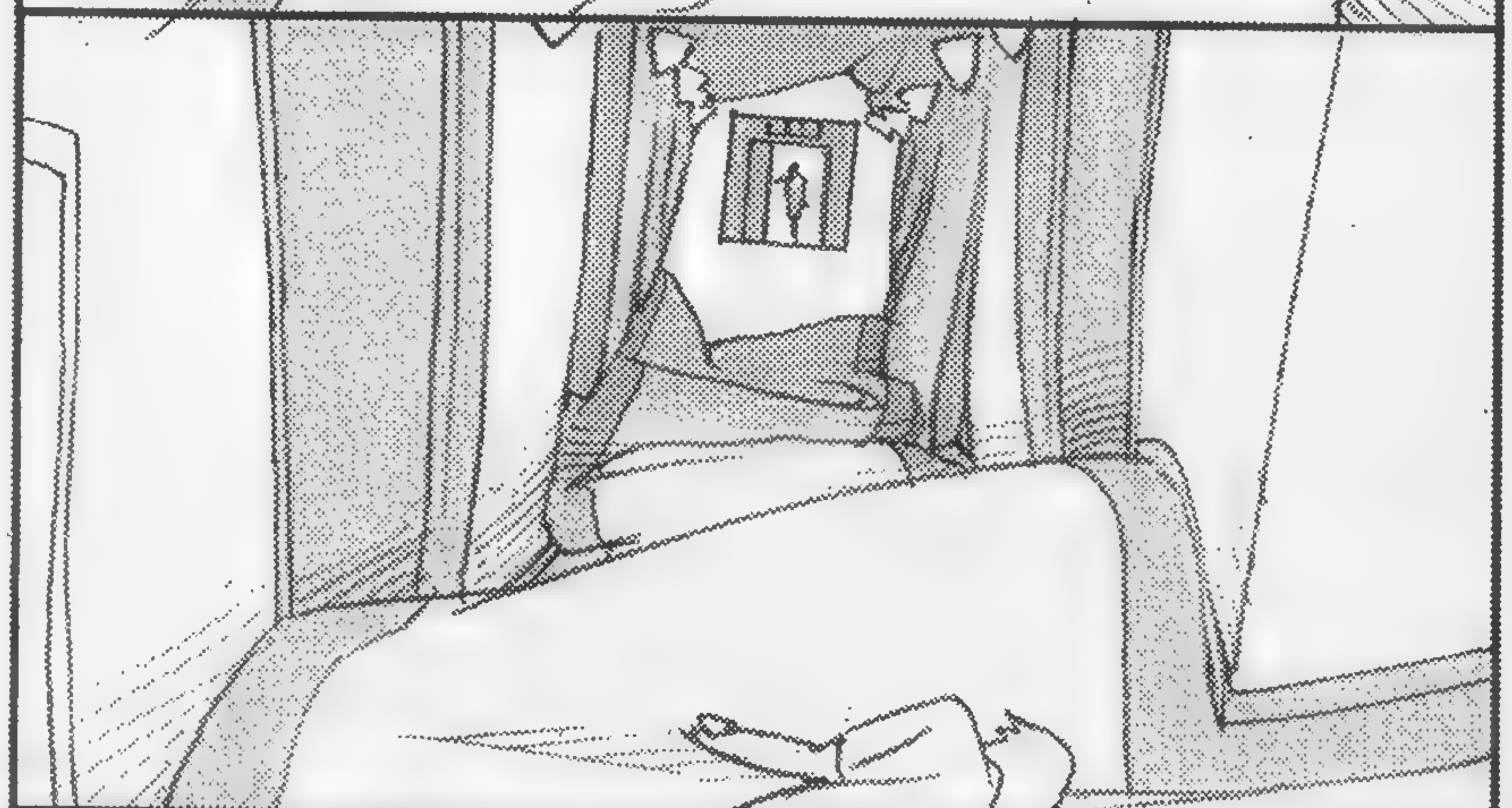
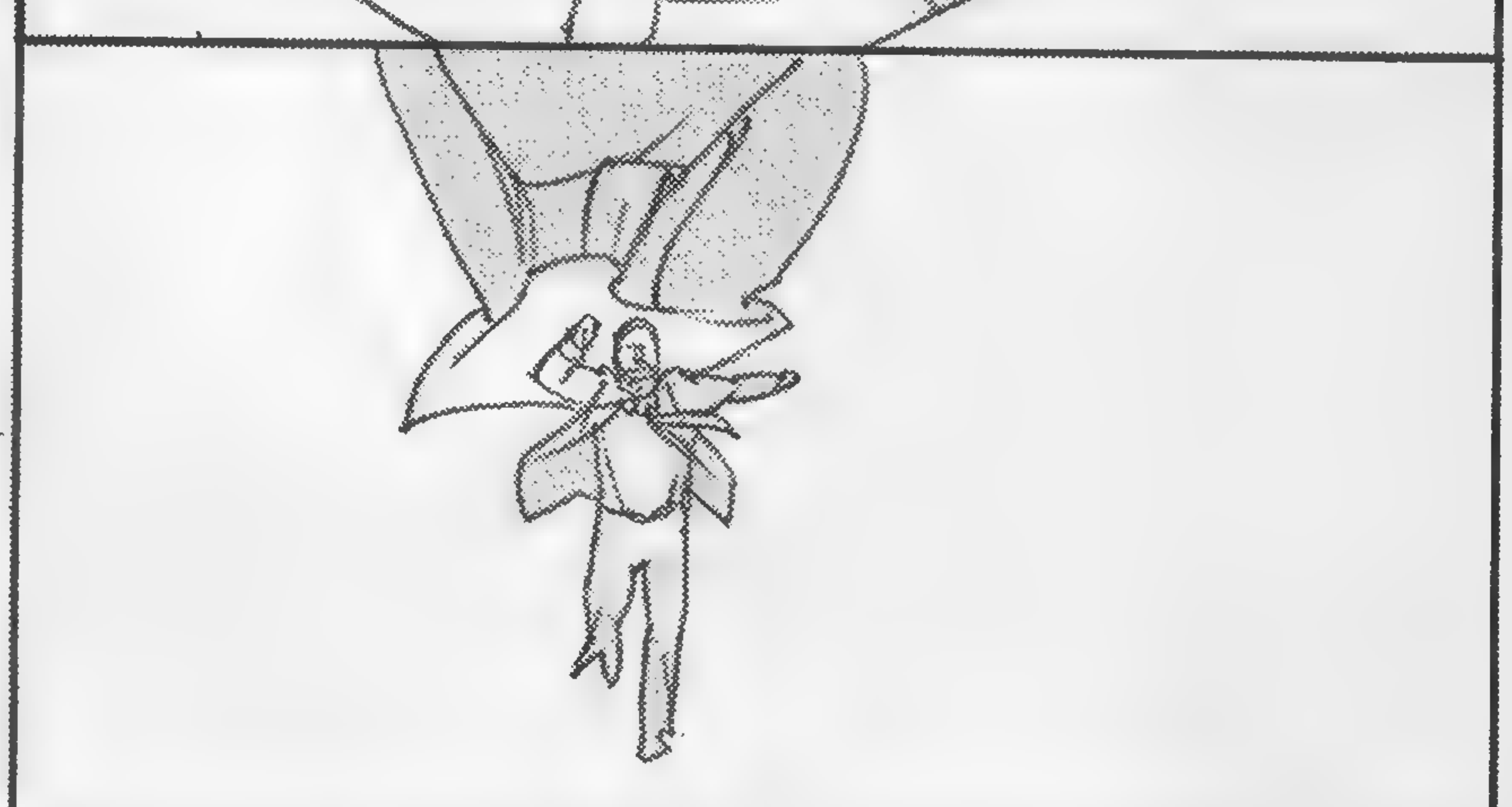
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
515		ドアの方を見やる。		3+0
516		ドアが開く、		
		とそこは「ホテルの廊下」。 男がスローモーションで倒れる。 C.52素材兼用。		
		PAN.UP.すると 逃げ去って行く シルエットの男。	FIX. 2+0 PAN.UP. 1+06 FIX. 1+18	5+0

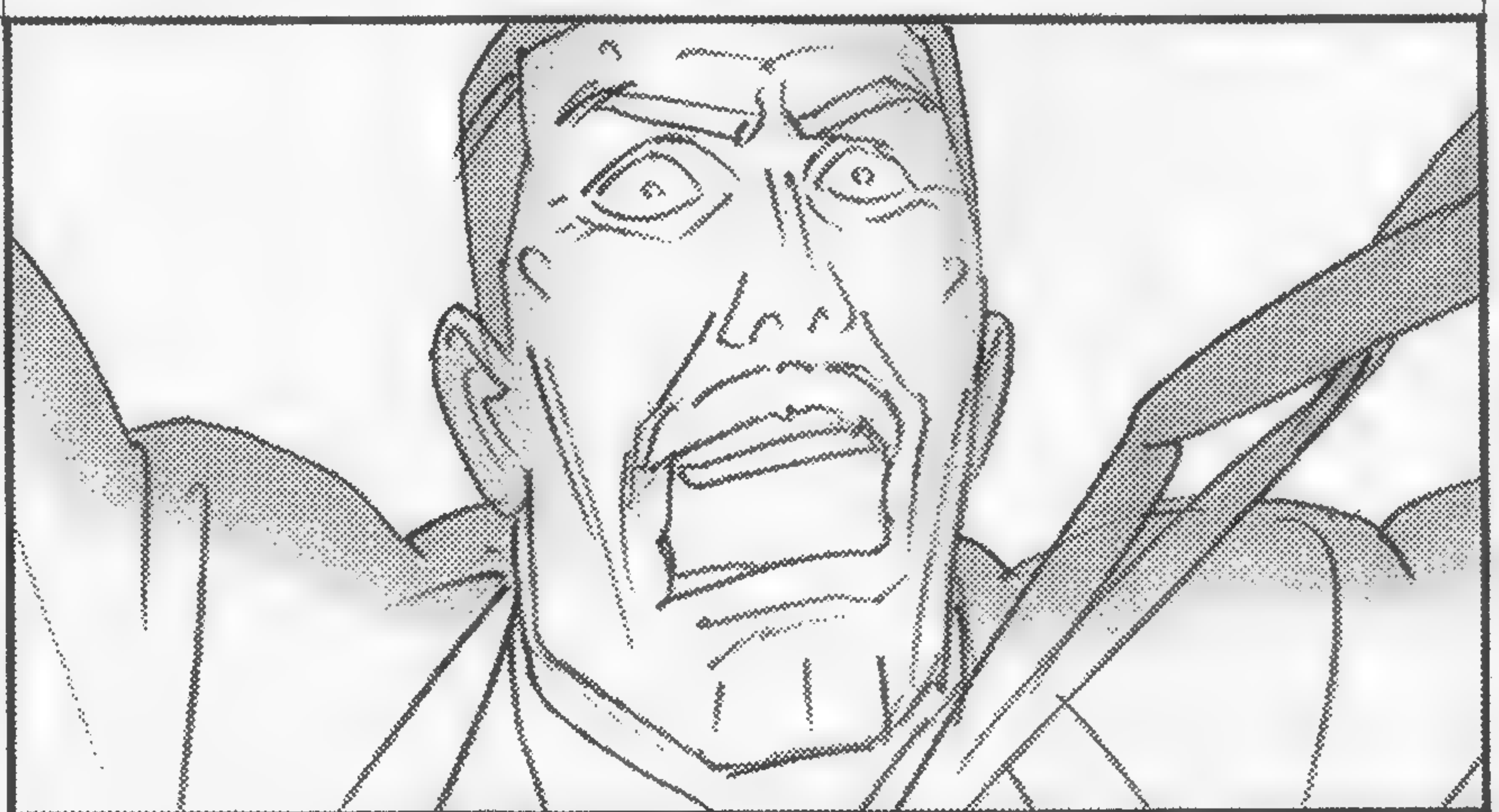
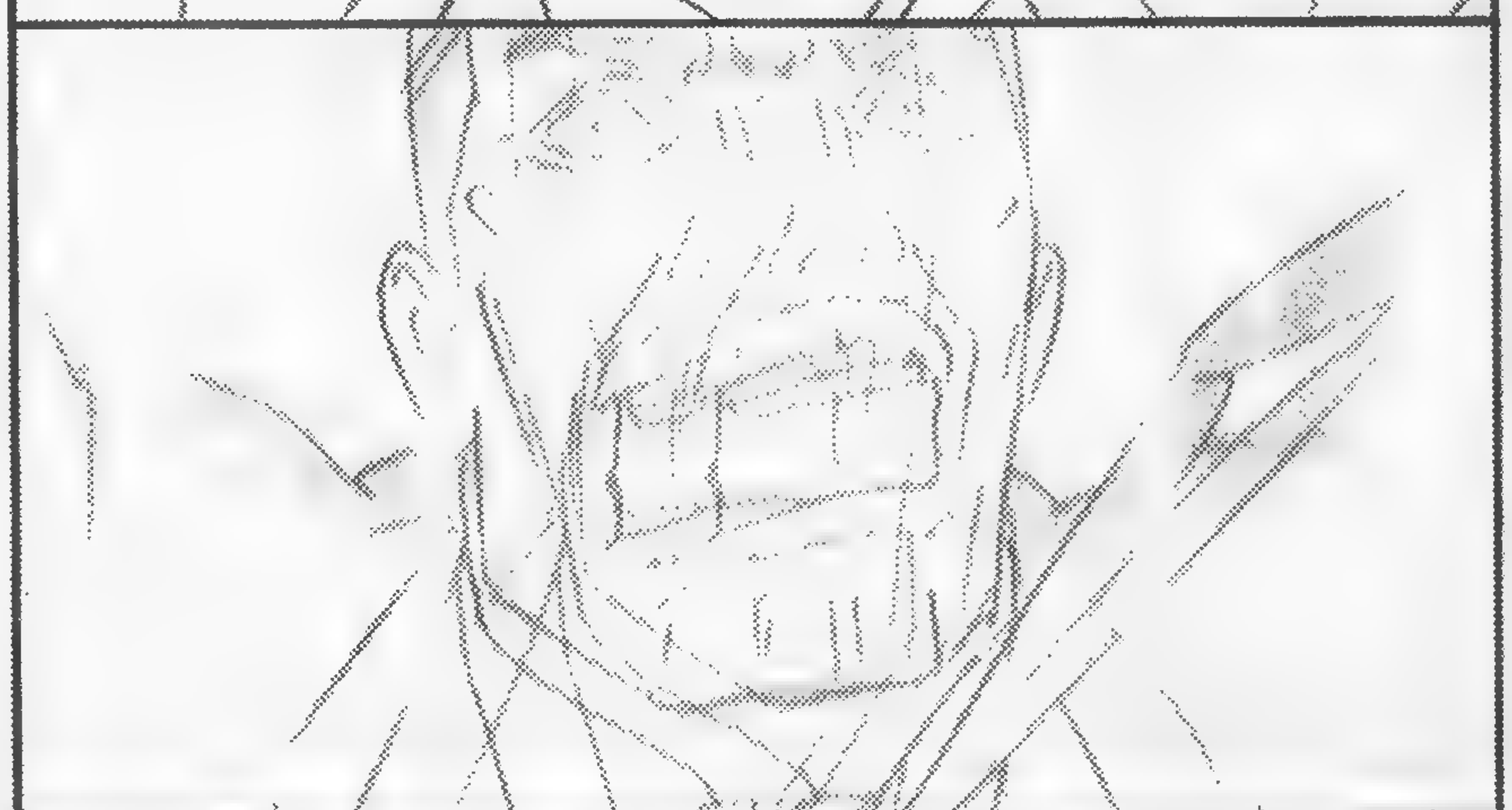
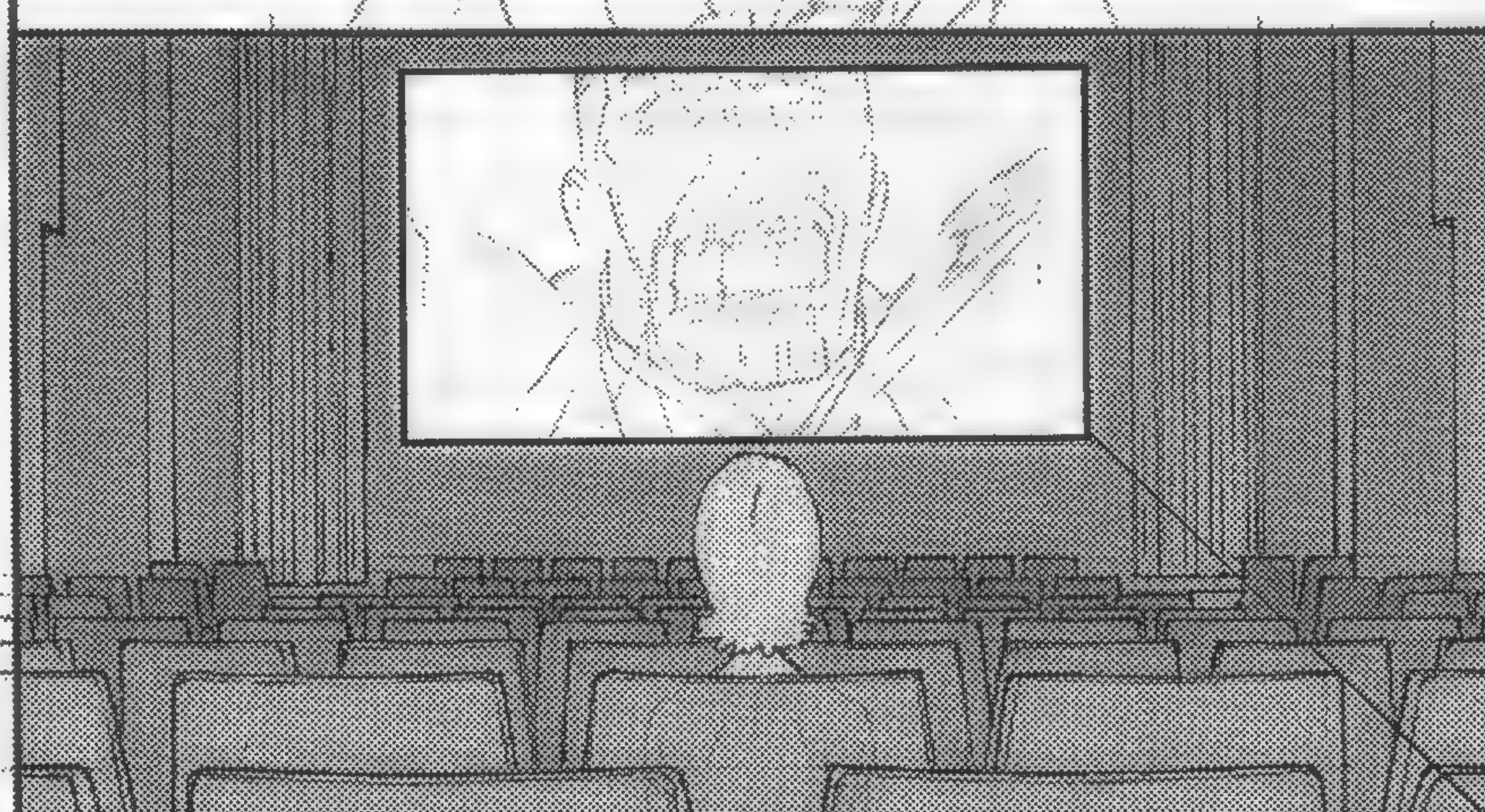
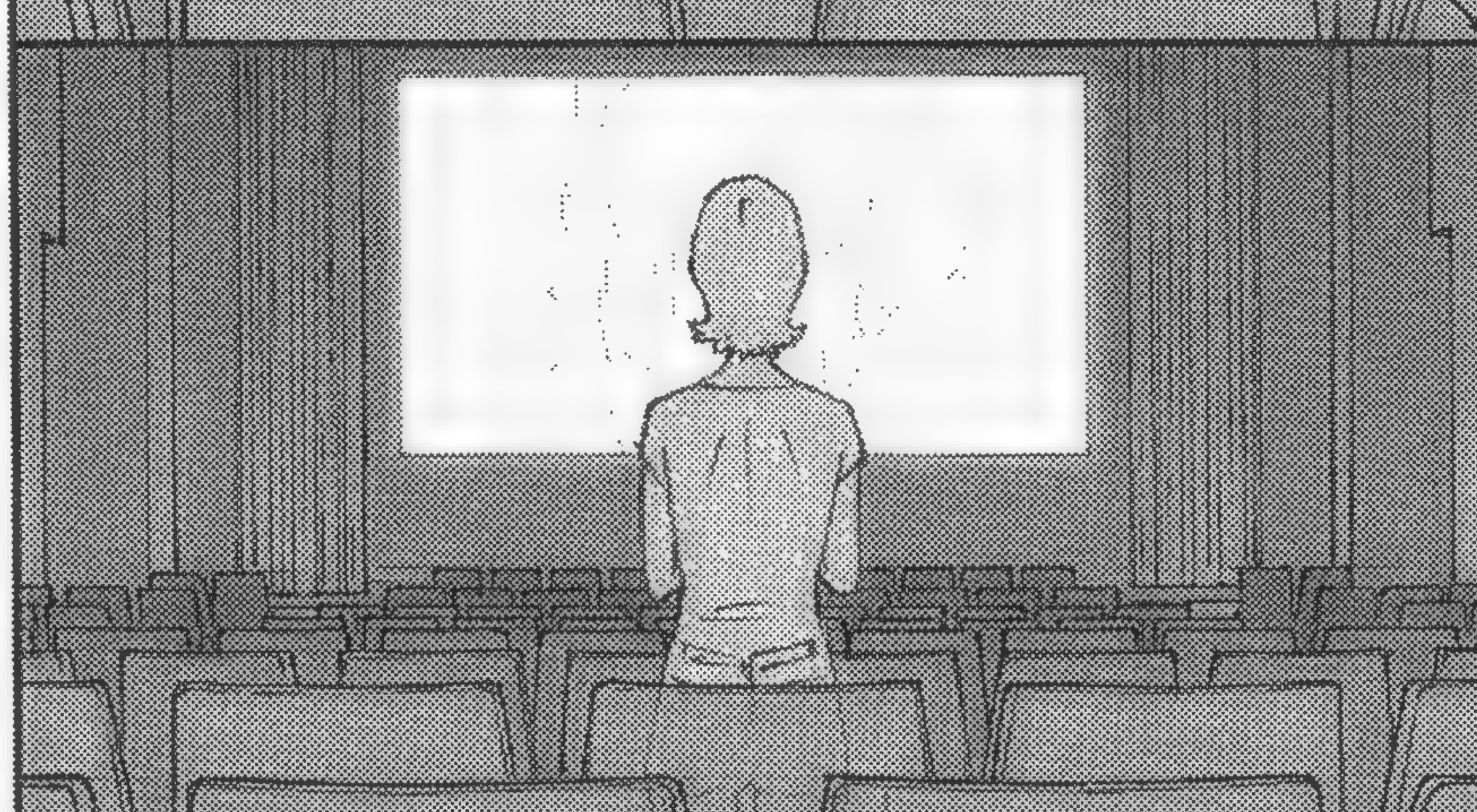
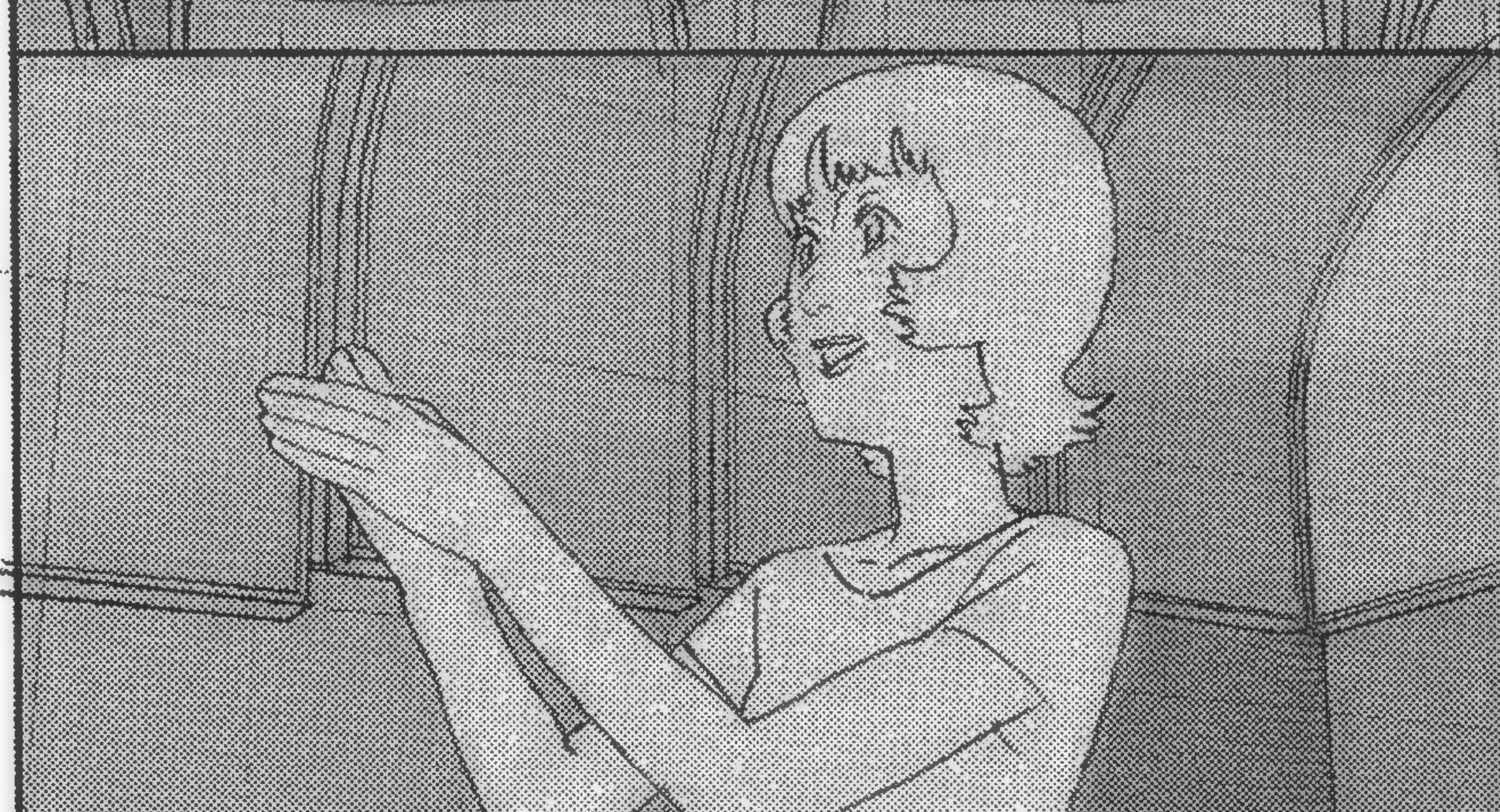
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
517		粉川のどアップから T.B. 粉川は作画のT.B. BGは3Dでパースを 変化させつつT.B. 実写で言う「ドリー& ズーム」みたいな感じ ……になると望ましい です。	(~2+0)	
				
		T.B.(2+12)すると粉川も ホテルの廊下に 立っている。 粉川はT.B.と同時に、 エレベータ内の色から 廊下の色味にO.L.	(~4+12)	
		ハッと		
		右手に持っていた銃に 気が付く。 「は！そうだ、 俺はやつを追って いたんだ！」 みたいな感じです。 ↓		

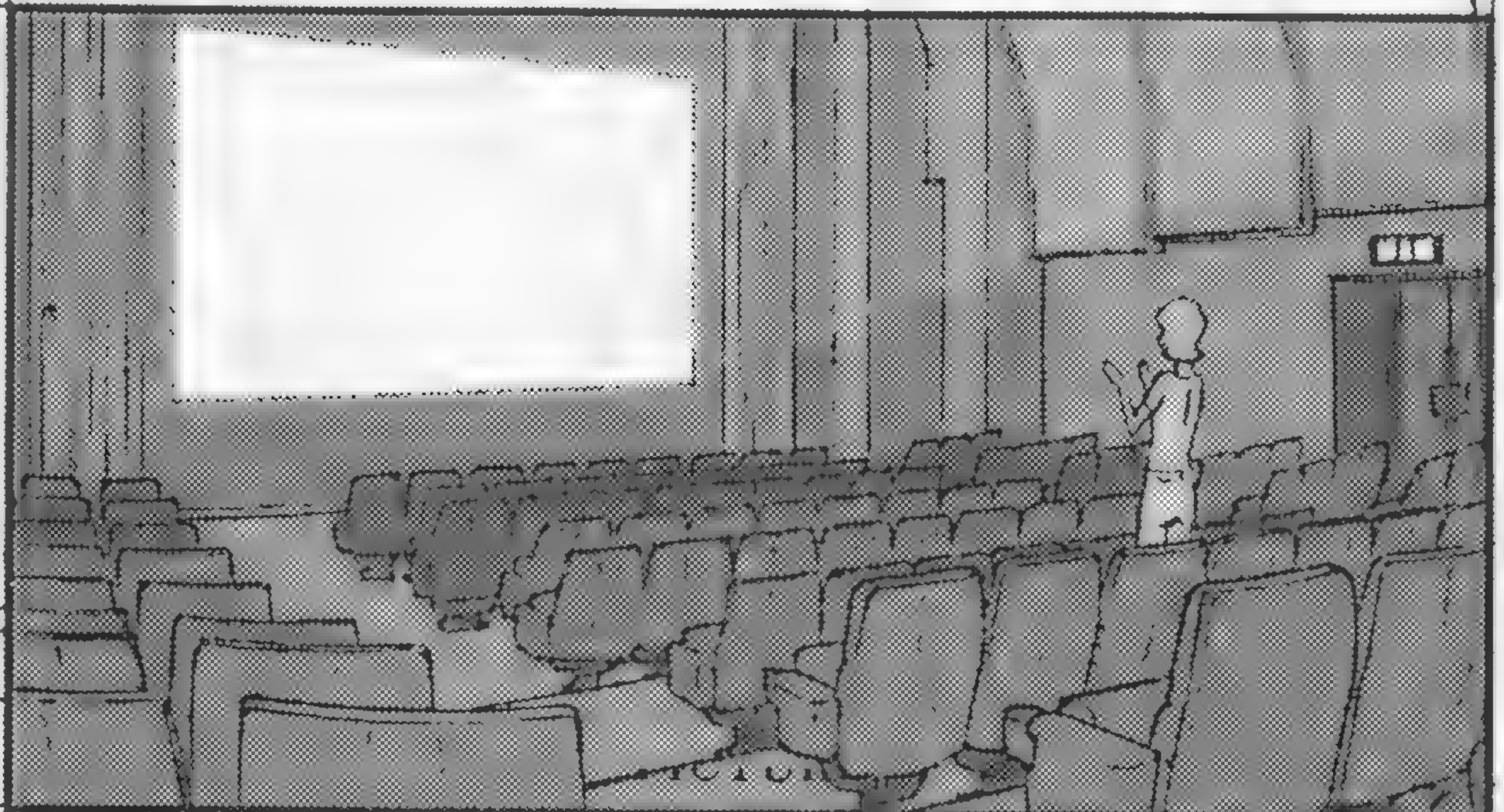
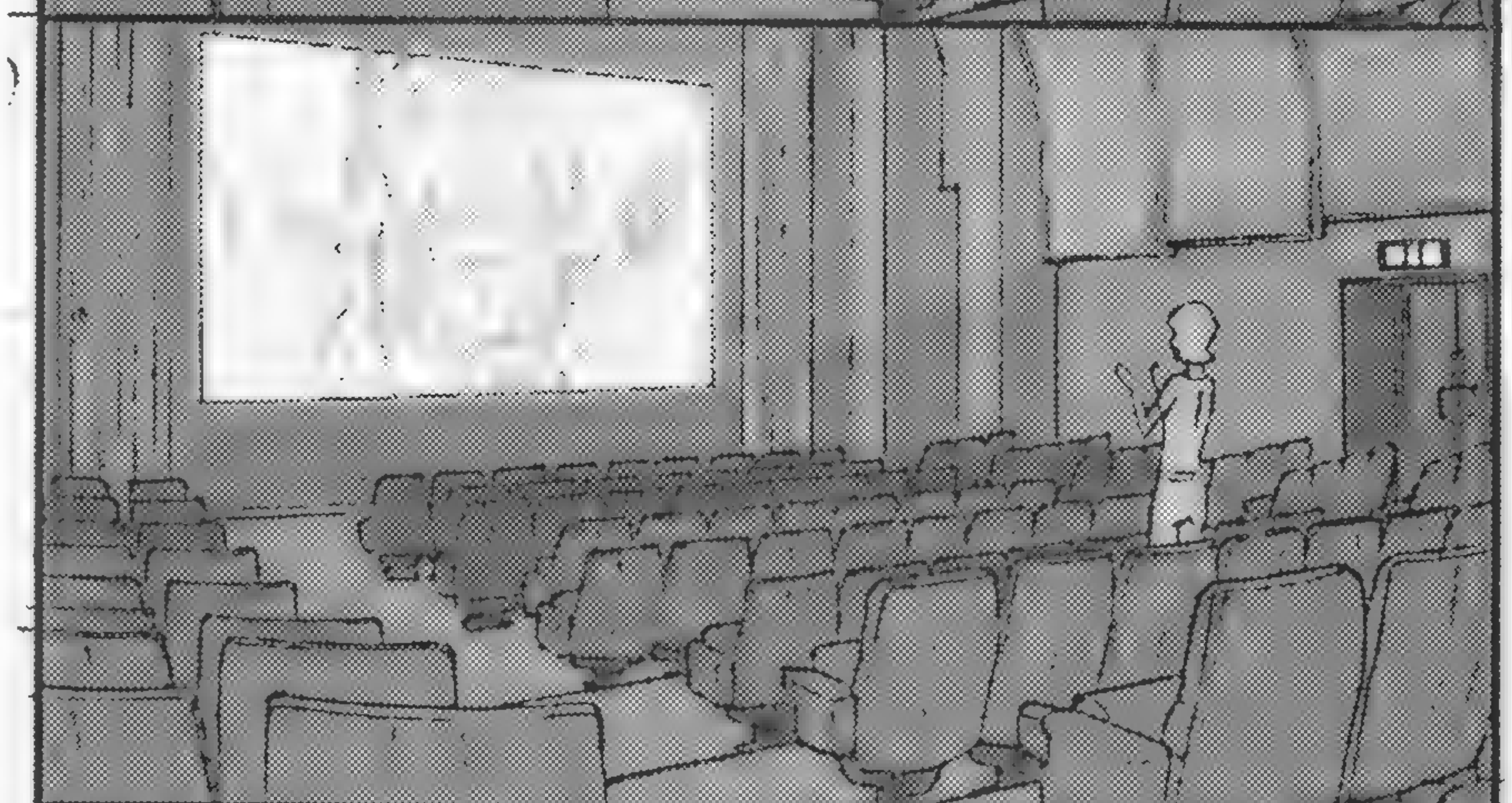
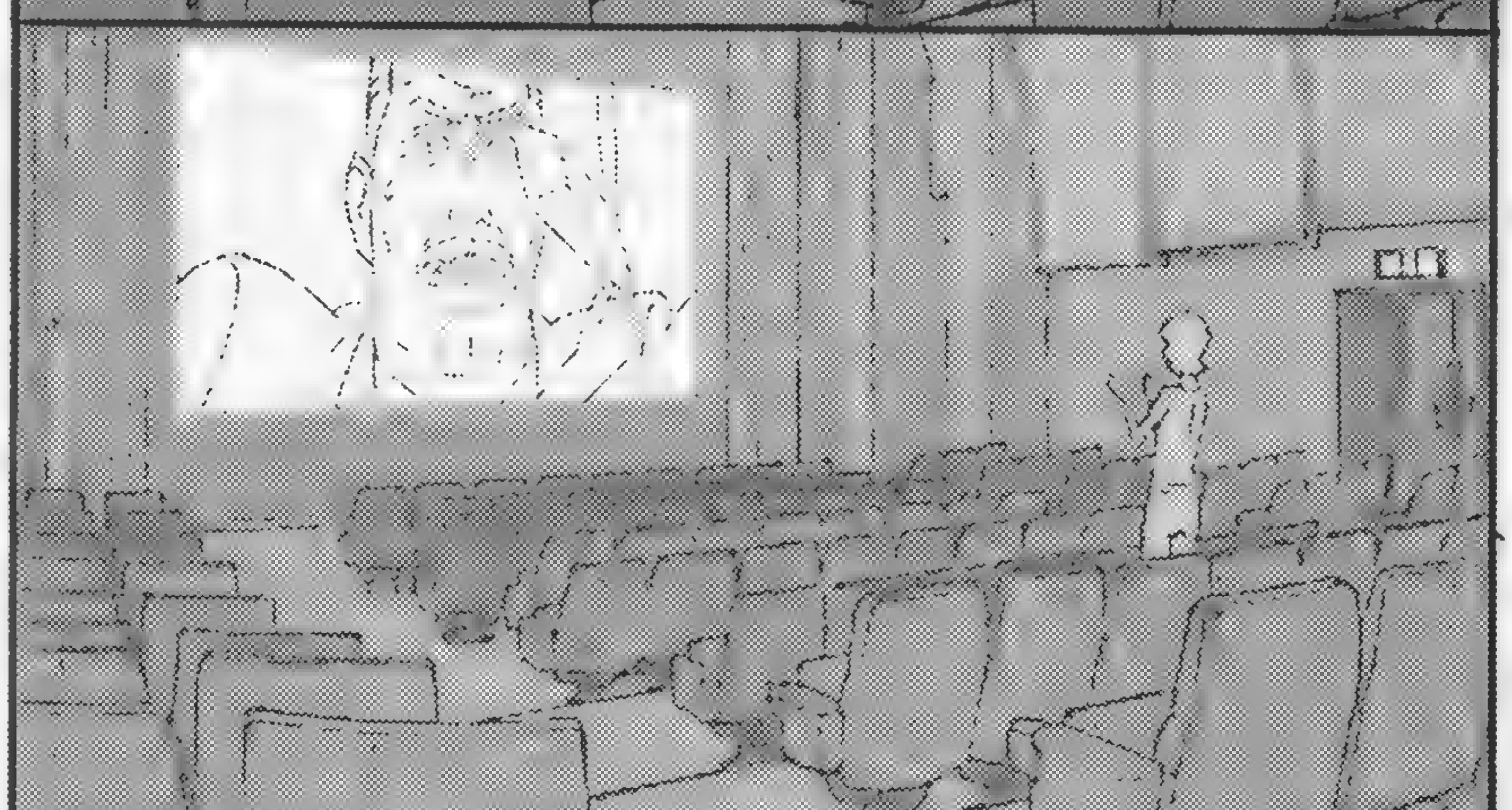
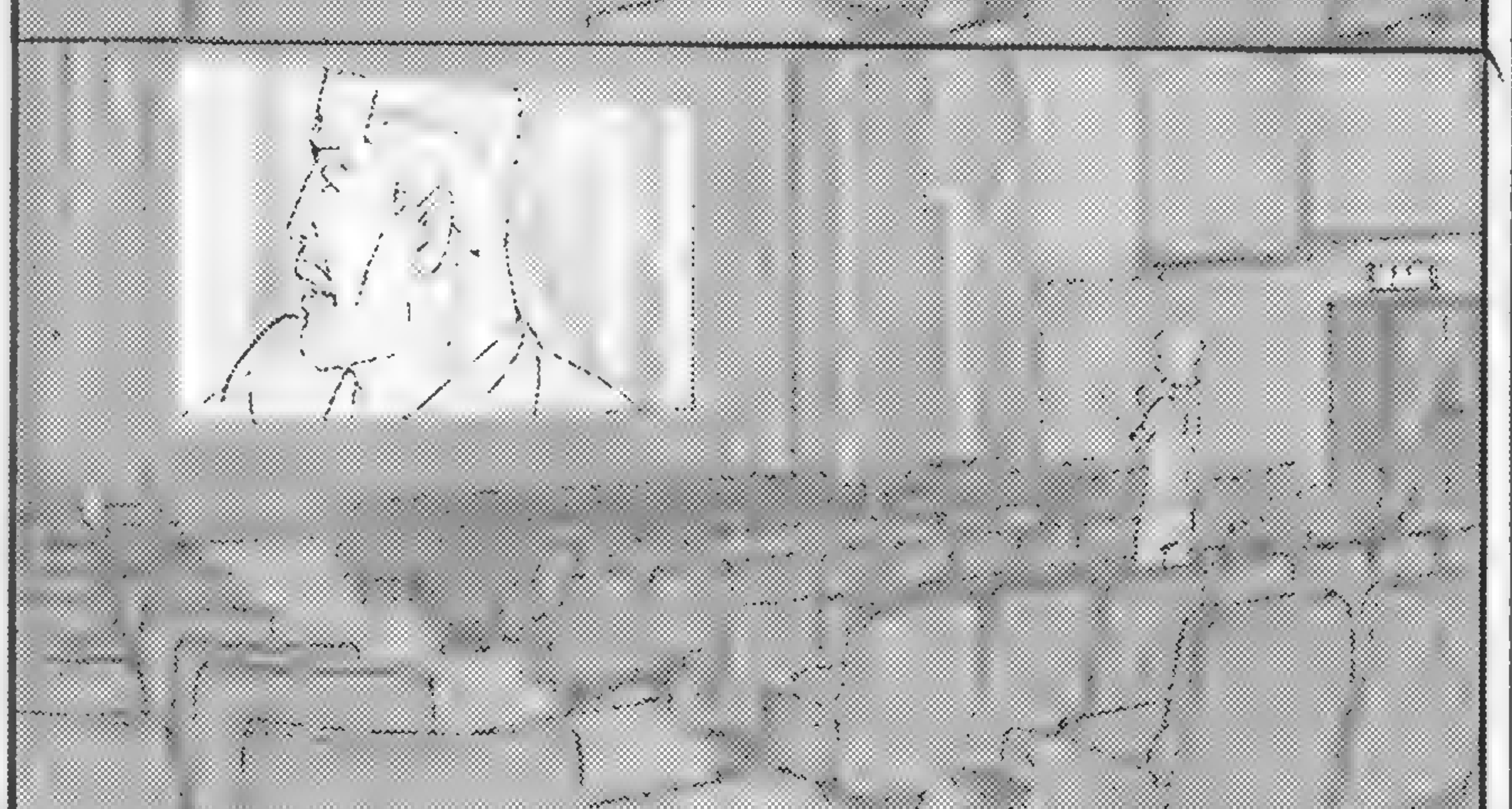
(　　)

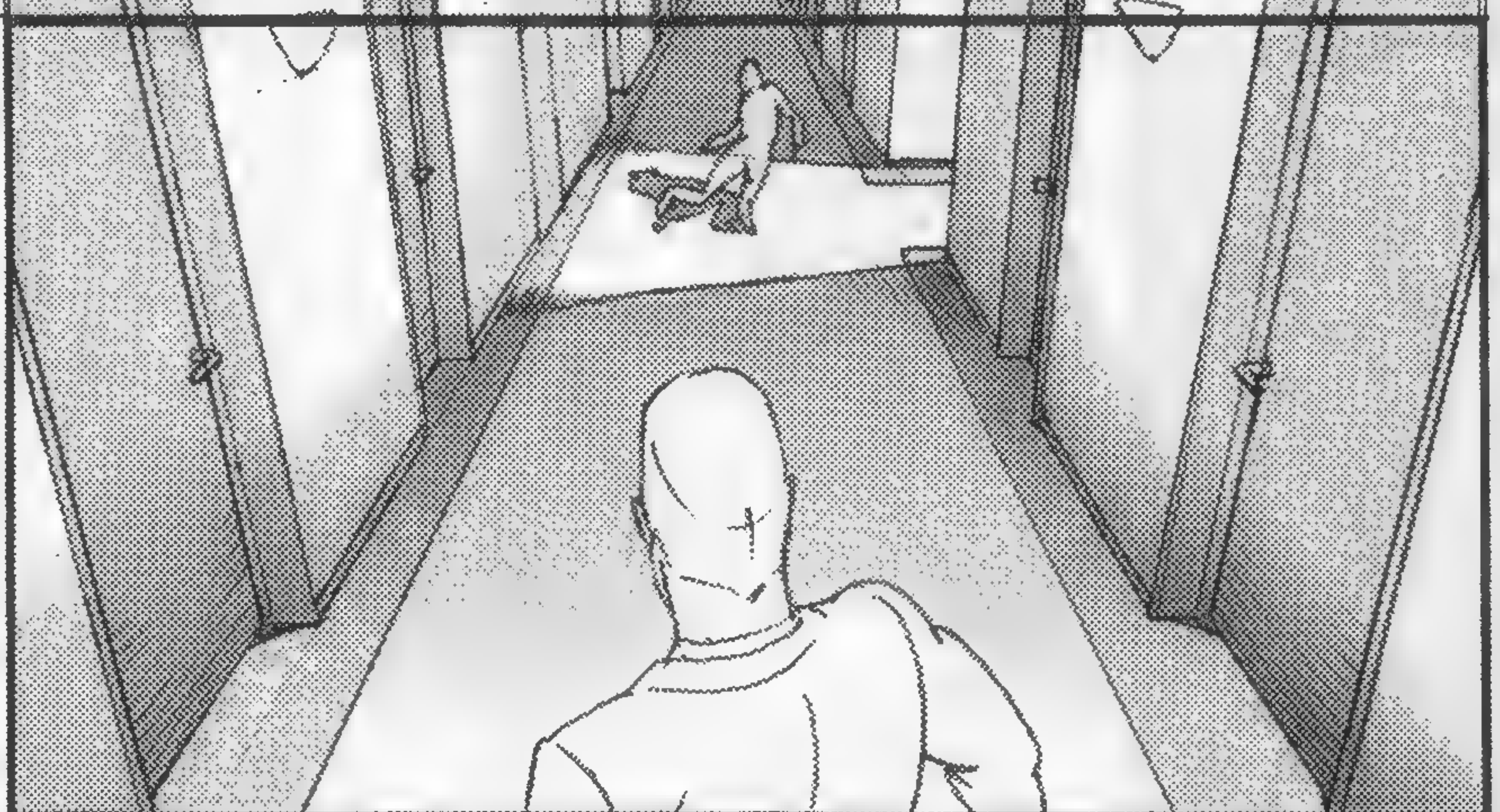
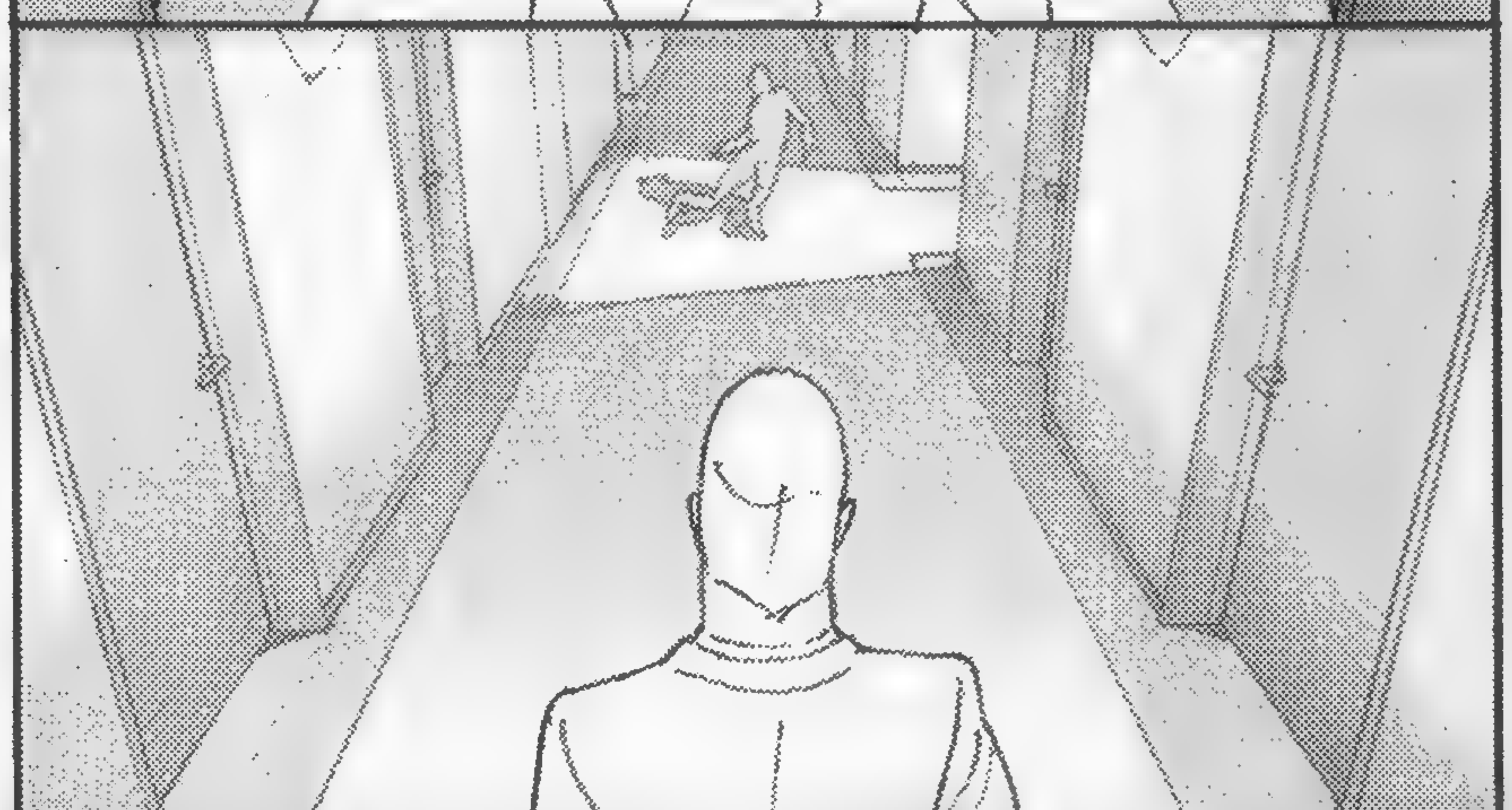
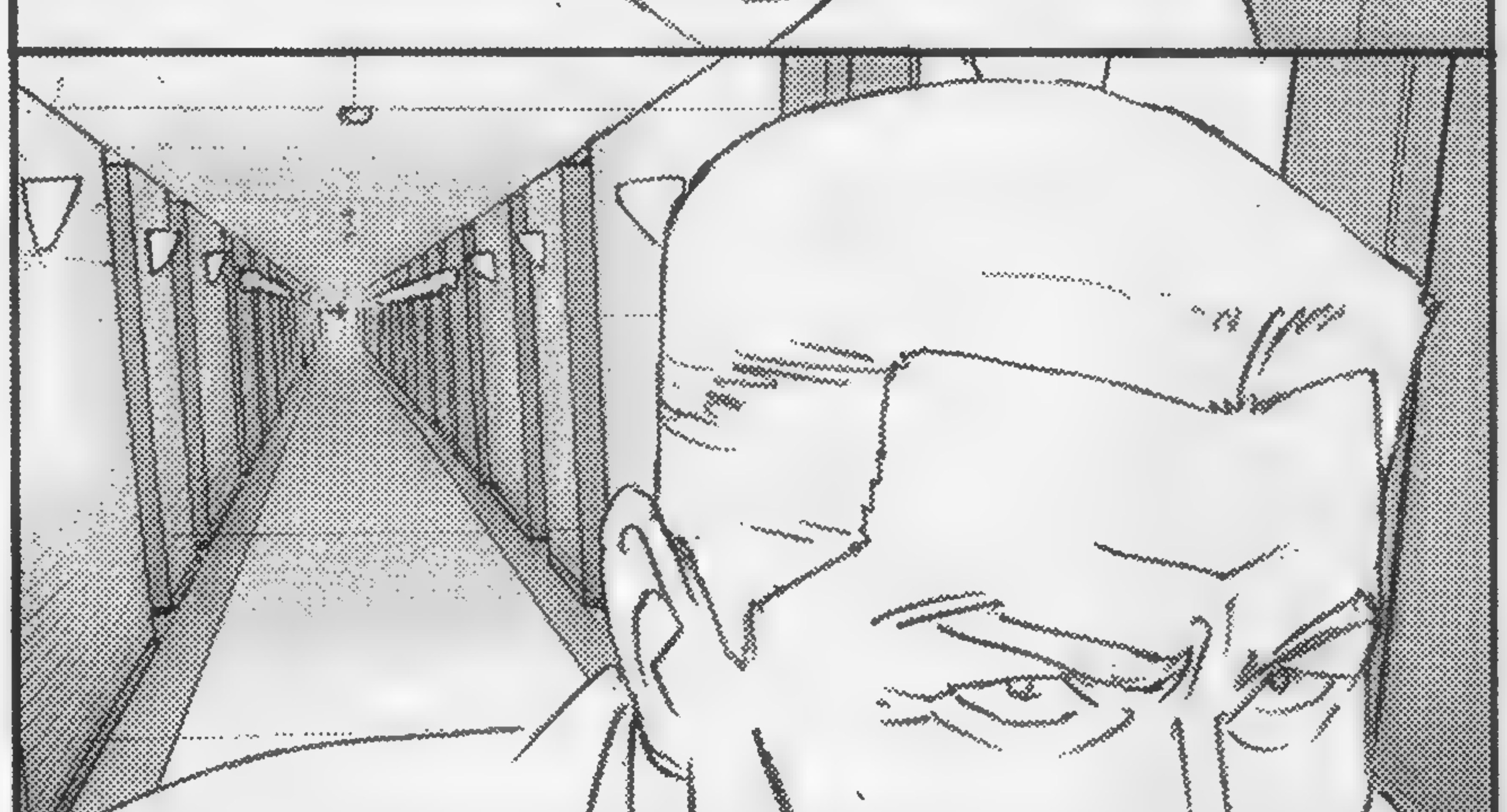
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
517		表情を引き締めて 駆け出す。		
		OUTまで。		10+0
518		C.54同ポ、素材兼用。 A.C.で。 走る粉川。		
		歪み始める廊下。 歪む廊下(3D)は まったくの素材兼用 ですが、粉川の方は 銃を描き足さなくては なりません。 すいません。 走りは同じで右手に 銃を持たせて下さい。		
				3+12

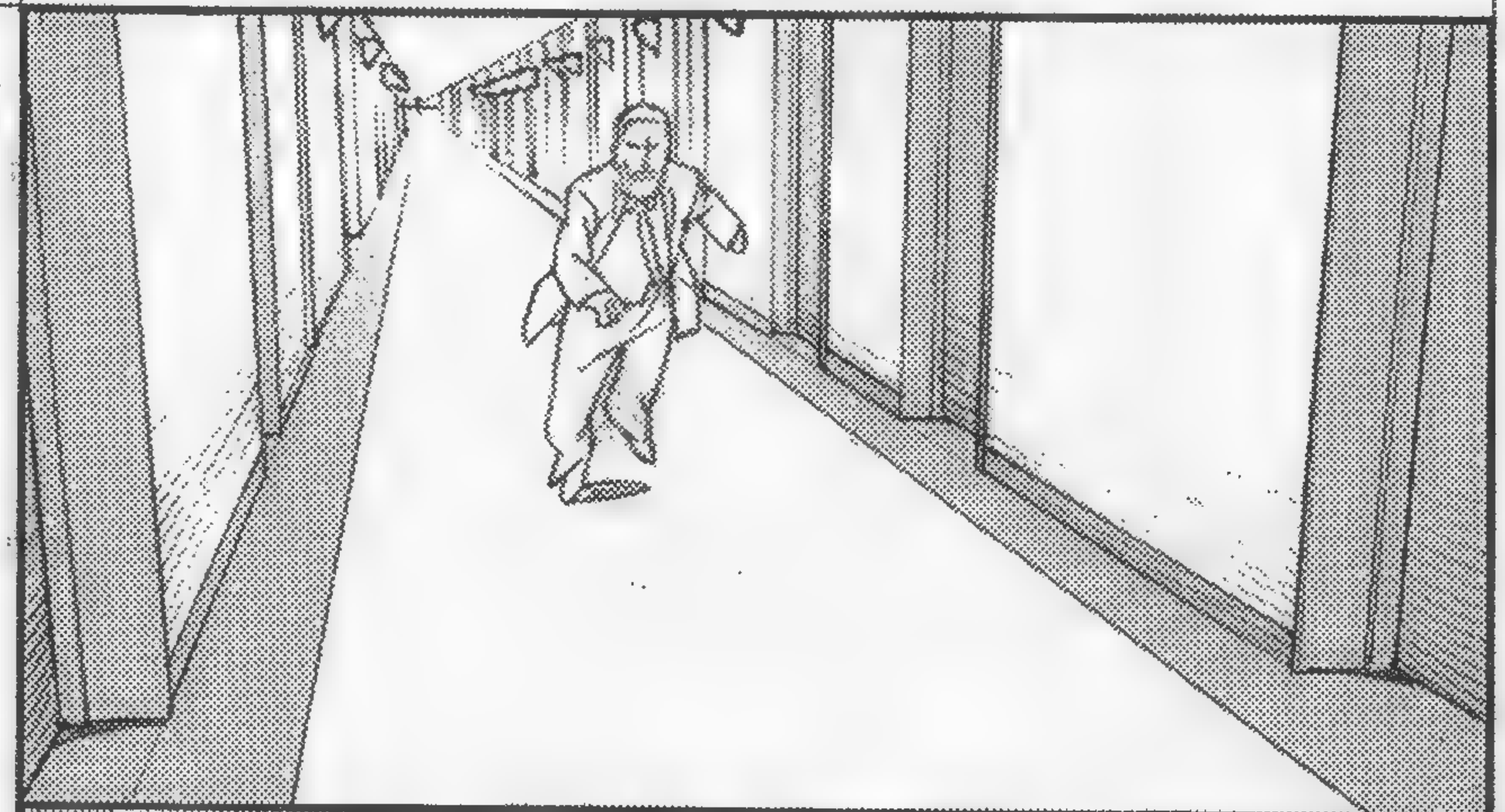
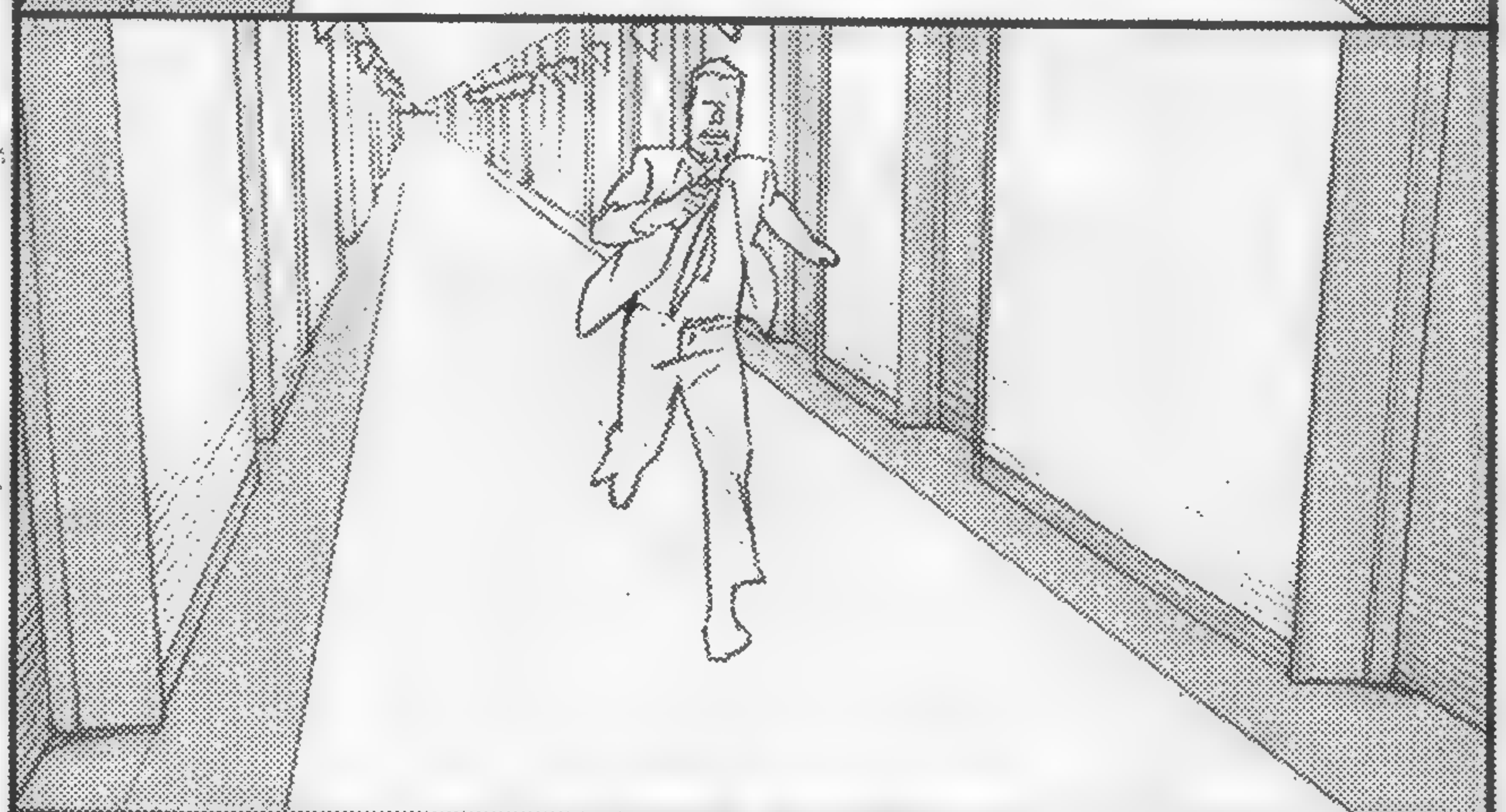
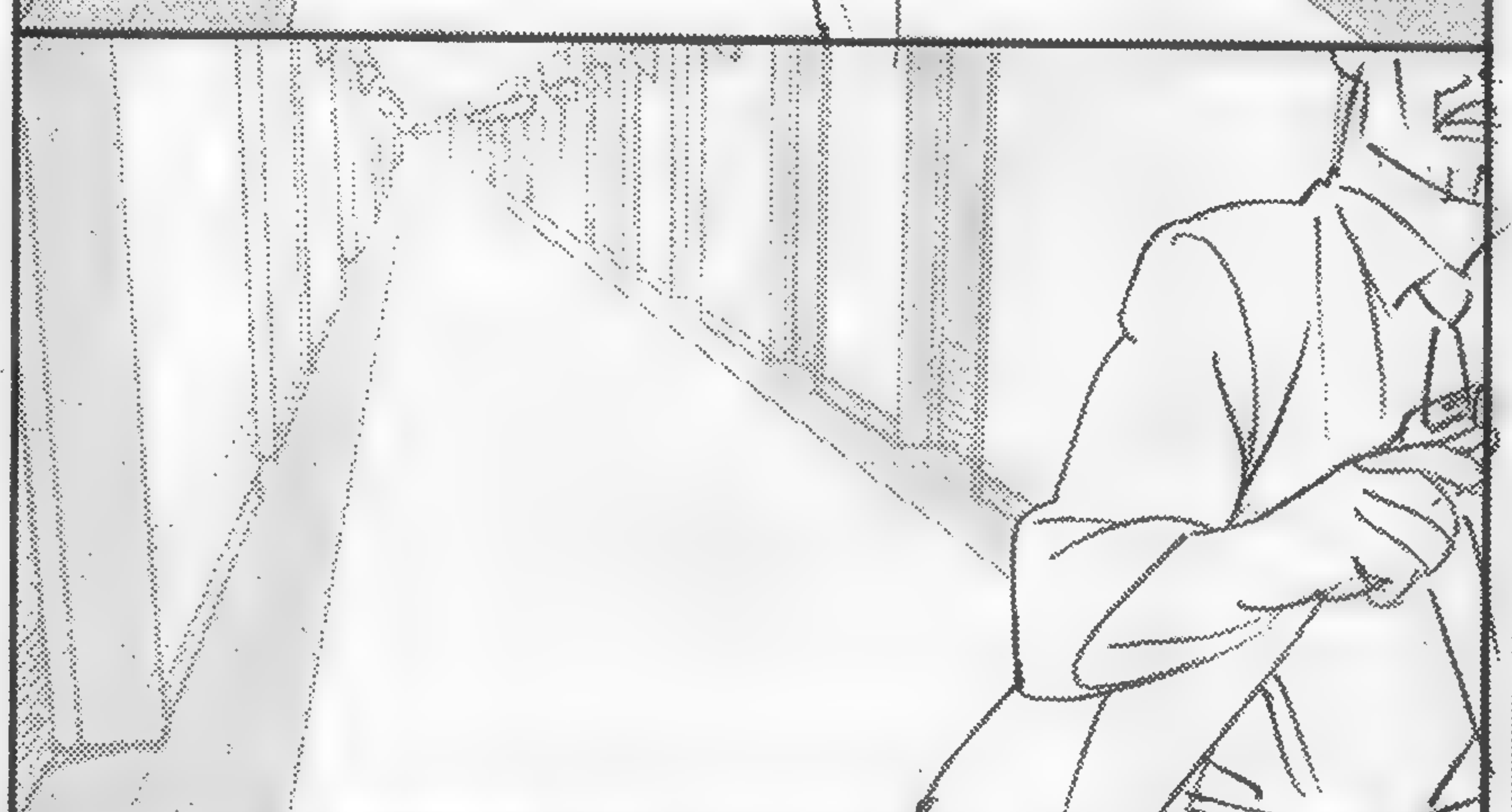
(　　)

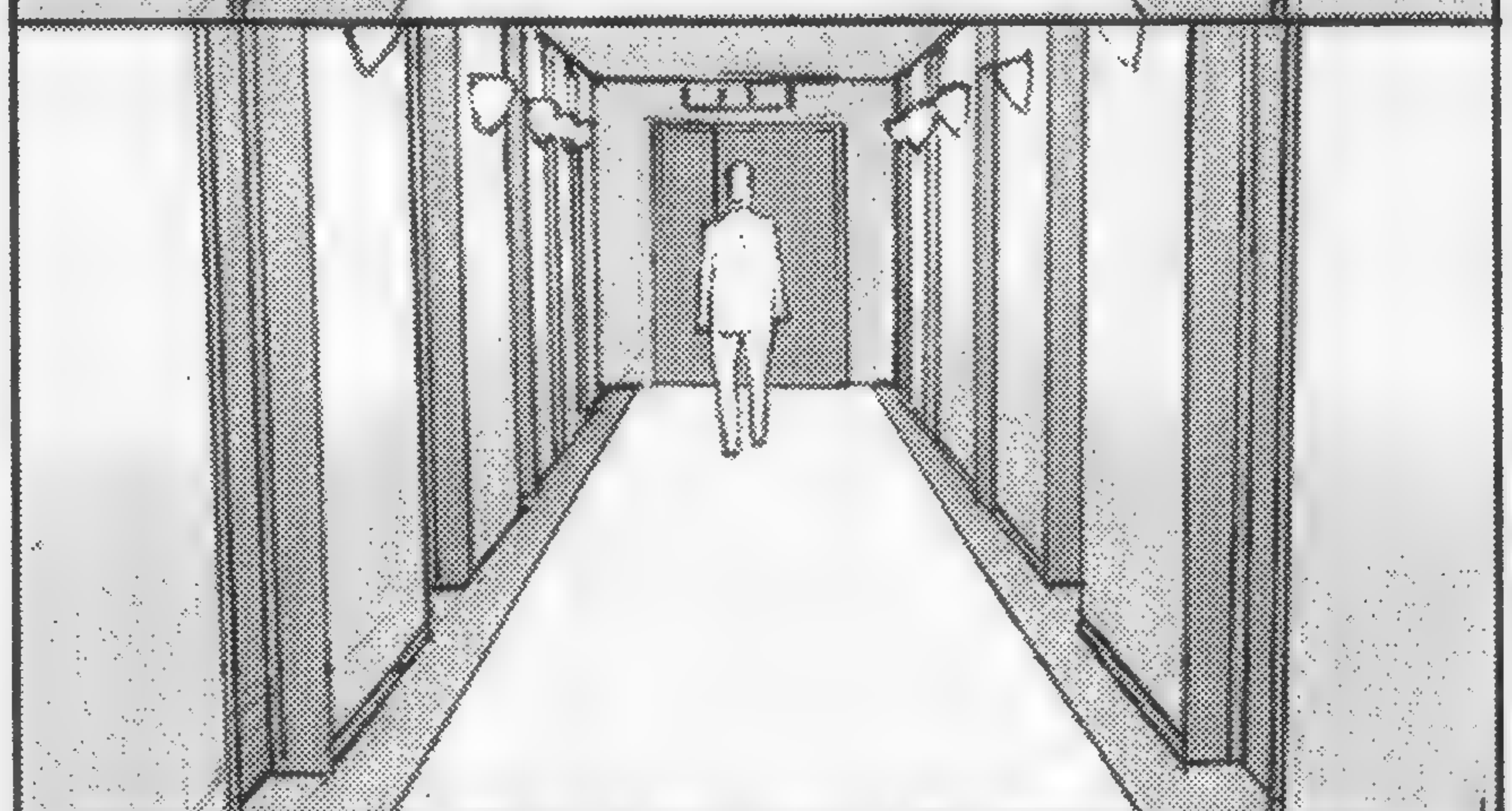
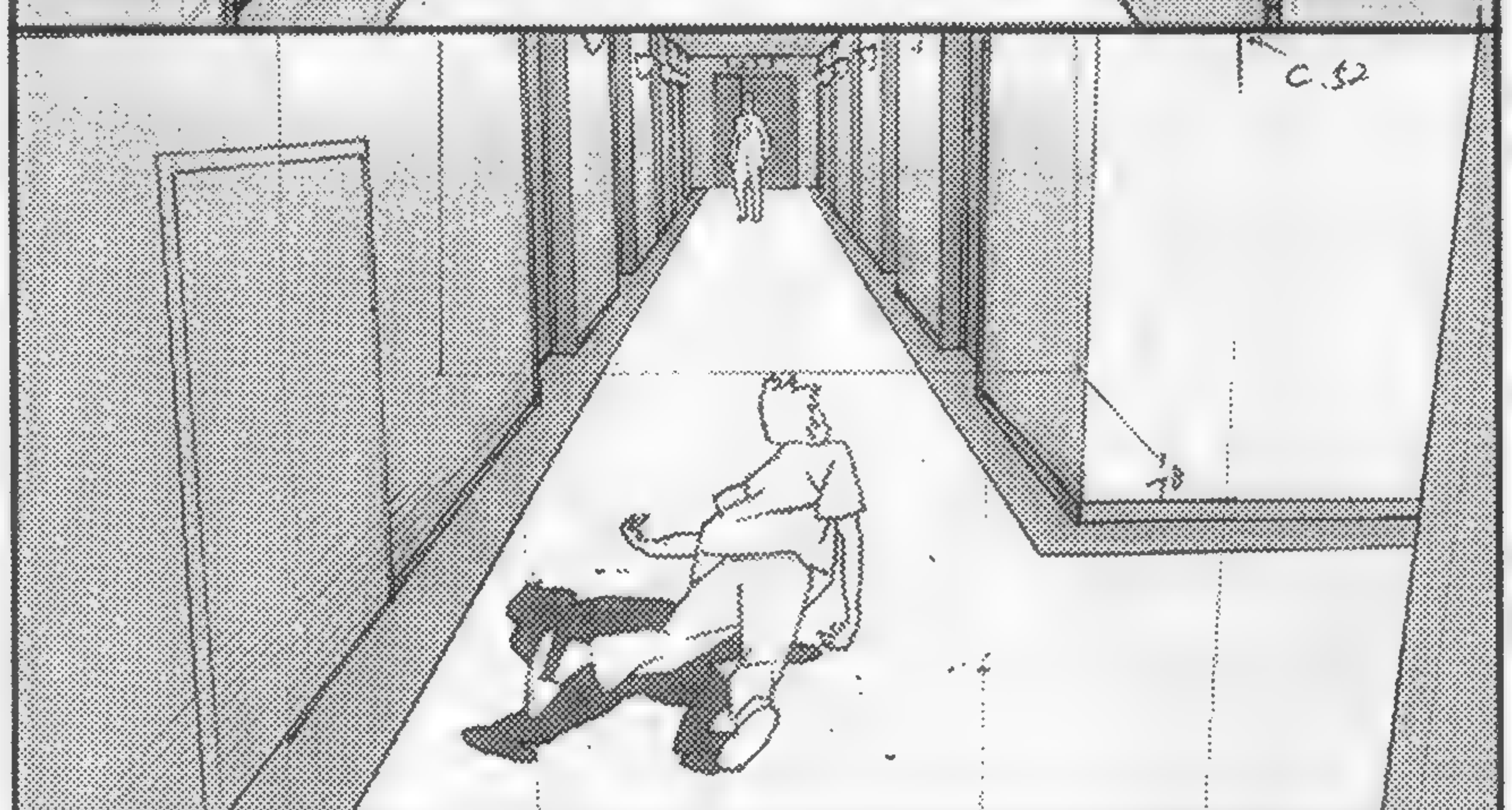
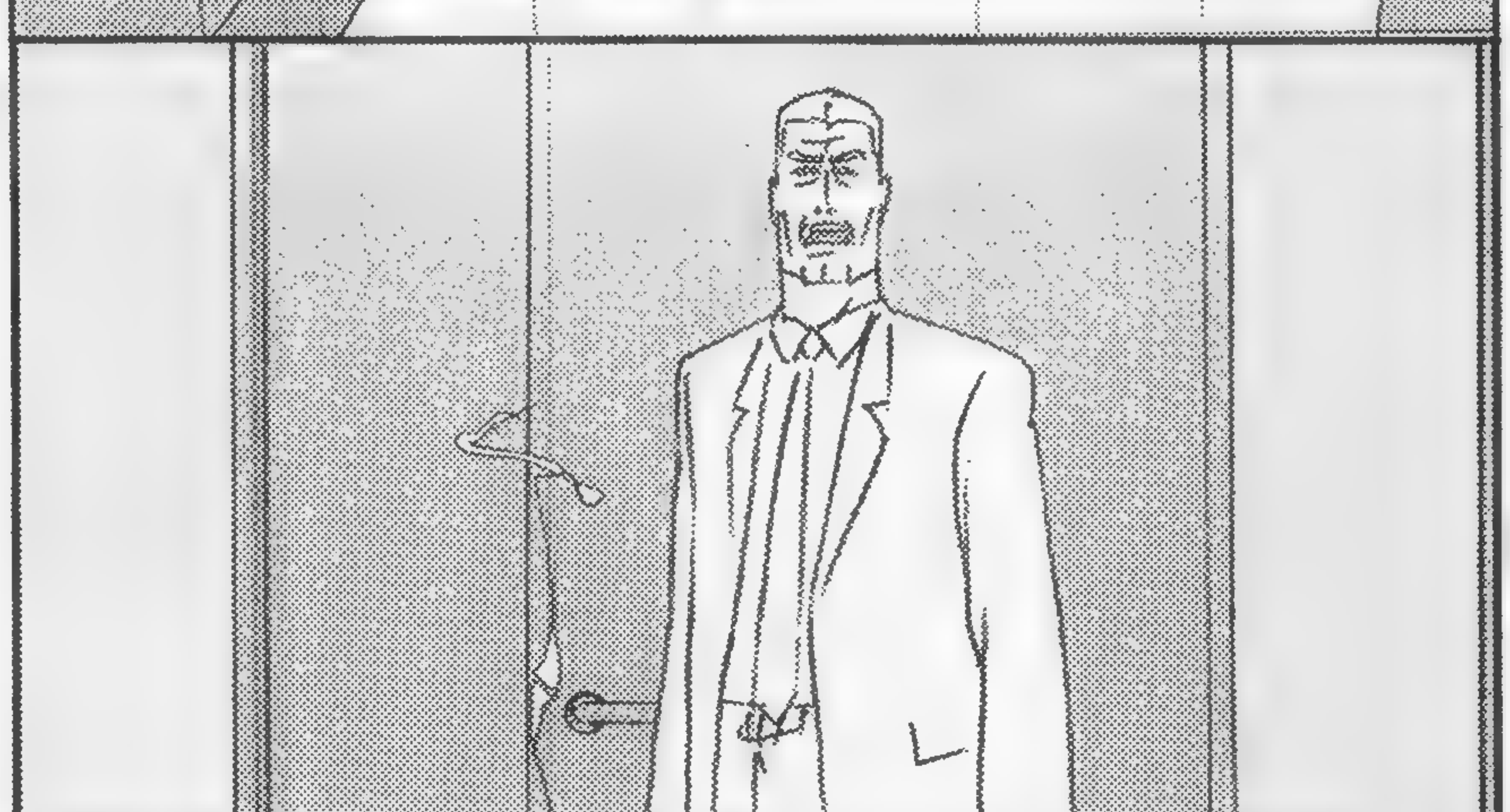
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
519		C.55同内容。 歪む廊下の奥を シルエットの男が 逃げ去る。		
				2+06
520		C.56同ポ。 C.518同様、歪む廊下 (3D)はまったくの 素材兼用ですが、 粉川の方は銃を描き 足さなくてはなりま せん。すいません。		
		波打つ廊下を走り、		
		ついには廊下から 飛び出す粉川。	粉川 「うわあ ああっ」	2+12

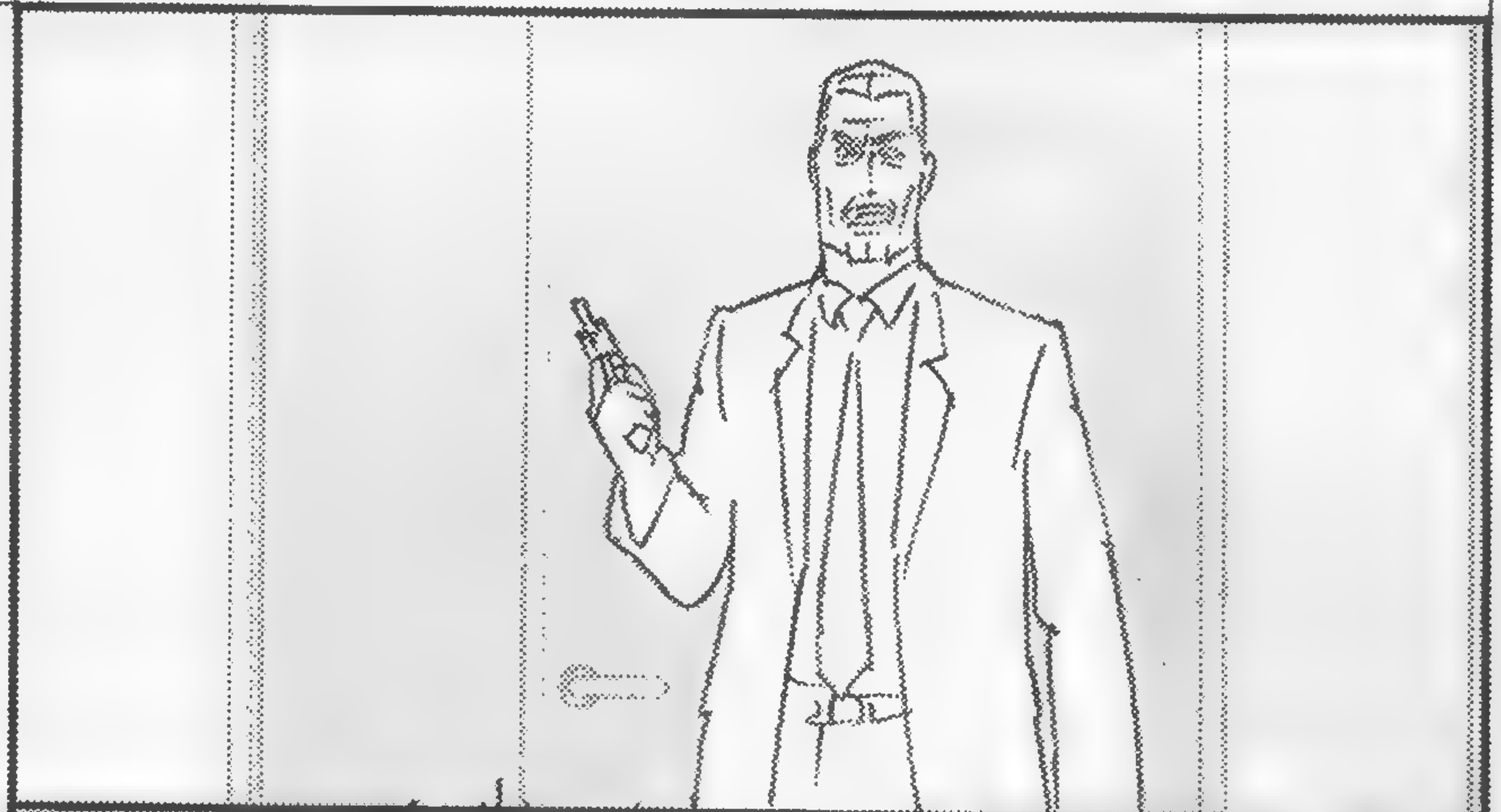
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
521		C.57同内容から。 落下する粉川、アップ。	粉川 「あああ あああ あああっ…」	
		画面がブレ出し ホワイトアウト 'しかかる'。	(～3+0)	
		Q.T.B.すると そこは映画館内。 座席の列を数段に 分けて、T.B.率を 変えます。 スクリーンに 「ブレつつ落下する 粉川の映像」が映って いる。 客席にパプリカの 後ろ姿。		
		パプリカ、立ち上がる まで。 ※すいません。座席の 数を間違えてしまいま した。中央ブロックの 両サイドから1席ずつ 削って、左右の ブロックをそれぞれ 1席加えてください。 総数は変わりません。 C.523は修正して あります。		5+0
522		一人スタンディング オベーションの パプリカ。 拍手し続けます。 映写機の光線(アオリ 有り)の中、うっすらと テクスチャをスライド。 2種類の引き素材を O.L.しつつスライド。	パプリカ 「アン コール！」 (セリフ2+0くらい、 引っ張ってください)	3+0

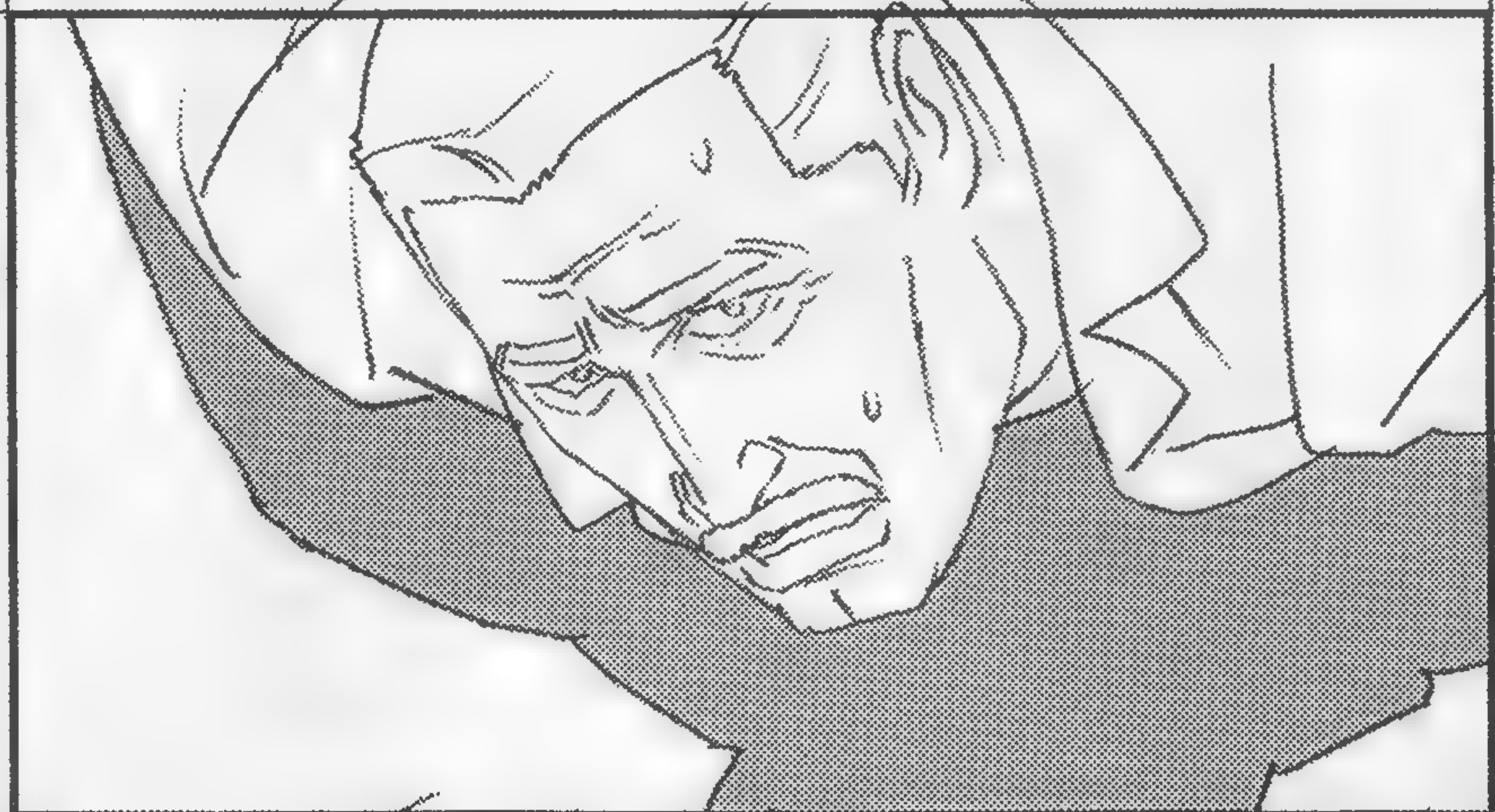
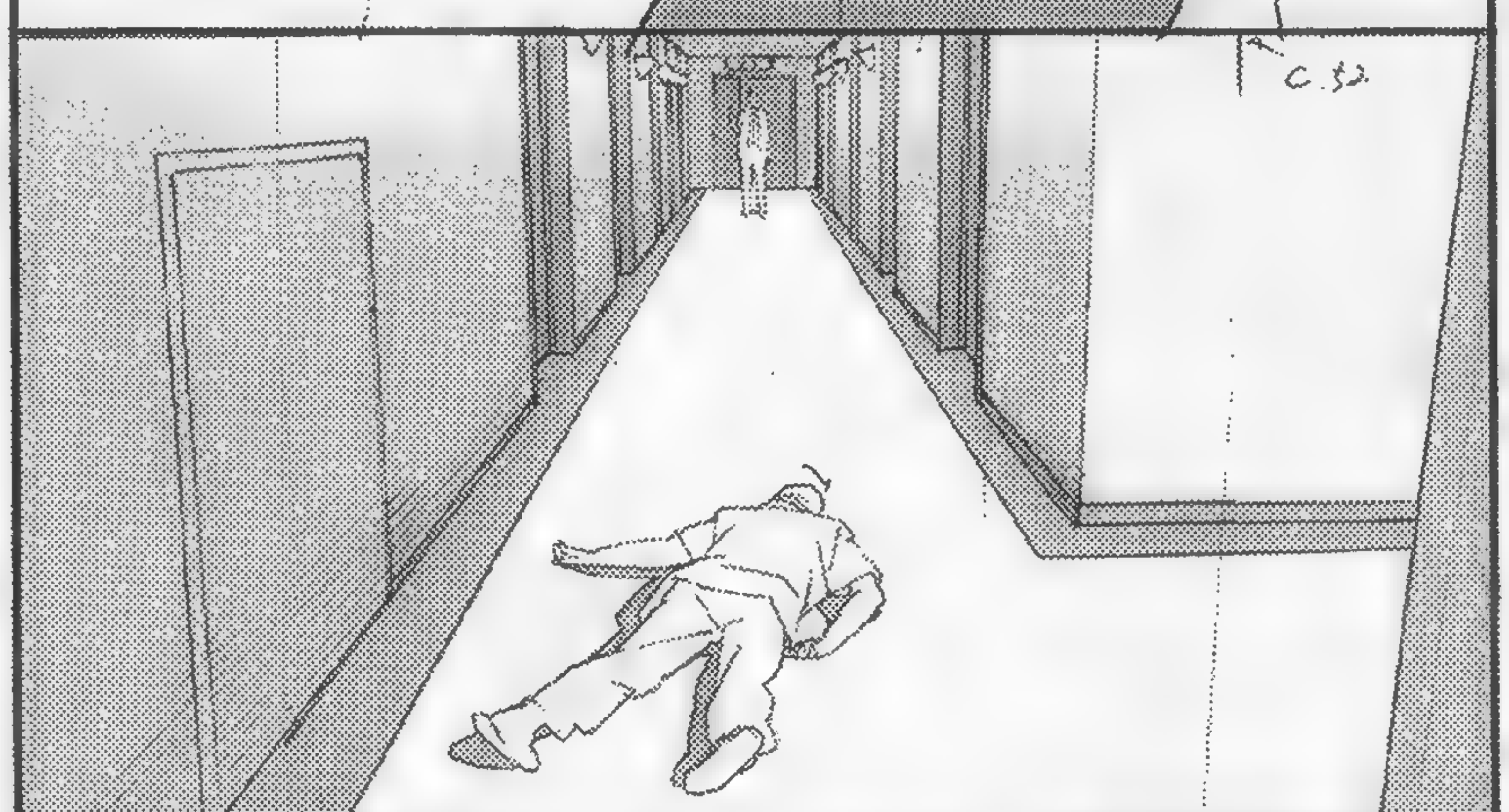
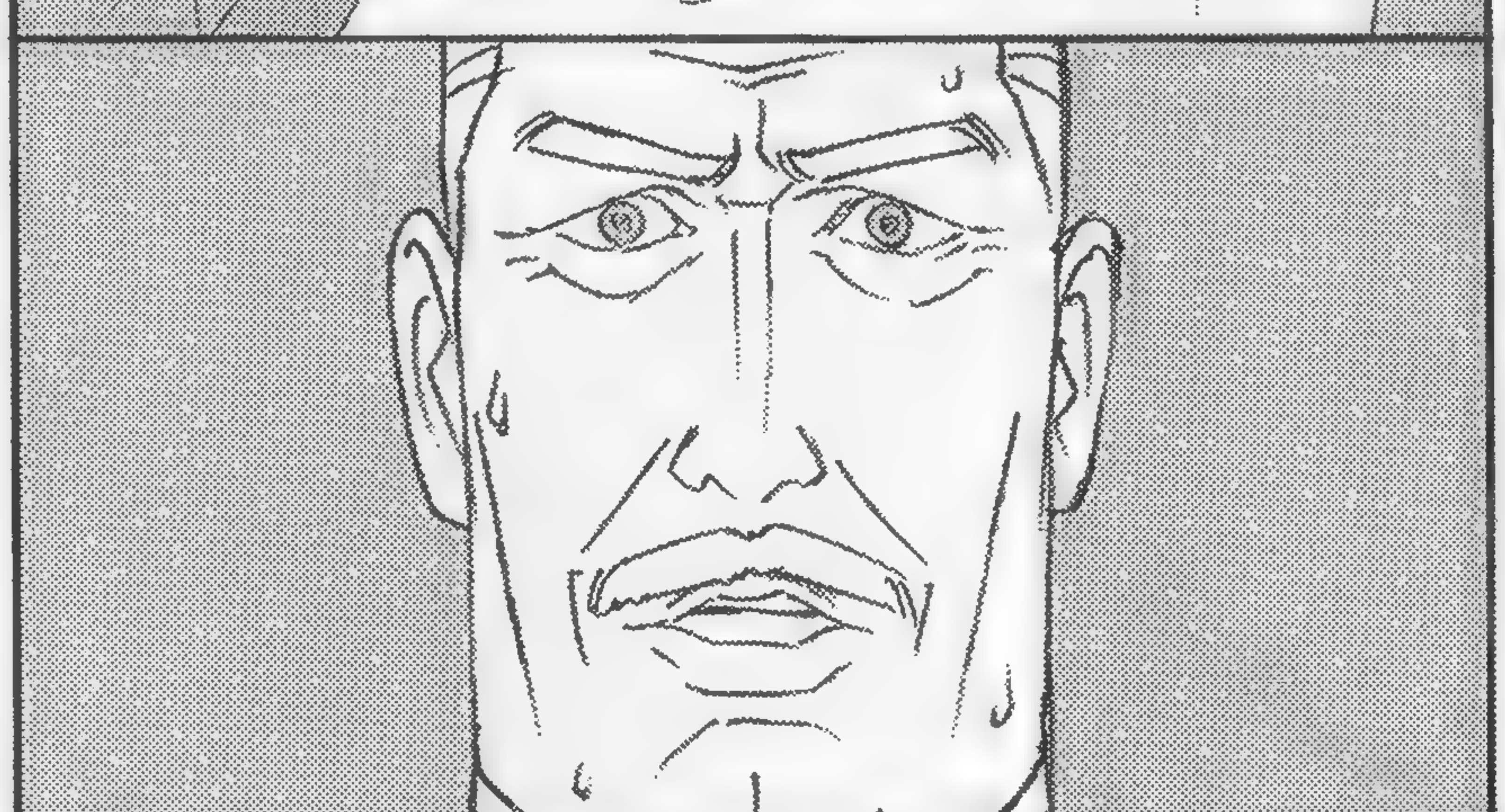
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
523		映画館内、引き。 拍手し続けるパプリカ。 映写機の光線は 前カットの処理に 同じです。		
		スクリーンの中、 ほとんど真っ白な画面 から戻ってくる粉川。		
		ブレも収まり、 C.57の状態(落下の なびきリピート)から、 落下が徐々に収まって		
		フワリと地面に 降り立った感じの粉川。 同時にBGがF.I.。 そこは再びホテルの 廊下。 粉川はC.57の原画に 続けてサイズも同じで 作画。それを変形して スクリーンにはめ込み ます。	(〜5+0) 粉川 「エ?」 S.E. バンッ! (銃声です)	
		銃声にハッと 振り返る粉川。		7+0

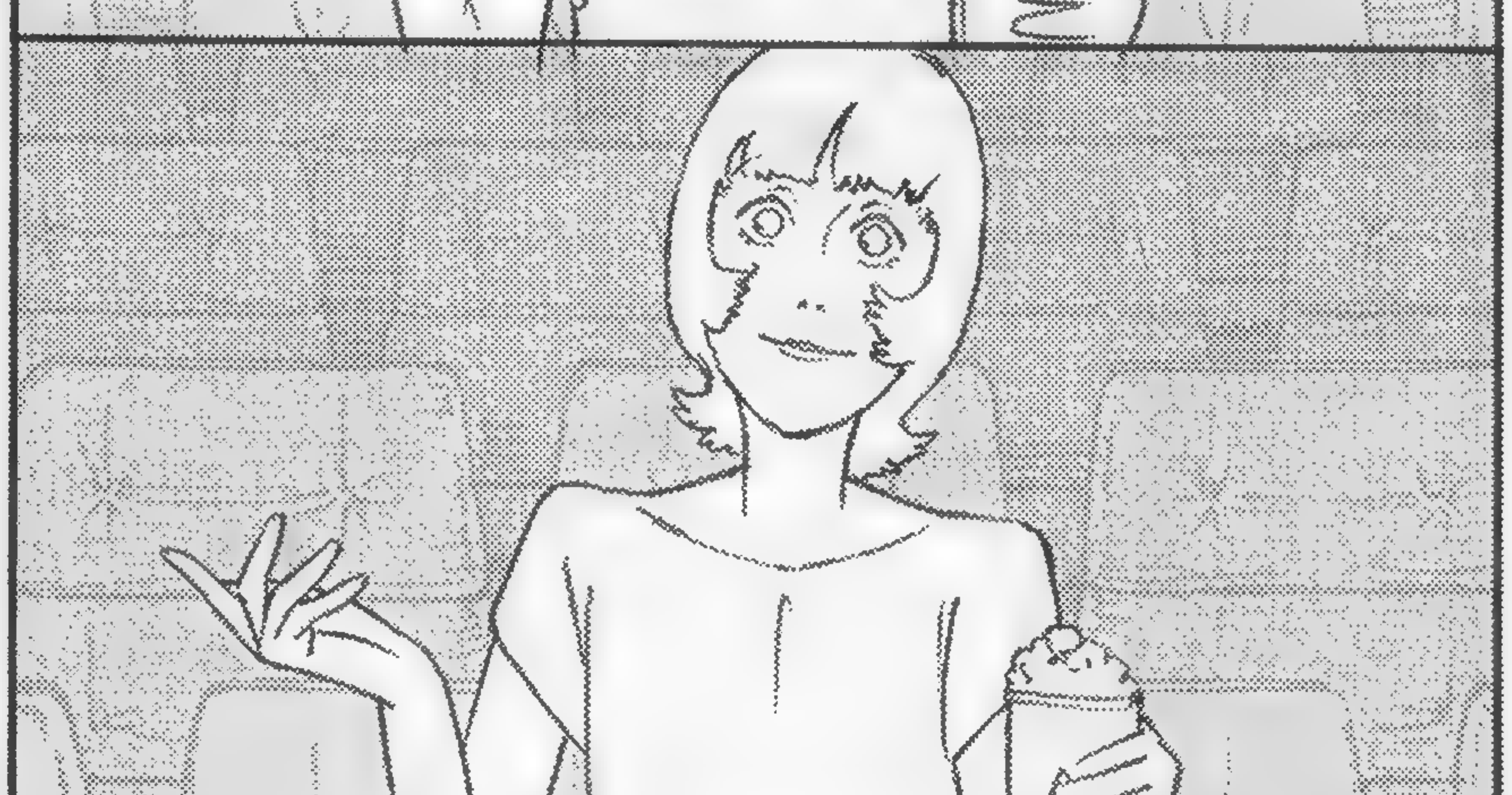
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
524		A.C.で。 C.51同ポ、 振り返る粉川。 廊下の奥には倒れ行く 男(C.51素材兼用)。 わずかにPAN.UP.		
				2+18
525		C.53同内容。 粉川の寄り。		
				
		走り出す。		3+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
526		A.C.で。 C.54同ポ。 銃を手に走る粉川。		
		廊下は歪みません。		
				
		OUTまで。		
527		C.52兼用(スタート時にフレームがかなり寄っているので、同じ構図ですが大きなサイズで新作することになるとは思います)。 非常口へと駆けて行く粉川の後ろ姿。 まるで逃げ去って行ったシルエットのように。		1+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
527		走る勢いが緩んで		
		立ち止まり、		
		ハッとしたように 振り返る。 同時にT.B.すると、 手前に スローモーションで 倒れる男(この素材は C.52をそのまま兼用 します)。	(T.B.スタート ～4+0)	7+0
528		呆然と見返している 粉川。 うっすらと硝煙が 立ち上って来る。	(～2+0)	
		持っている銃を見る。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
528		再び手前を見る。 粉川、全体に 「機械仕掛け」っぽい 感じの、愚鈍な芝居 です。		6+0
529		スローモーションで 倒れてくる男。		
		その顔は粉川。		
		倒れ切りません。		3+12
530		驚愕する粉川、T.U. カットいっぱい、 両詰めで。 セルとBG、T.U.率を 変えて。		3+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
531		スローモーションで 倒れる粉川、アップ。		
		倒れきる寸前まで。		3+0
532		C.527同ポ。 ここからノーマル スピードで、パタリと 倒れる粉川。 その奥に呆然と立って いる粉川。		5+12
533		粉川、アップ。	粉川 「俺が… …俺を… 殺した」	5+12
534		C.523同ポ。 映画館内。引き。 スクリーンの粉川 (C.533はめ込み)の 荒い息が館内に響いて いる。 座席の背の上に 腰掛けて座っている パプリカ。 ↓		

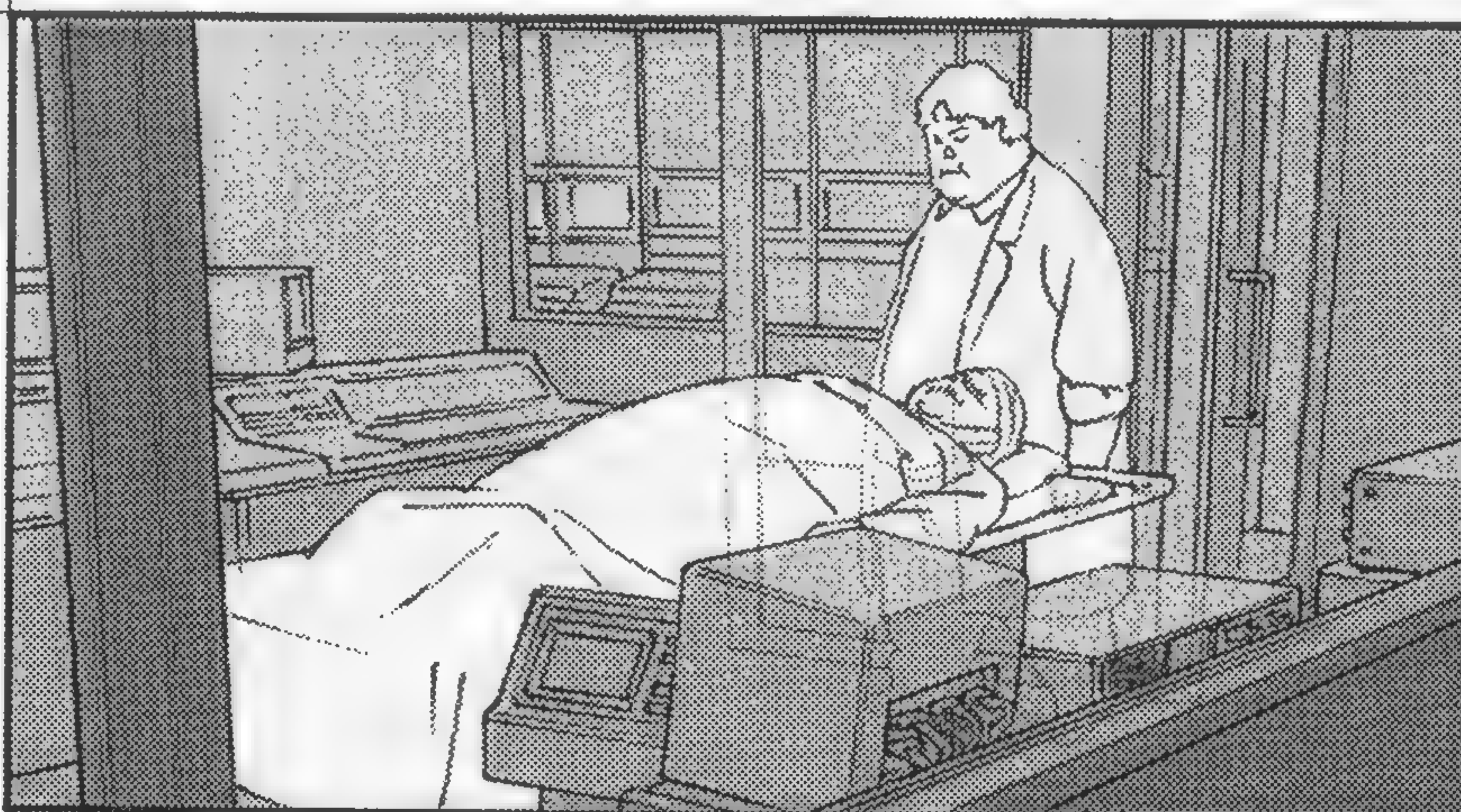
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
534		左手に持っている ポップコーンを つまんで、 ピッと上に弾き上げる。		3+18
535		落ちてくる ポップコーンを		
		口に入れ損ねる パプリカ。		
				
		スクリーンの方を 向いて。 C.471の時田のセリフを 真似する。	(～2+12) パプリカ 「それって 何だか ミステリー？」	5+0

(　　)

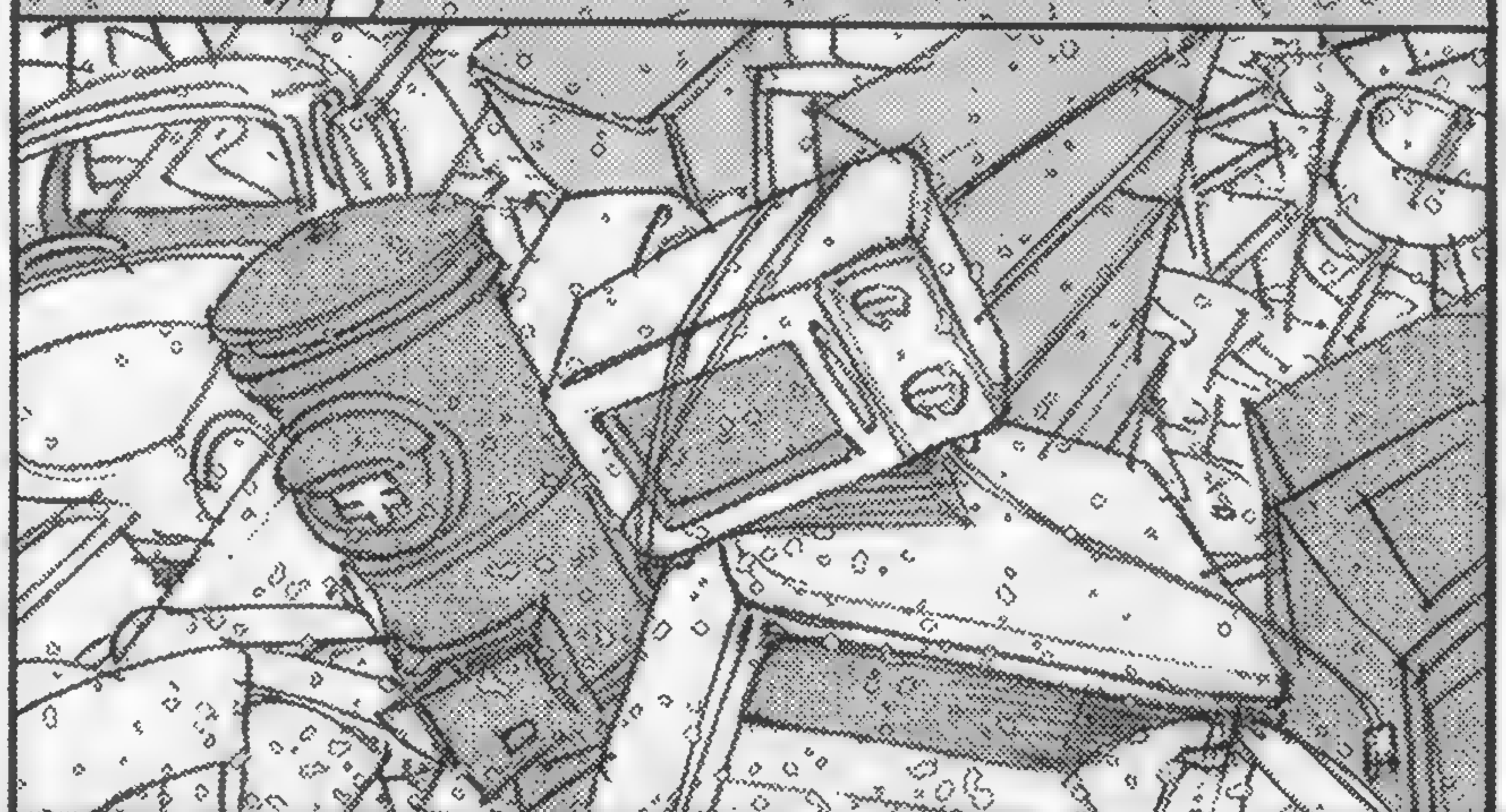
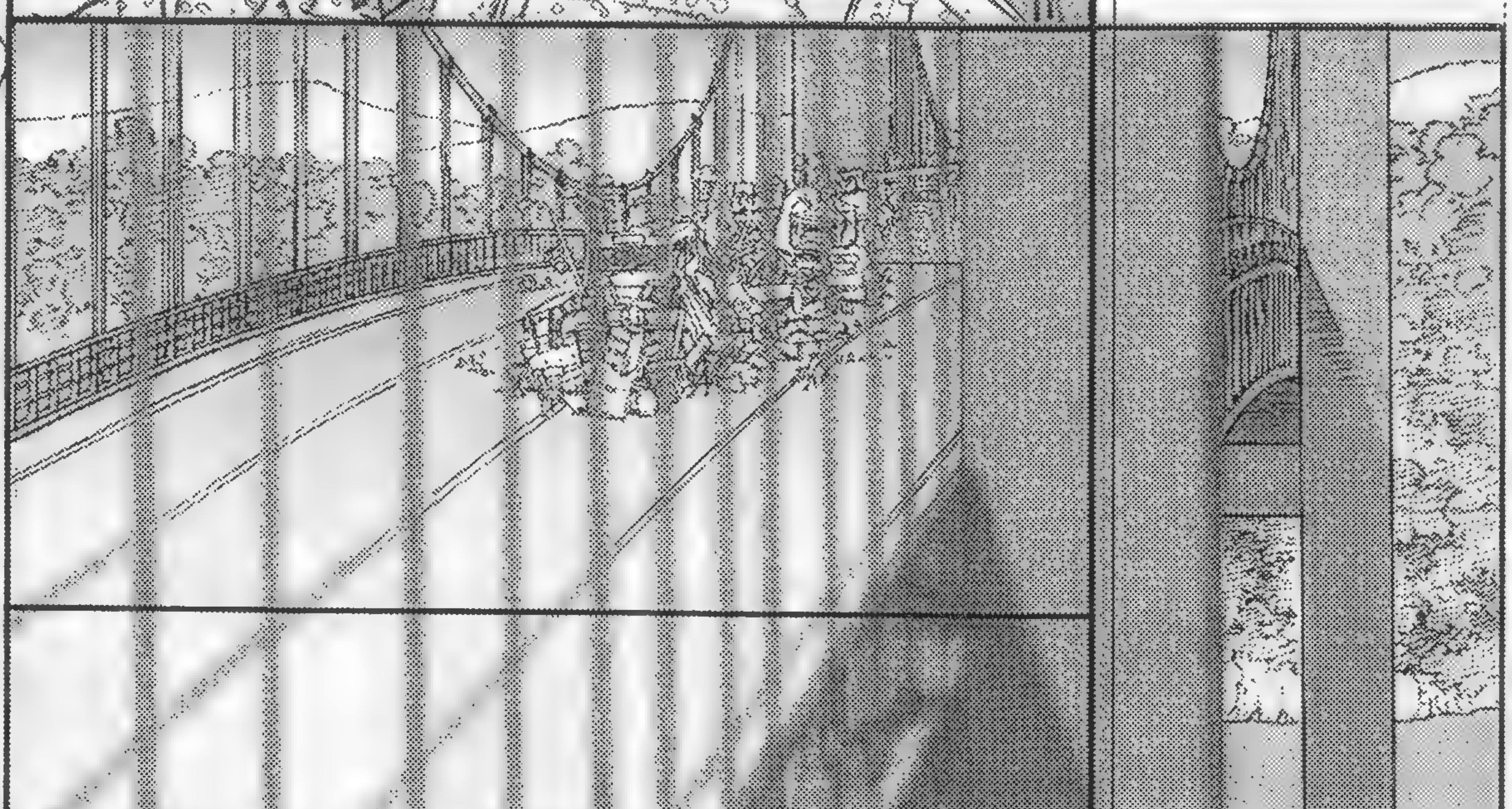
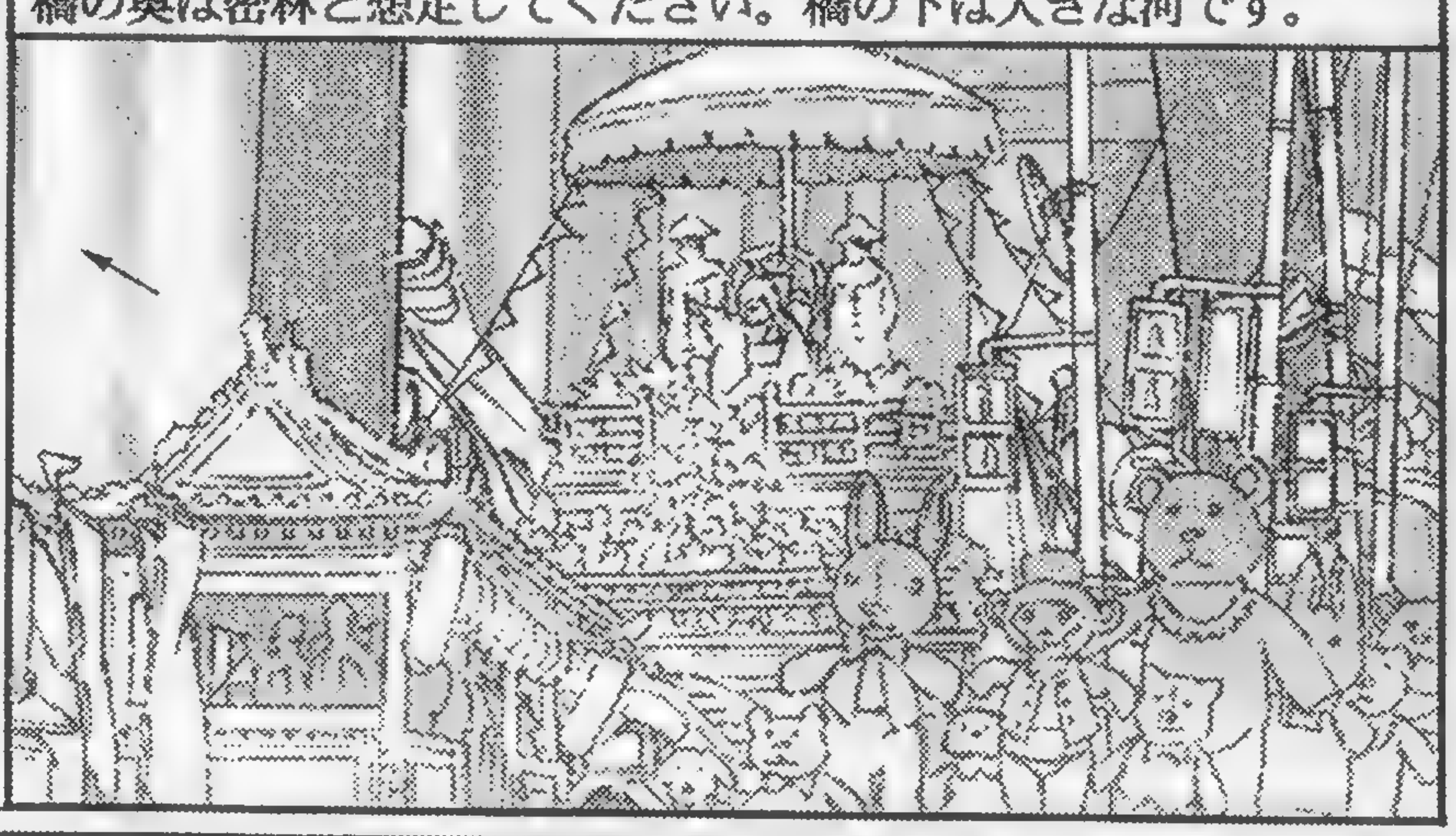
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
536		研究所、開発室。 氷室を乗せた ストレッチャーが足の 方からINしてくる。 時田が押しています。 スライドです。 同トレスプレで2Kの スライドが良いかと 思います。 単純なスライドでは なく、多少速度に 揺らぎ(歩きによる)が 欲しいところ。 氷室は弱めの スポットライトに 入ってくる感じです。 作画は不要、マスクで 処理します。 「木漏れ日」と同じ 考え方でノーマルの 塗り分けと影のみの 素材をマスク合成。 ストレッチャーが 止まる。 氷室は昏睡状態のまま です。 押していた時田の手が OUT。		5+0

( )

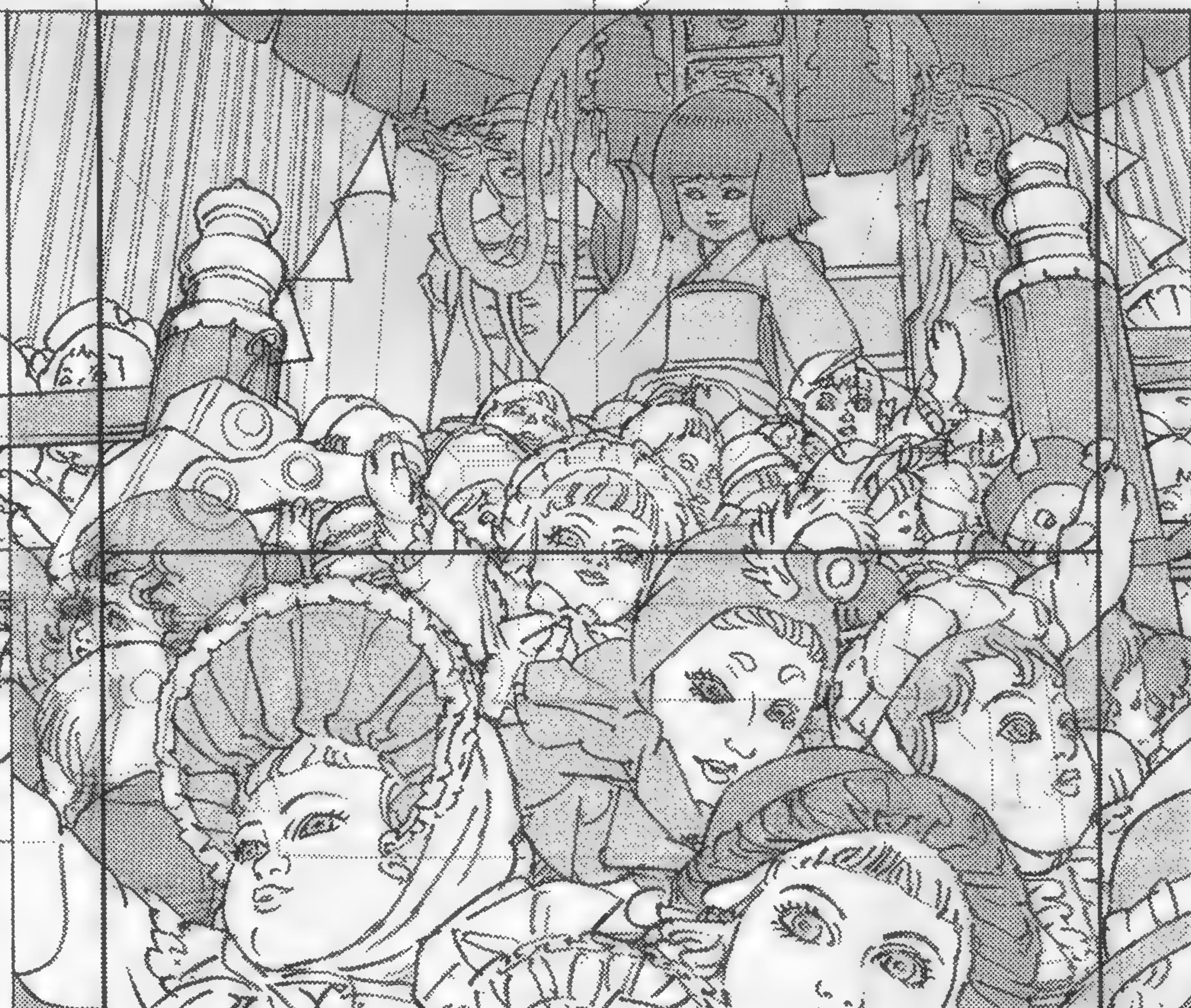
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
537		← C.174 C.174BG兼用(上方に若干描き足し)。 ガラスに仕切られたブースの中。		
		時田が歩きつつ 両のポケットから	(～1+0) 時田 「急ごしらえ だけど、	
		DCミニ一対を取り出す。 セリフは氷室に話しかける感じで。 言い終わりで左の絵になるくらいで。 この絵で2+0くらい止め。	アクセス制御 機能を付けたんだ」	
		視線を外し、 言葉を継ごうとしたところで次カットへ。		
538		時田、寄り。 前カットのポン寄りだと考えてください。 上下方向のパースはありません。	時田 「モラルとか、 責任とか、	7+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
538		自分の頭部に DCミニを装着しつつ。	大人の話は よく分かんない けど…」	
				5+06
539		時田の目線風に 横たわっている氷室の 顔。		
		その手前、時田が 持ち上げたDCミニが IN。 ピン送り、奥から 手前へ。	時田（OFF） 「もう一回 話して みようじゃ ないか……」	4+0
540		時田、正面アオリ。 カメラ目線で。 表情変化あって、 セリフ。	時田　(～1+0) 「友達だろ？」	2+12

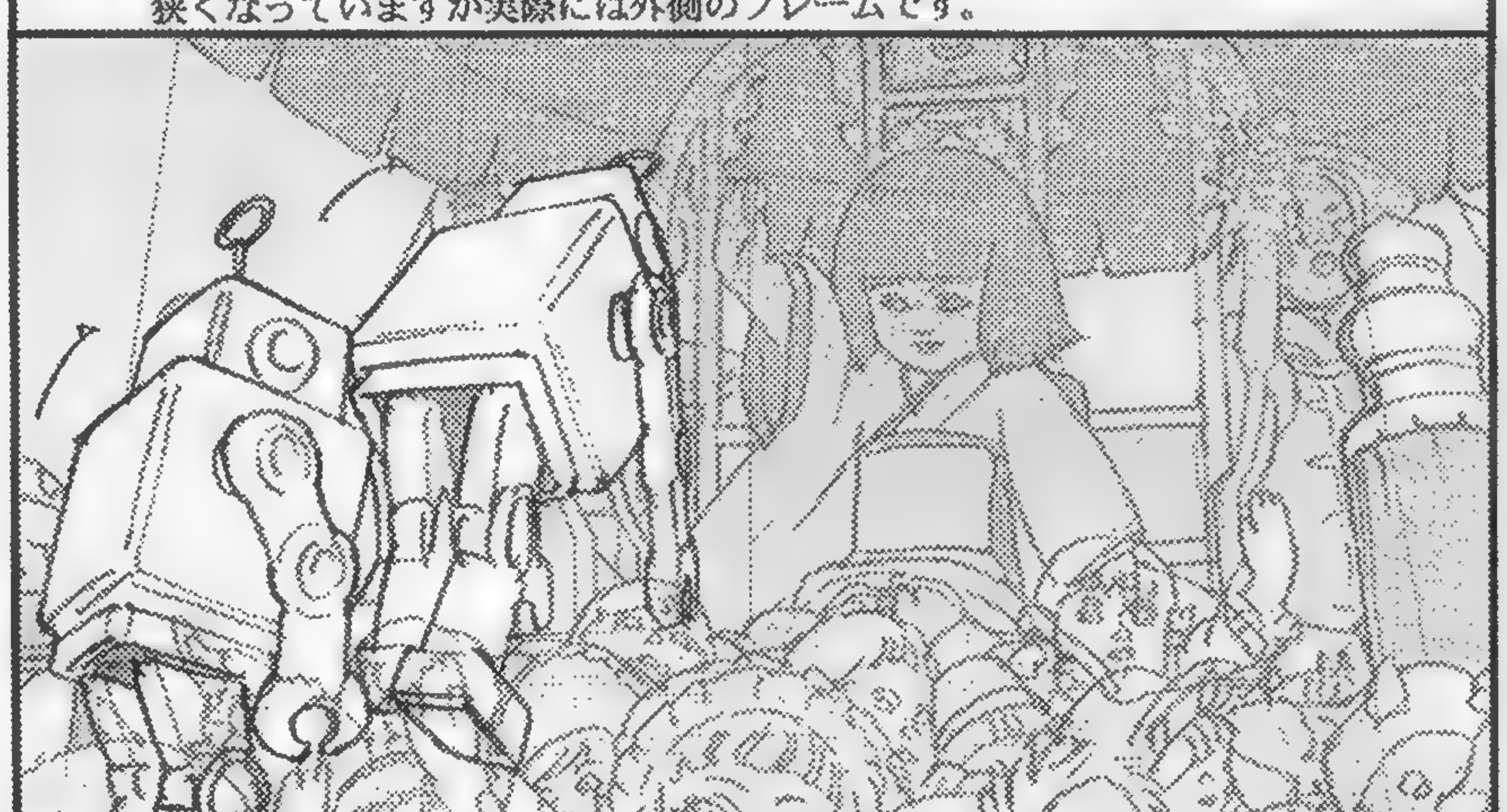
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
541	 	進んでくる有象無象 たち。 C.166素材兼用。 BGは舗装された路面を 新規作成。 紙吹雪、有りです。 以下、このシーン いっぱい、紙吹雪が 舞っています。		4+0
542	 作画はC.170素材兼用。 ここでは使えないセルもあると思いますが、 セルそれぞれの位置を組み替え、 物によっては反転して使用します。 各セルともスライドわずかに有ります。 BGは橋の手前側、橋の奥それぞれに若干の ボケを加えますのでBOOK分けが有ります。 橋の奥は密林と想定してください。橋の下は大きな河です。	吊り橋を進んでくる パレード。		5+0
543		パレードの寄り。 C.171素材兼用。 前カットと同じ要領で、 C.171の素材を組み替え、 反転して使用します。 各セルそれぞれわずかに スライド有りますが、 基本的にはFOLLOWです。 このカットでは山車に 乗っているのは島では なく日本人形です。 C.171のEセルに 部分修正が必要です。	FOLLOWするBGは 前カットを拡大して ボケ加味。	3+0

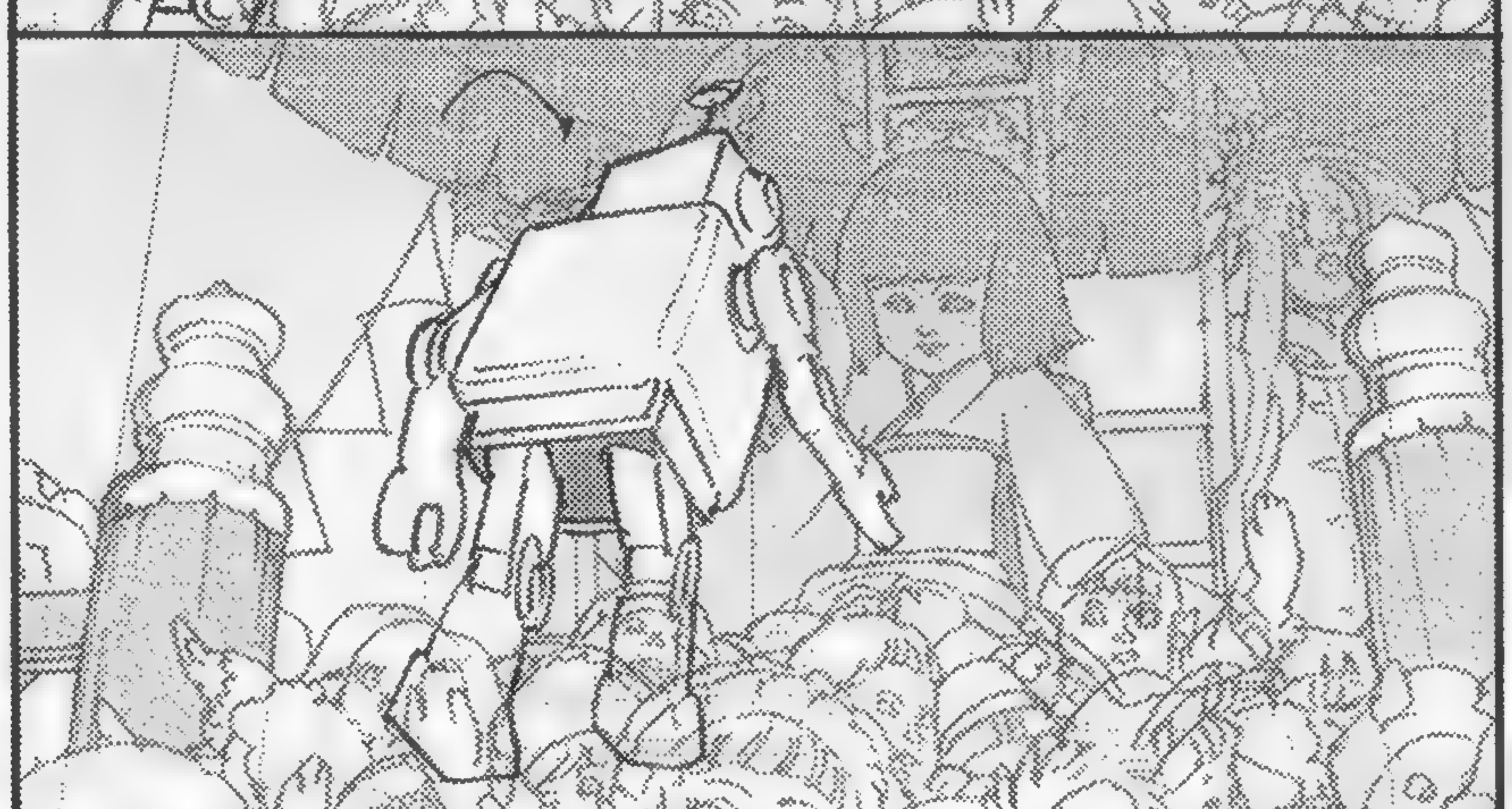
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME

544



フレームはこの外側です。次のコマから便宜上フレームが狭くなっていますが実際には外側のフレームです。





ACTION:

山車の上、鈴なりの
人形たちからPAN.UP
して玉座に座る日本人形。
人形の陰から
オモチャのロボット
(時田)がINして、
人形の山をよじ登って
ゆく。

BG FOLLOWです。
方法については一考。

安藤様、時田ロボットの
デザインと設定よろしく
お願いします。

時田ロボット、
登り切って、上体を
起こしかけるまで。

※もう少し奥まで行く
ようにお願いします。
人形とかぶらない程度で。

※次カットで時田ロボットの
「顔見せ」をしたいので、
ここでは顔面が見えないよう、
工夫をお願いします。

DIALOGUE:

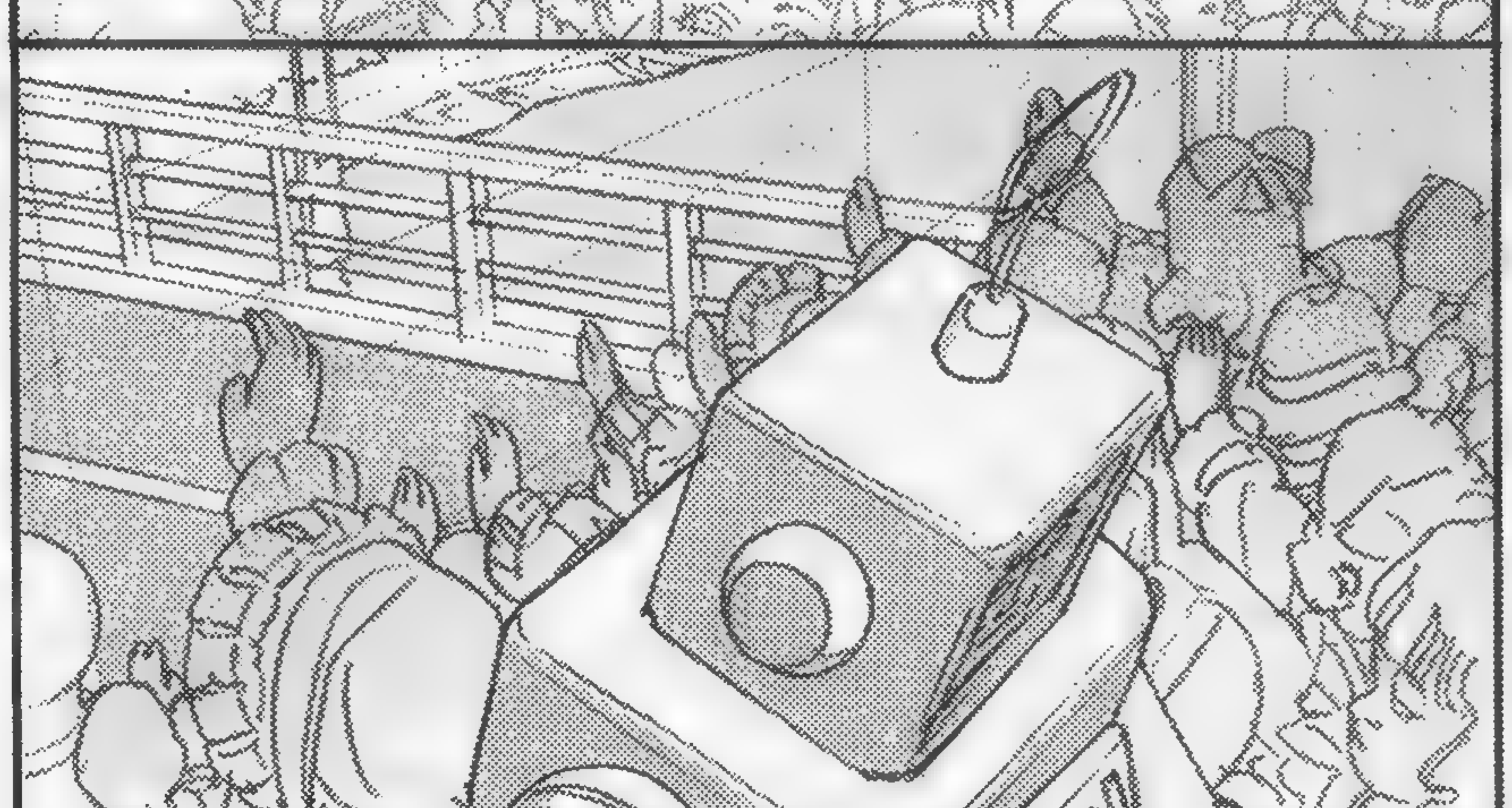
時田ロボットは
手足など体が動く際に
「ウィーッ」
「ガチャン」
「ウィーン」
といった動作音が
つきます。

時田
「やれやれ」

PAN.UP 3+12

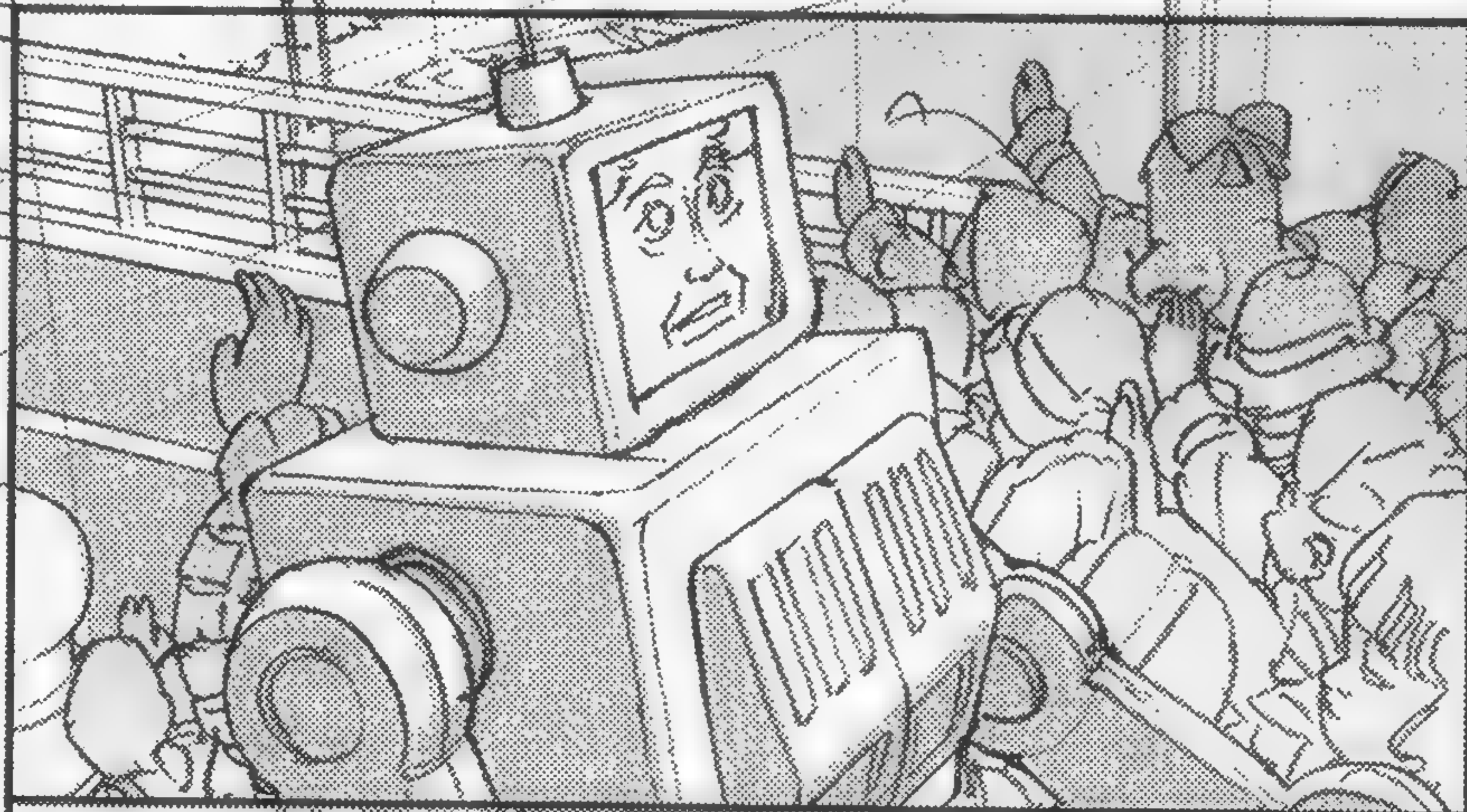
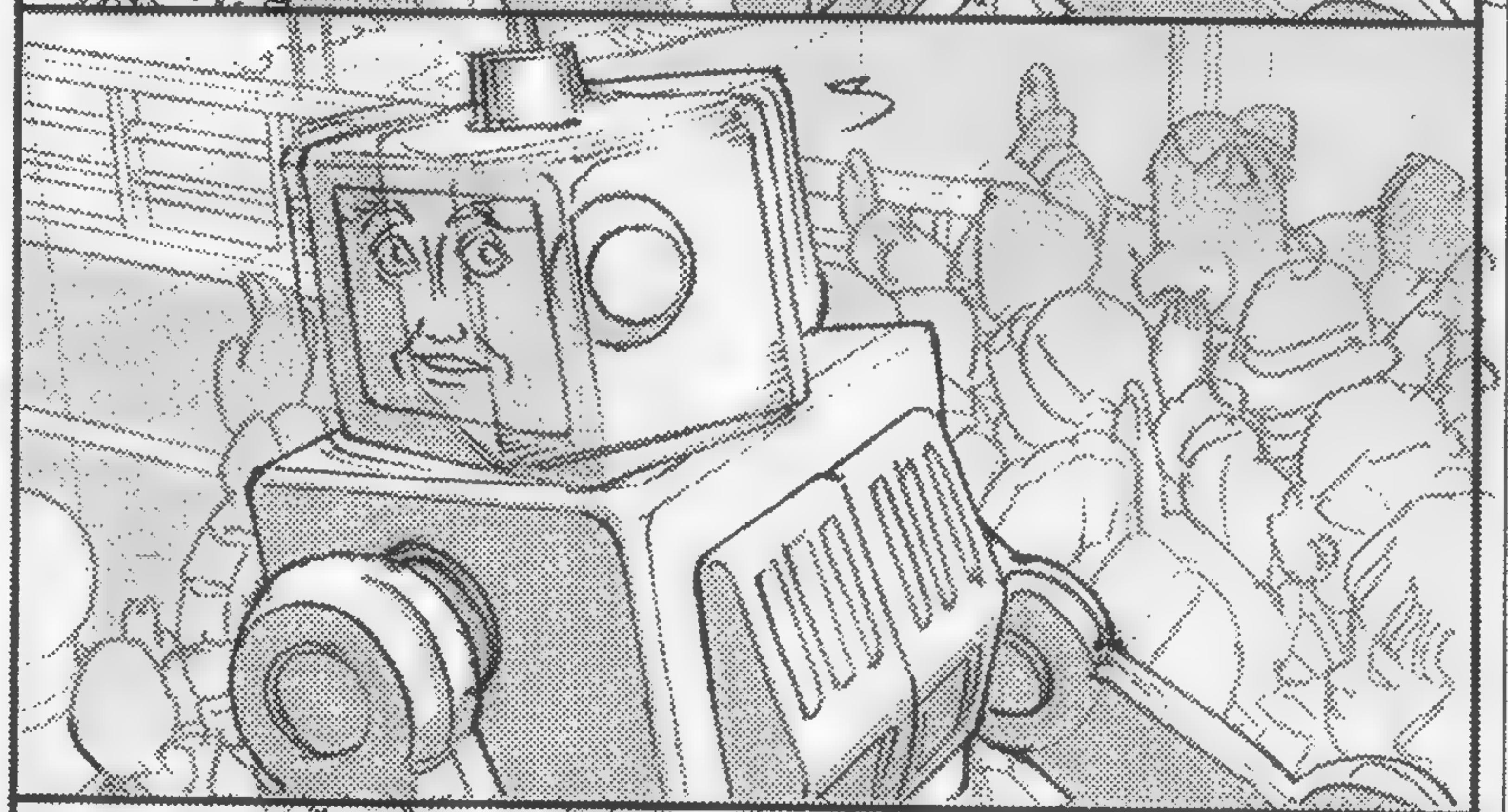
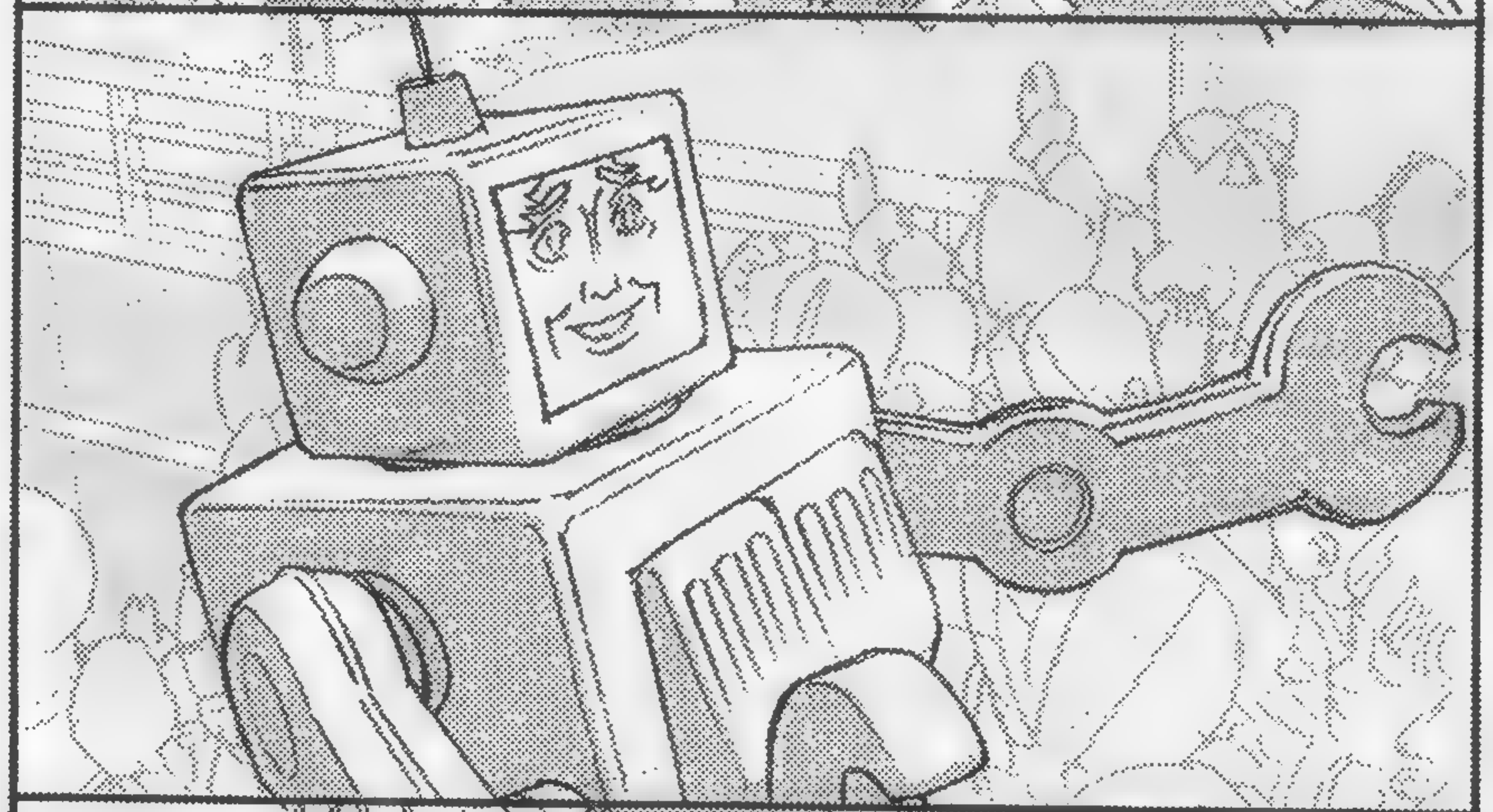
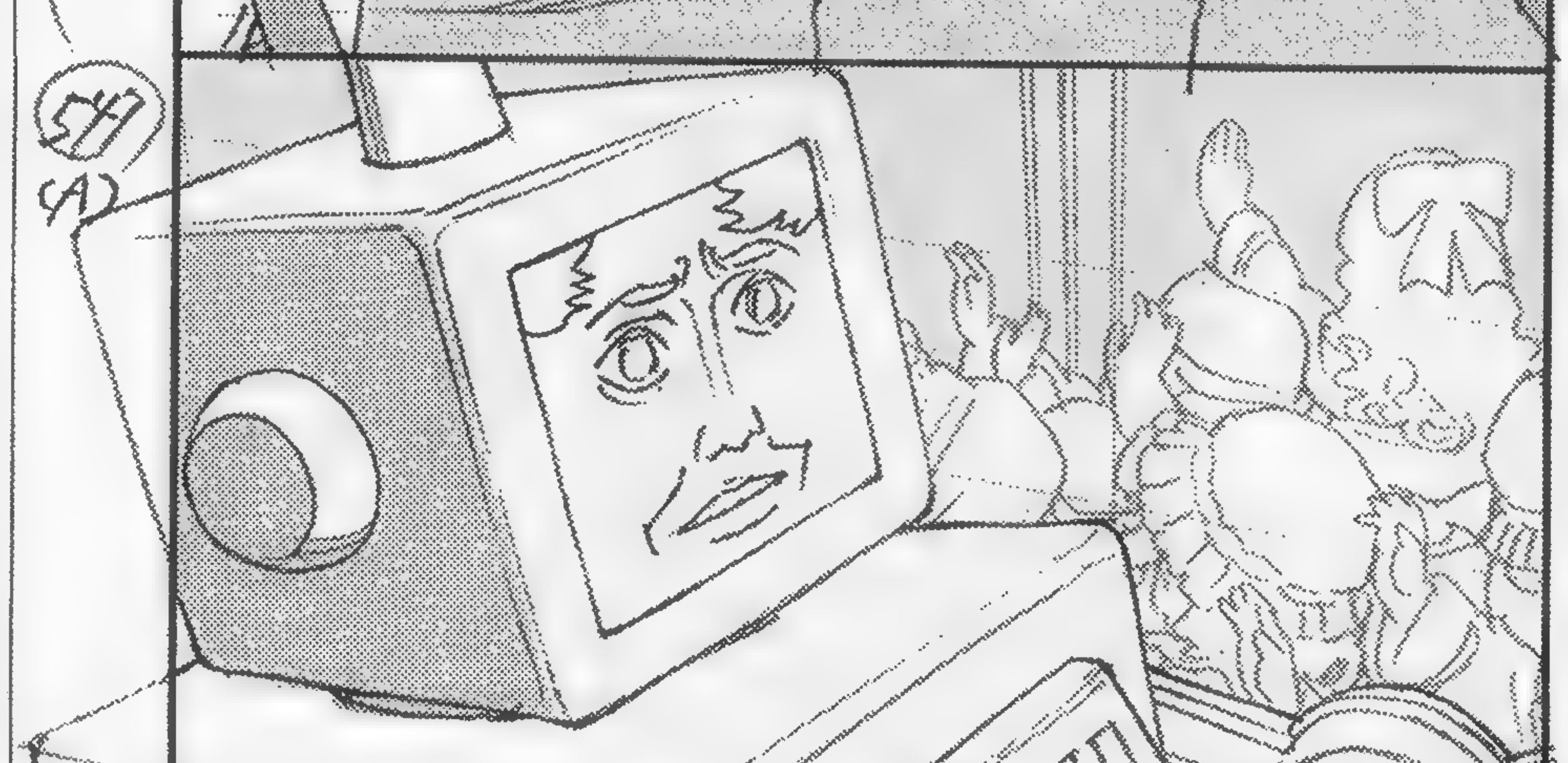
TIME: 8+0

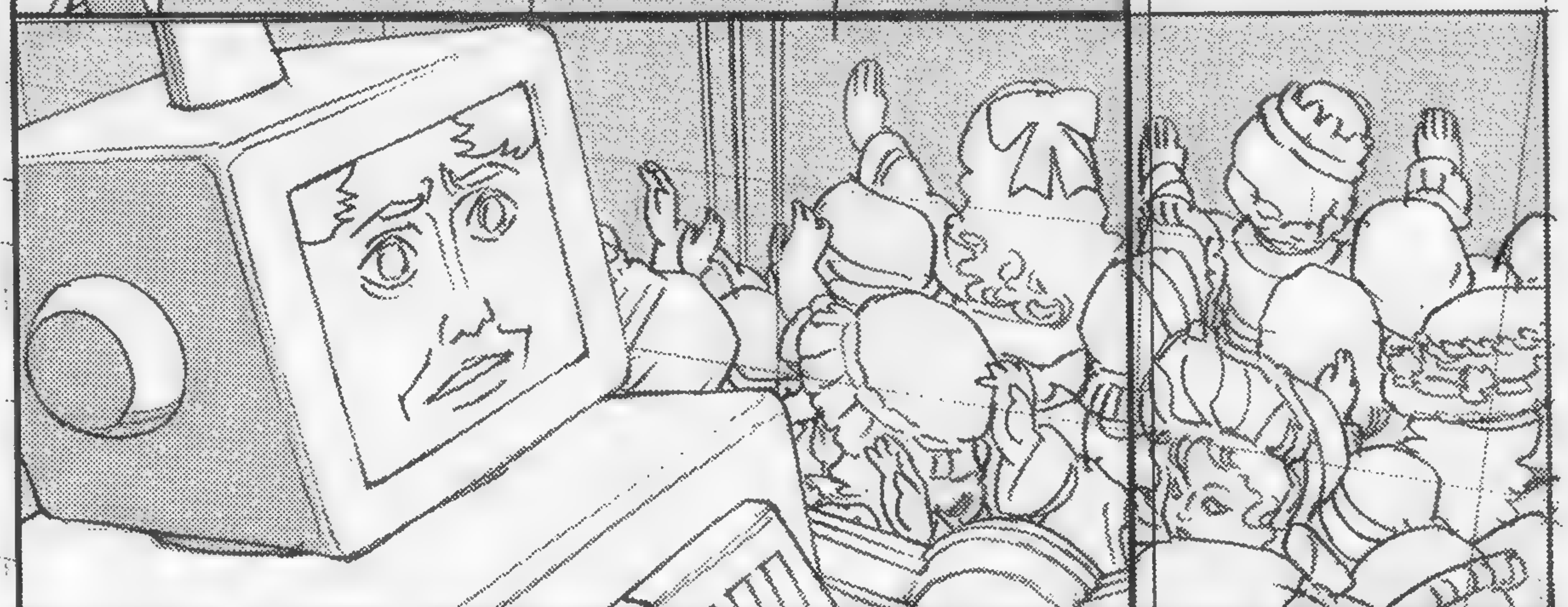
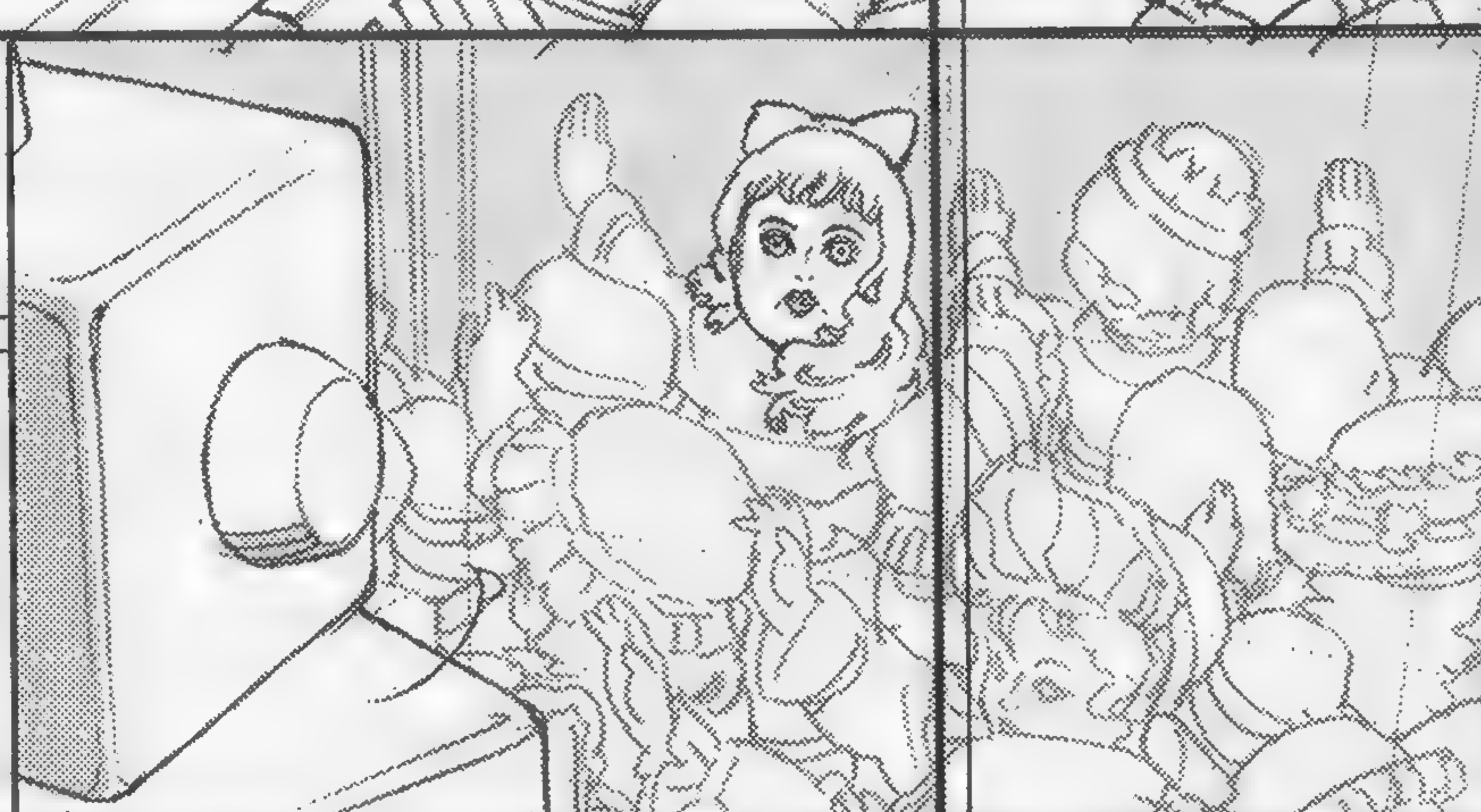
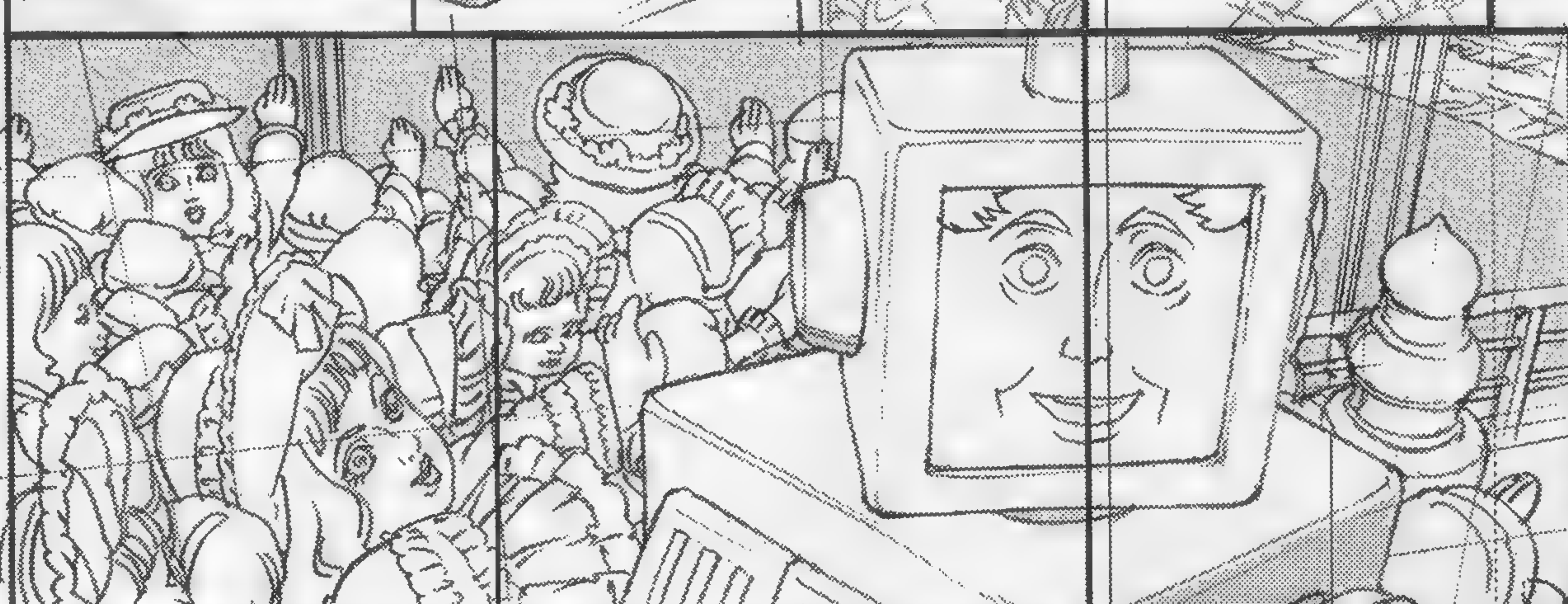
545



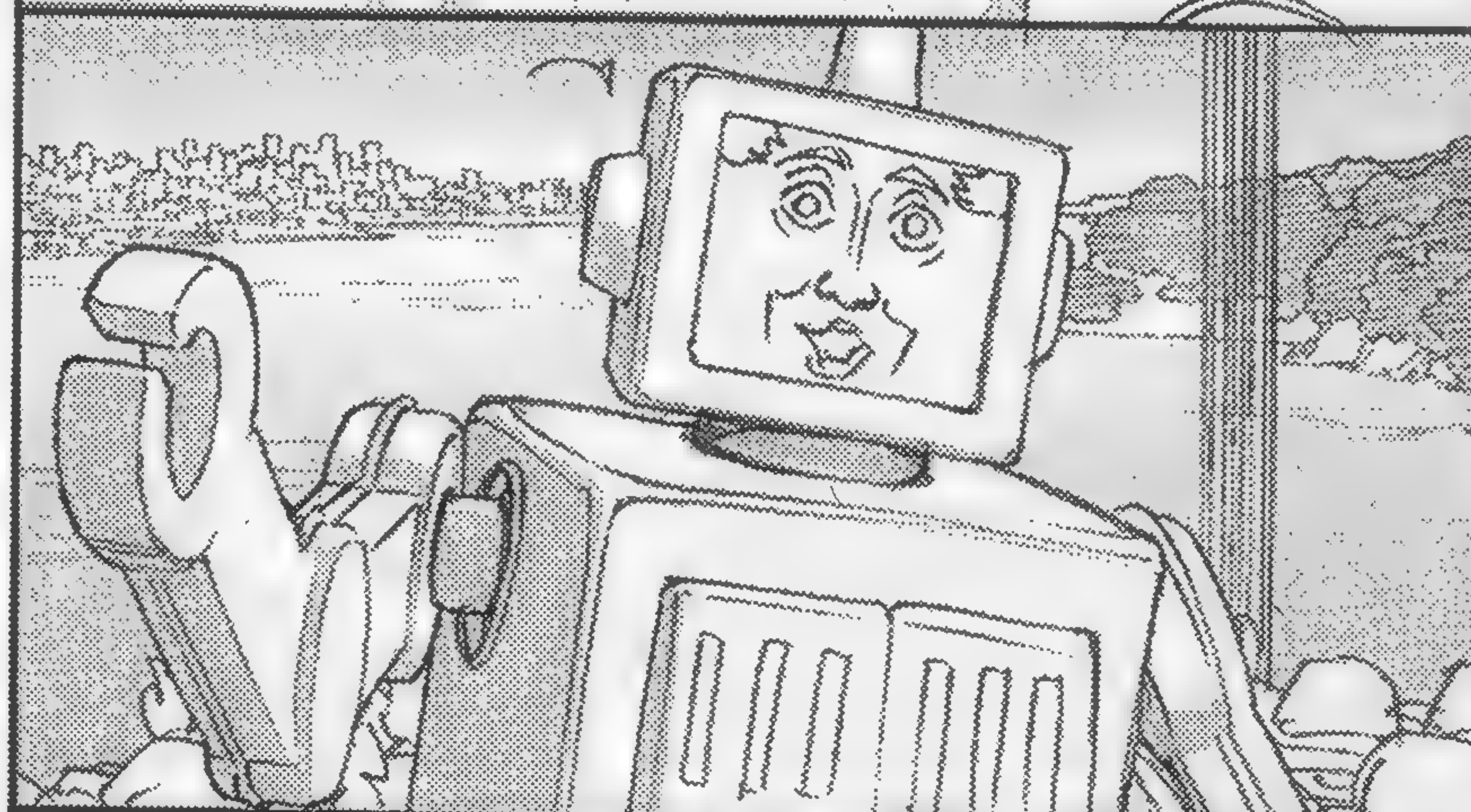
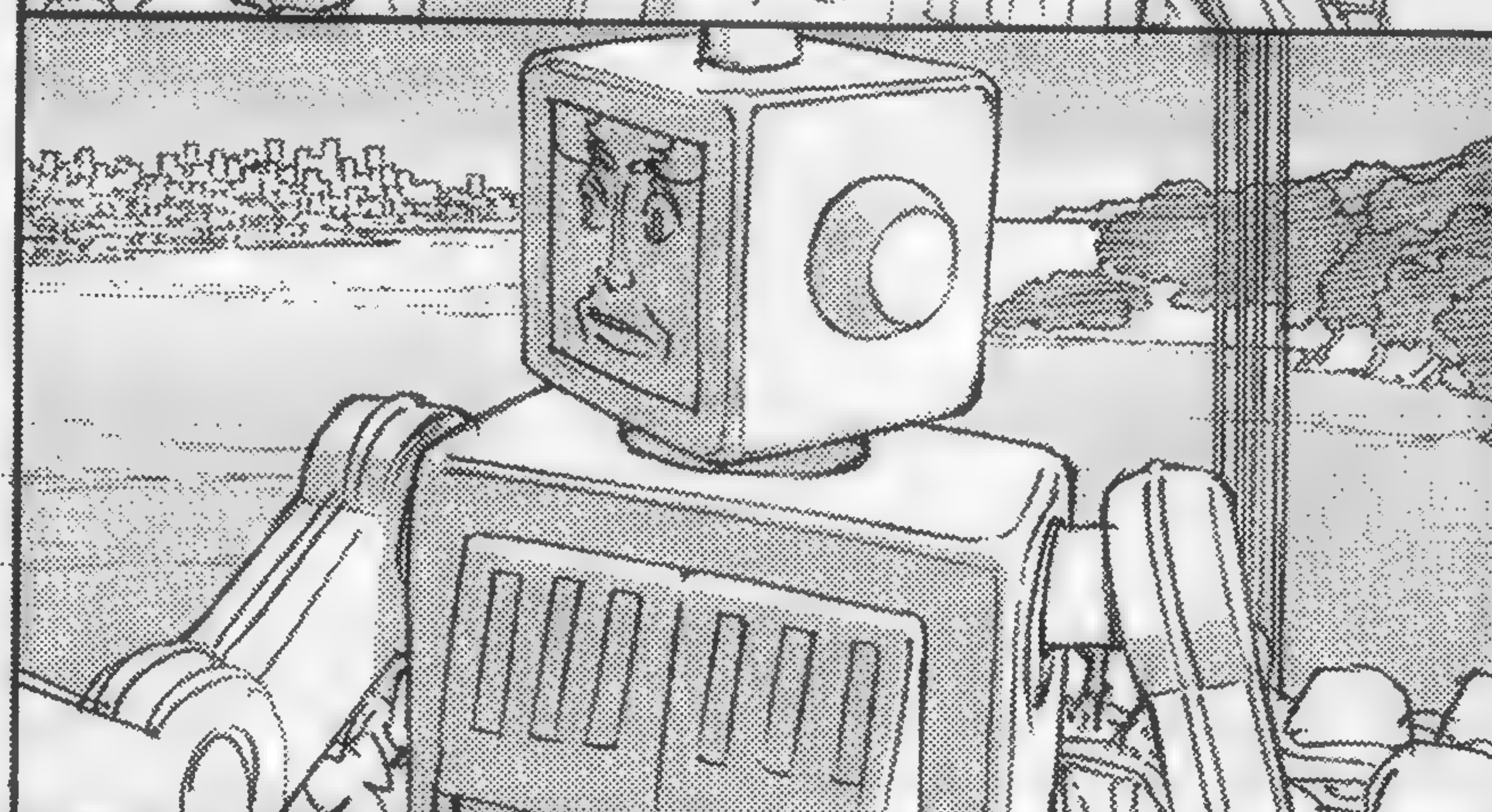
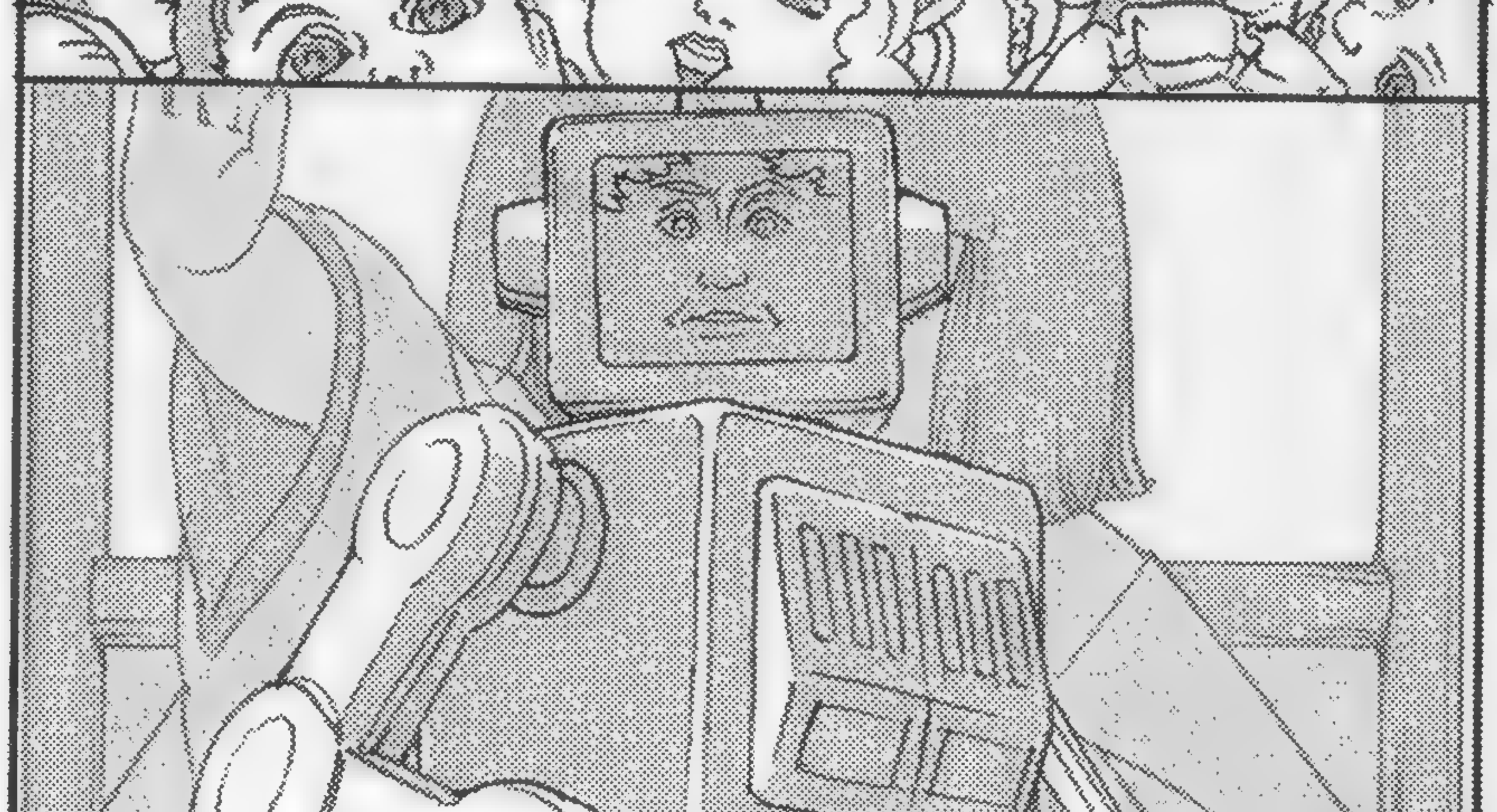
ACTION:

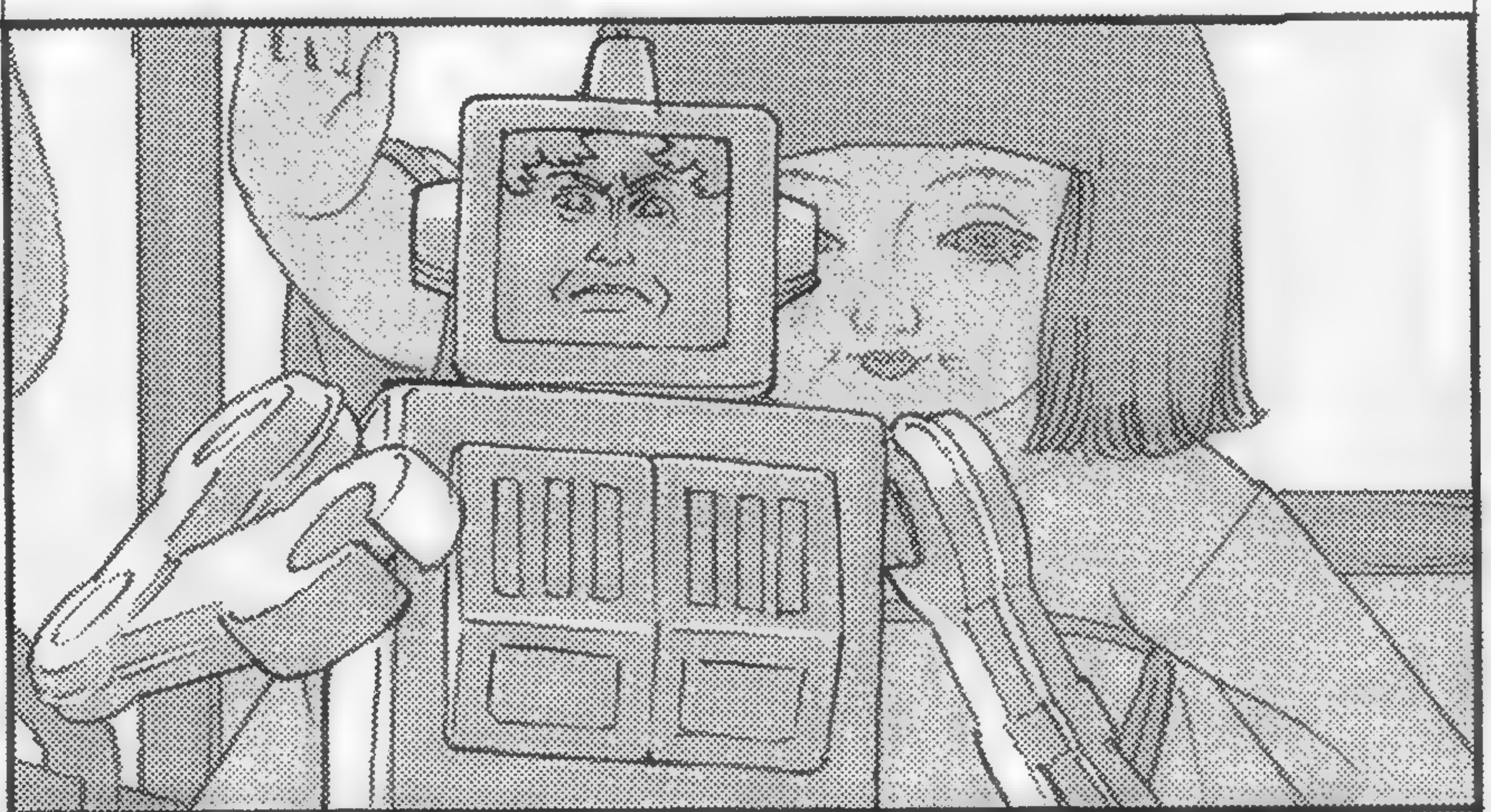
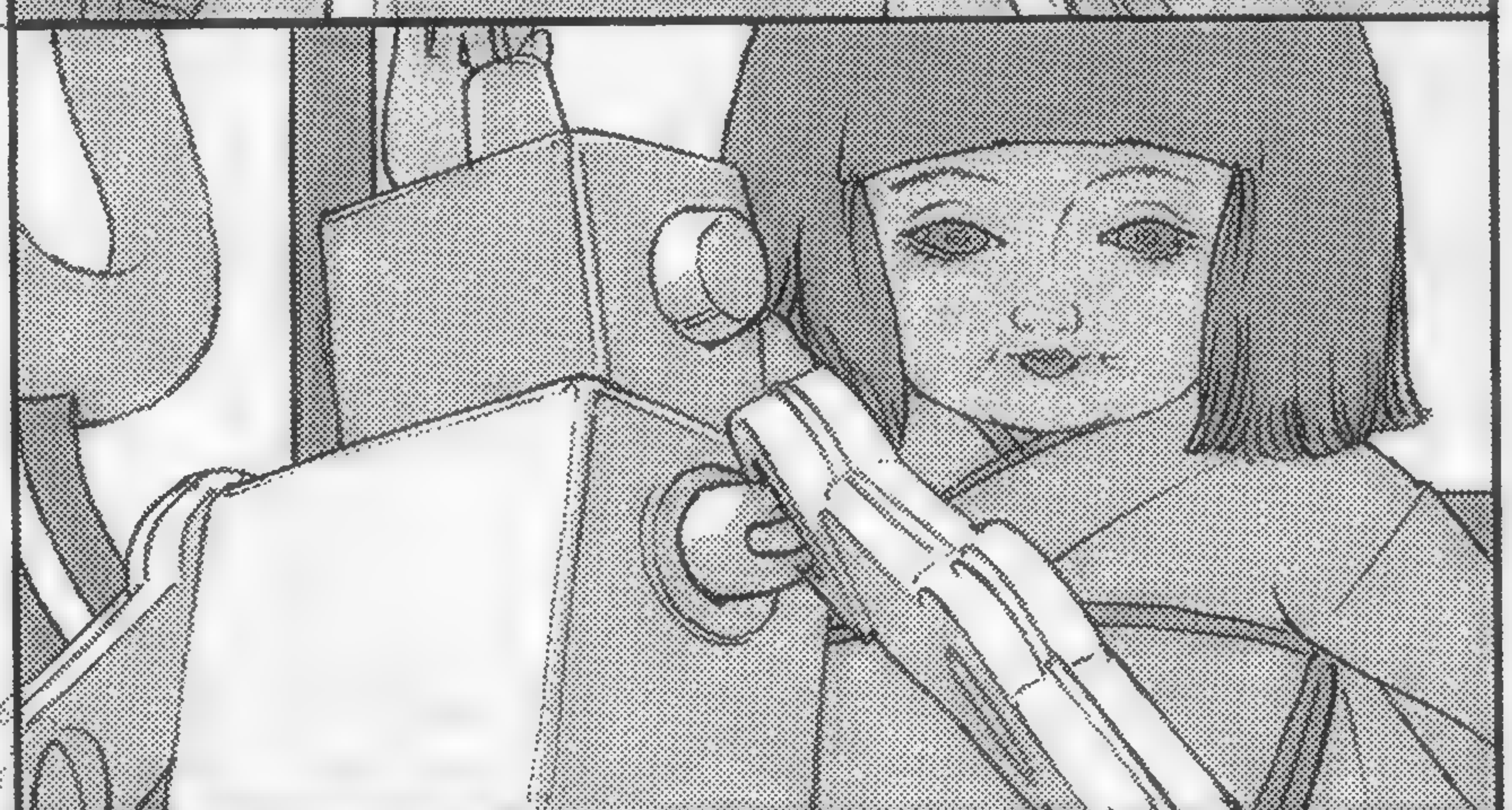
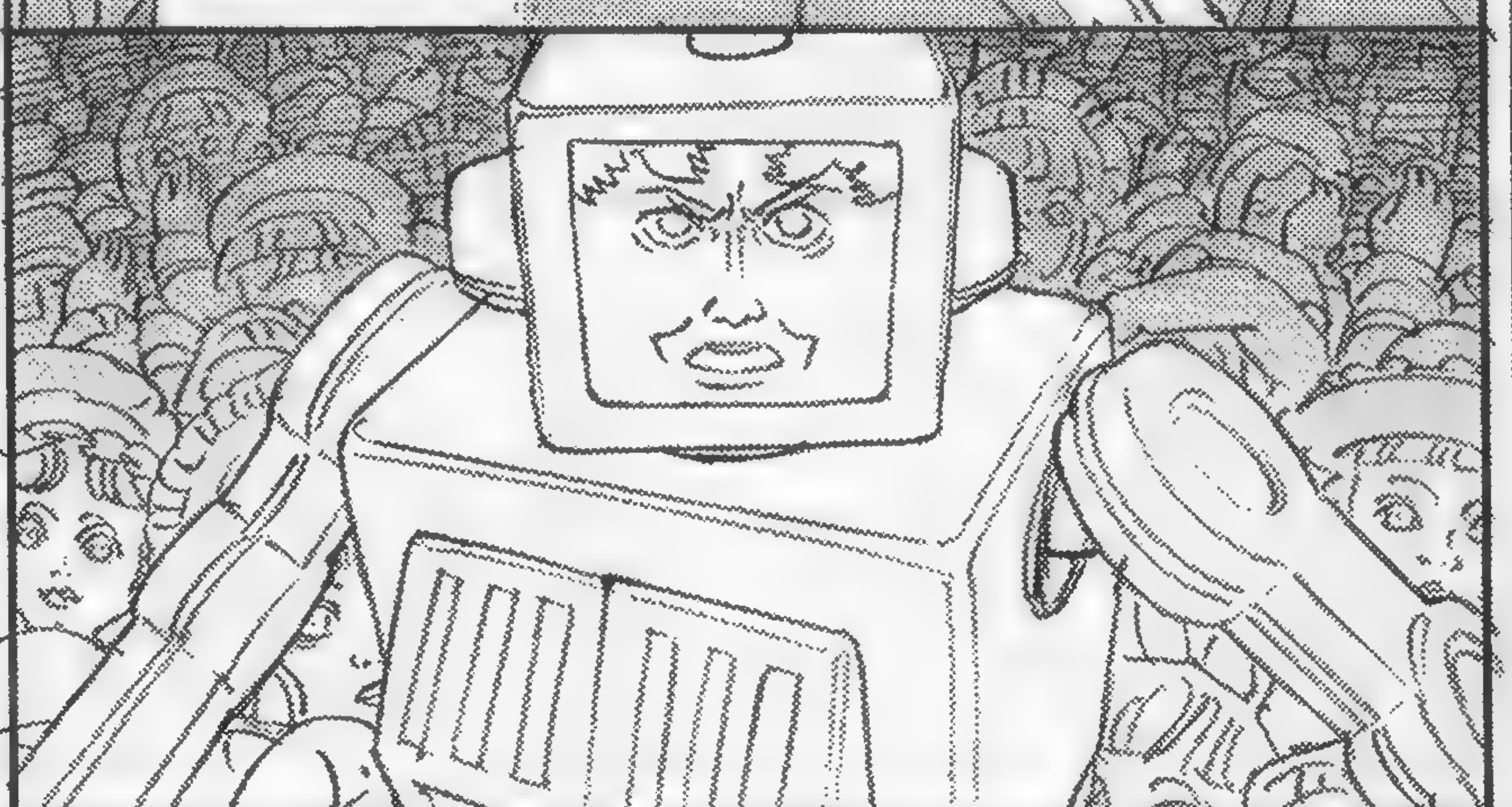
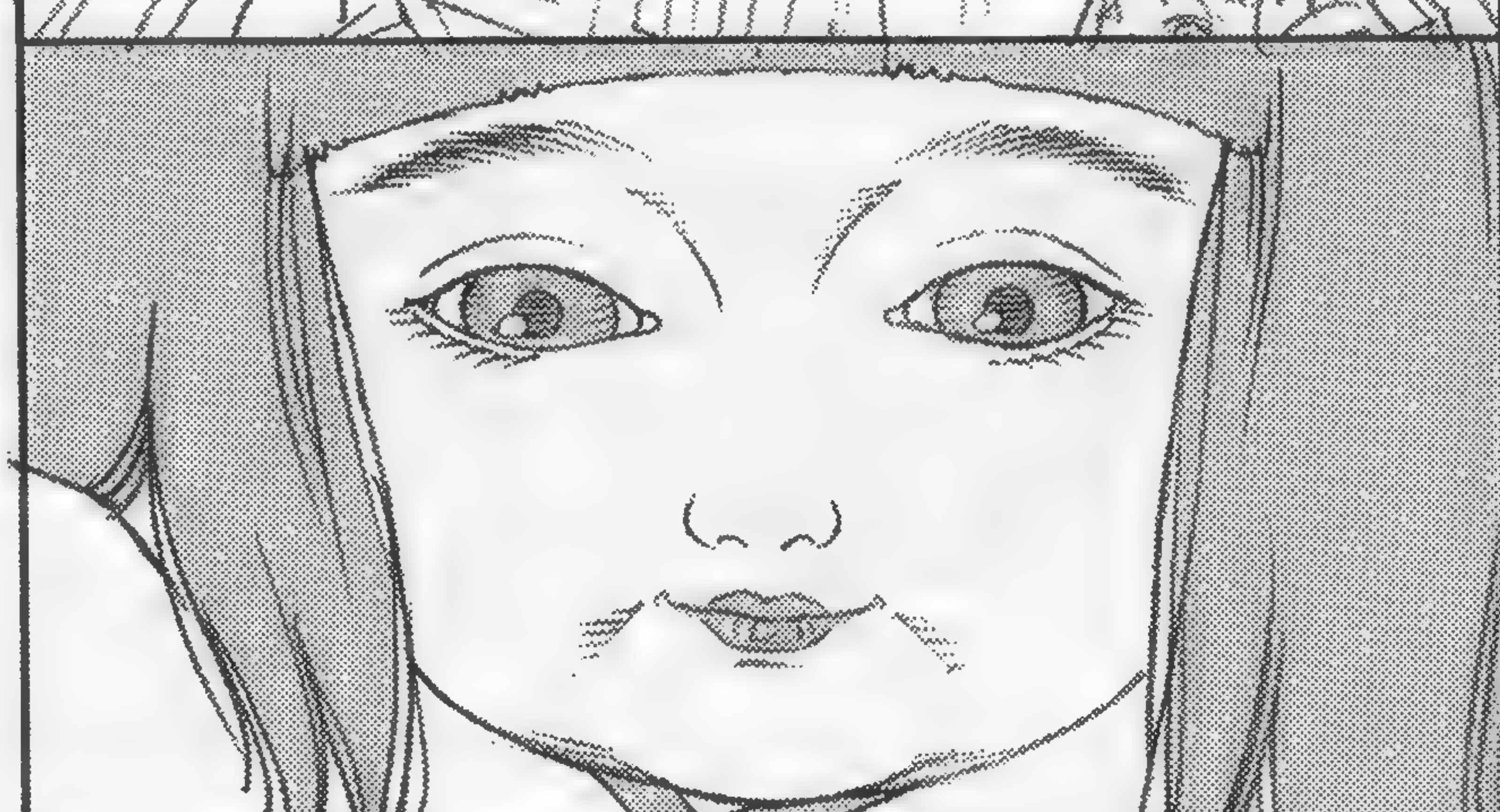
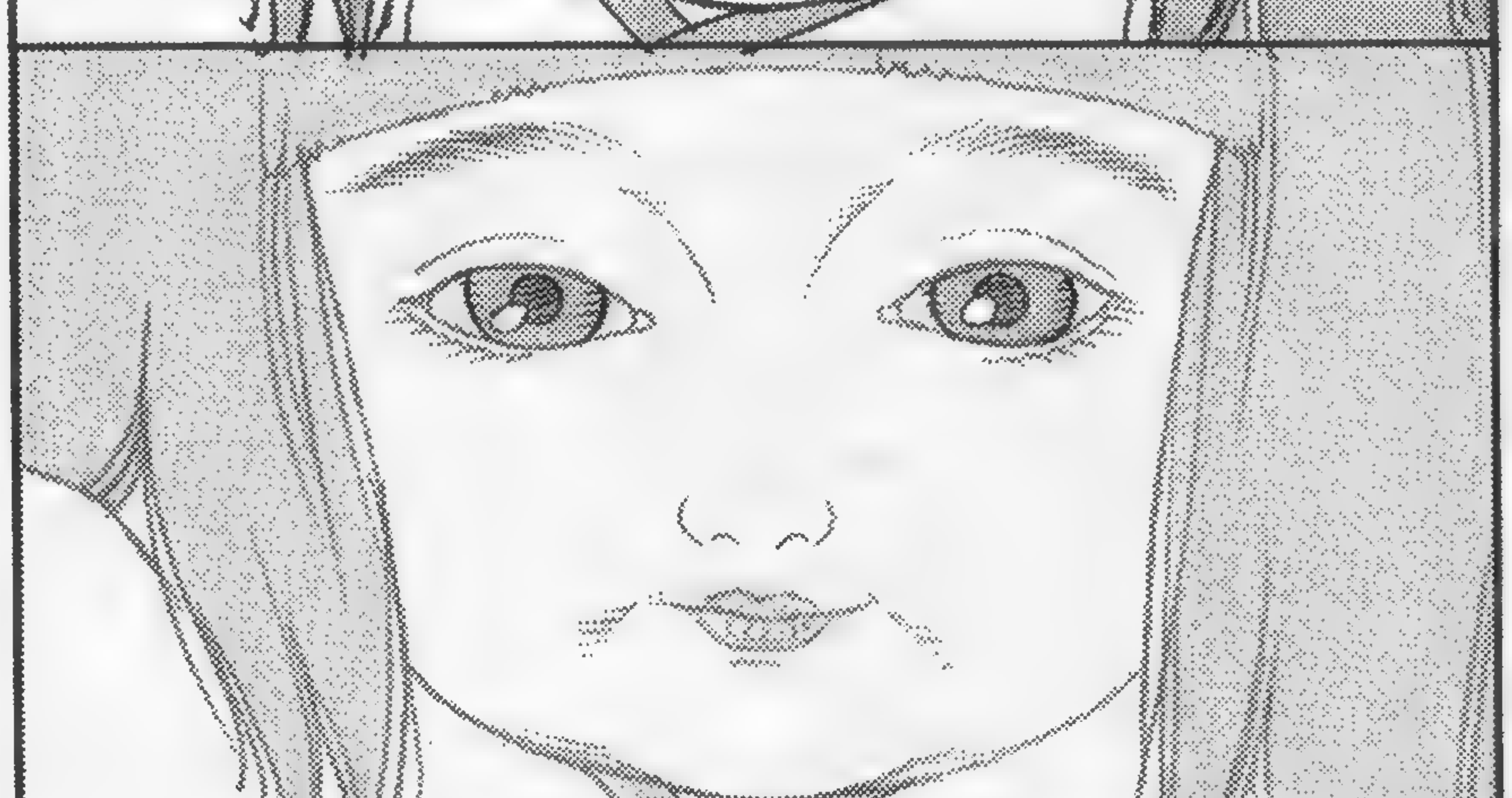
A.C.で。
人形の山の上、上体を
起こす時田ロボット。
BG FOLLOW←です。
パースが強めについて
しまうので、3Dに
なってしまうかもしれ
ません。
2Dで逃げられれば
良いのですが。

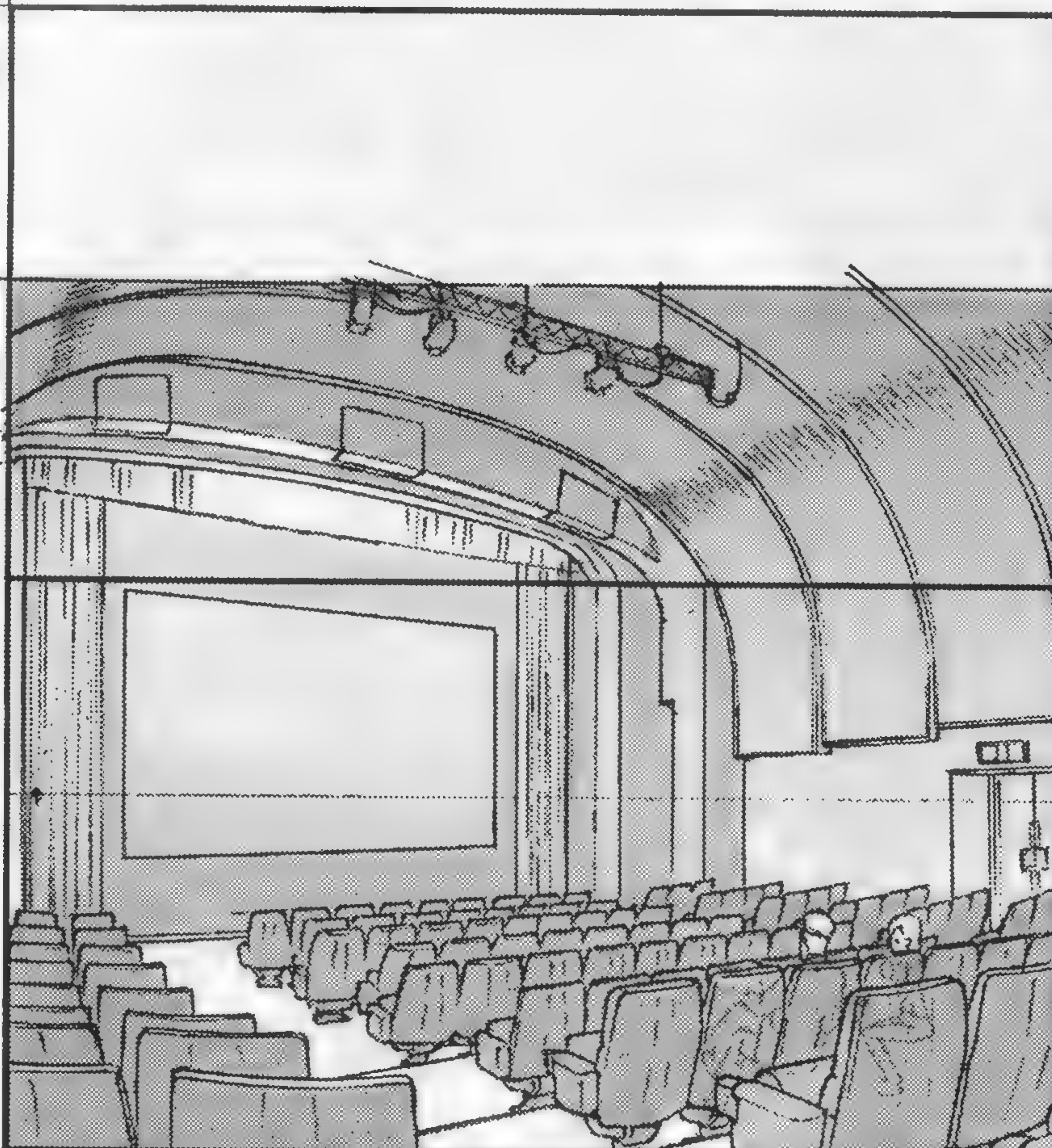
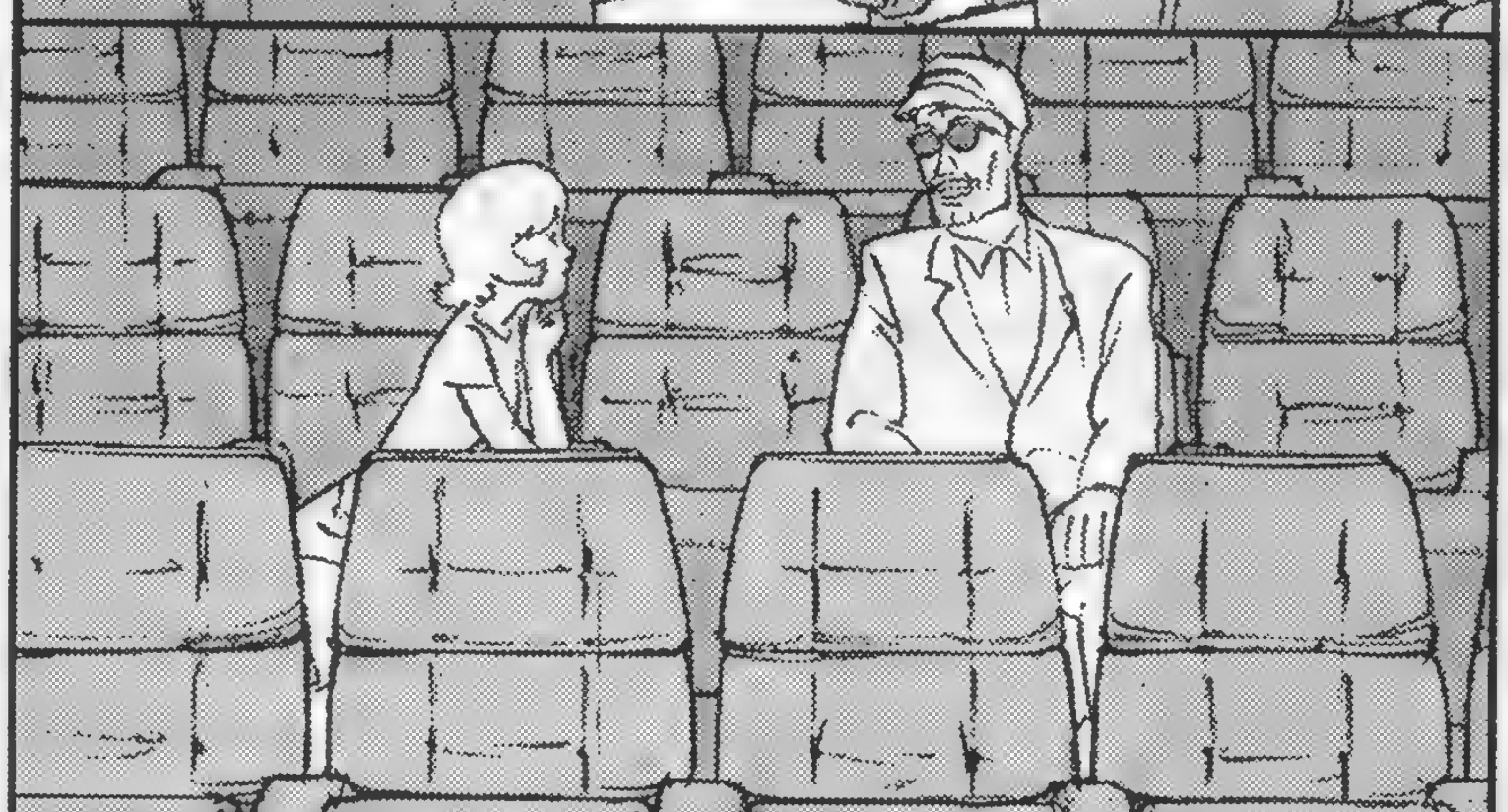
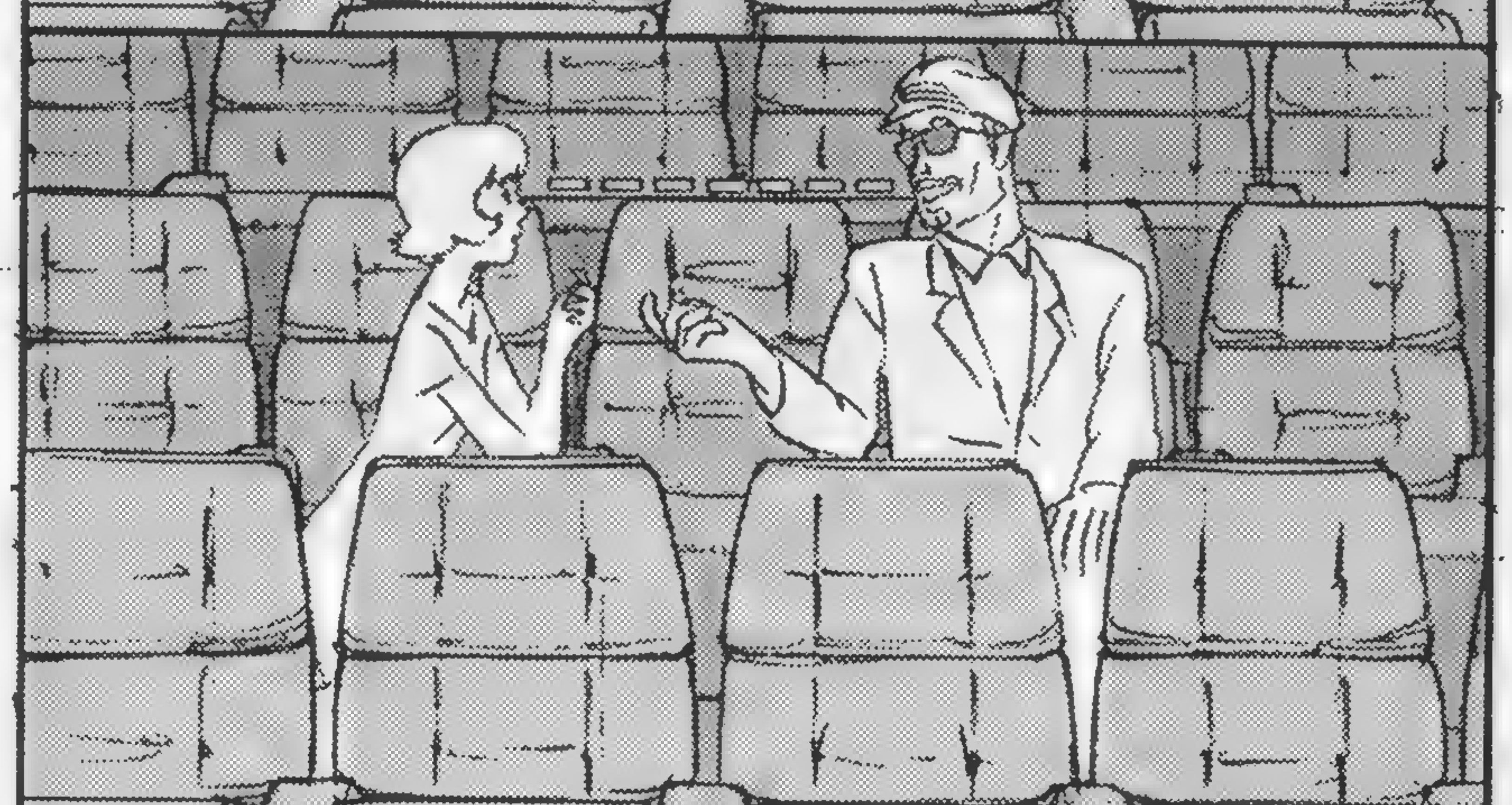
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
545		日本人形に話しかける。	時田 (～1+0) 「作るだけじゃ 飽きたらずに、	
		セリフの途中で クルッと頭部を回す (特に意味がある芝居と いうわけではなく、 ロボットとしての ‘お約束’みたいな ものだと考えてくだ さい)。		
		時田ロボットは フレンドリーな態度 です。	自分が人形に なっちゃった のか？」	6+0
546		無言の日本人形、寄り。 BG FOLLOW←。	時田（OFF） 「何で……盗んだり したんだ？」	4+12
547 (A)		時田ロボット、寄り。 BG FOLLOW←。 表情変化あって。	時田 (～1+0) 「…そんなに嫌い だったのか… 俺のこと」	4+12

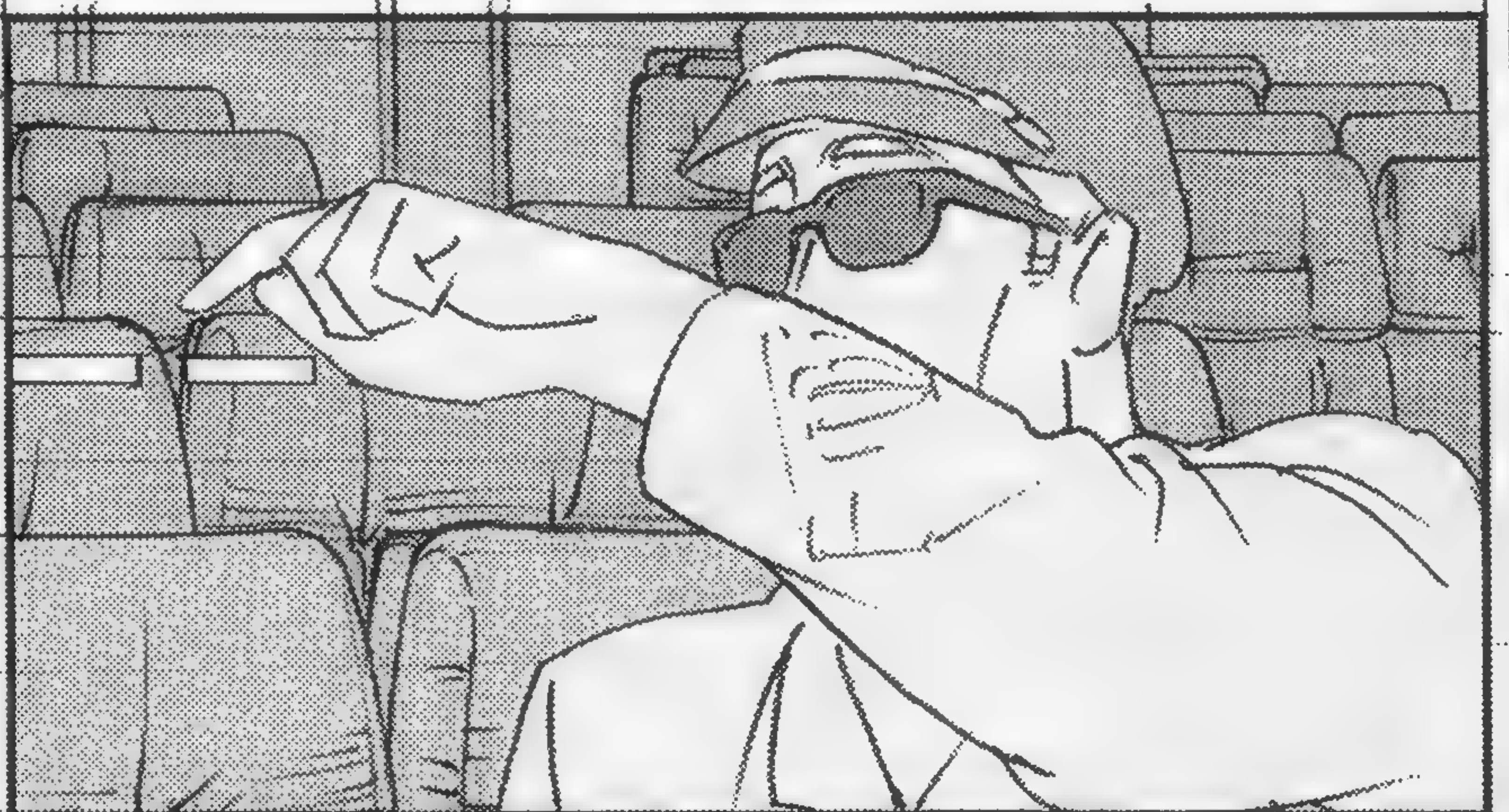
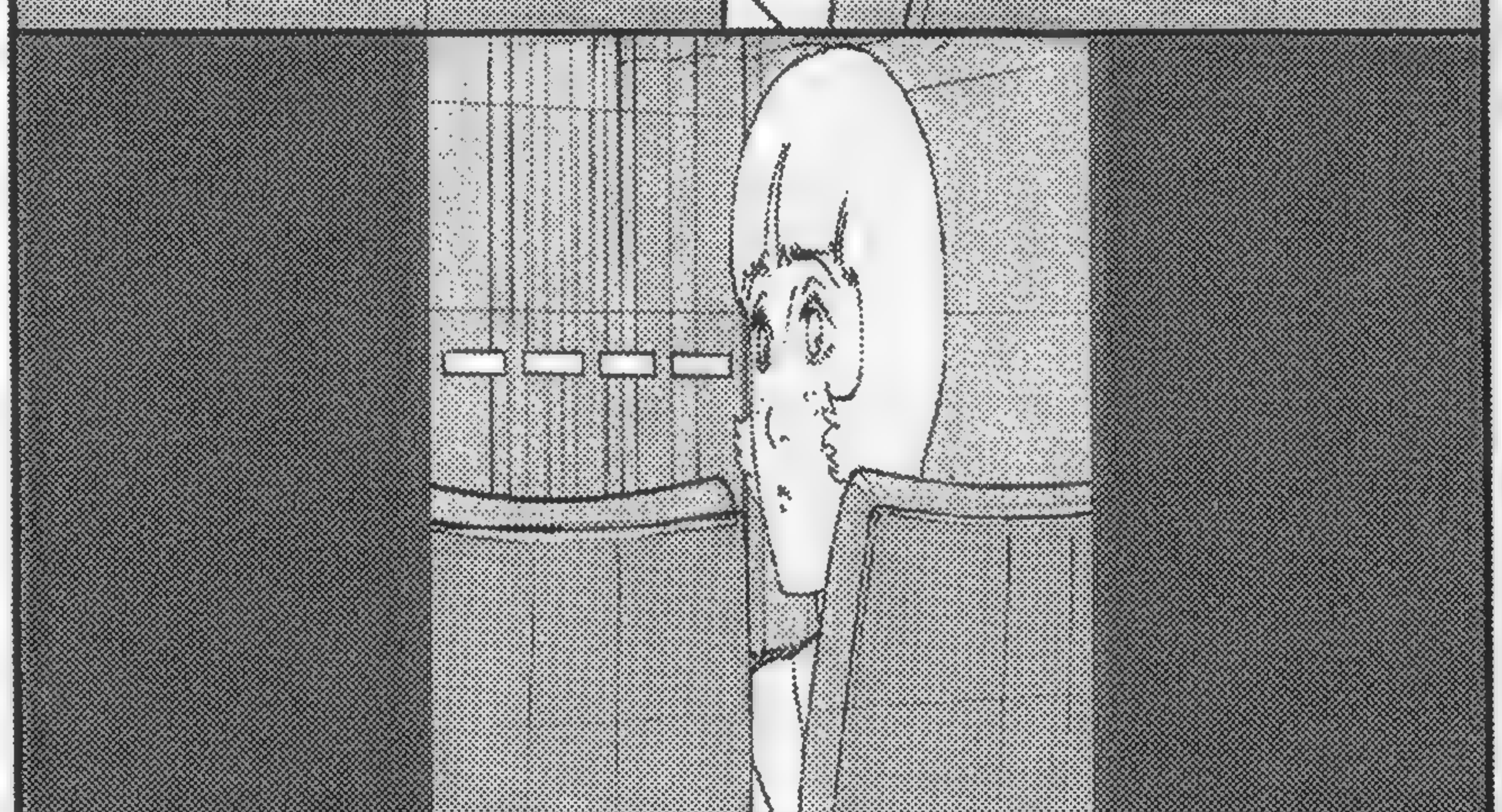
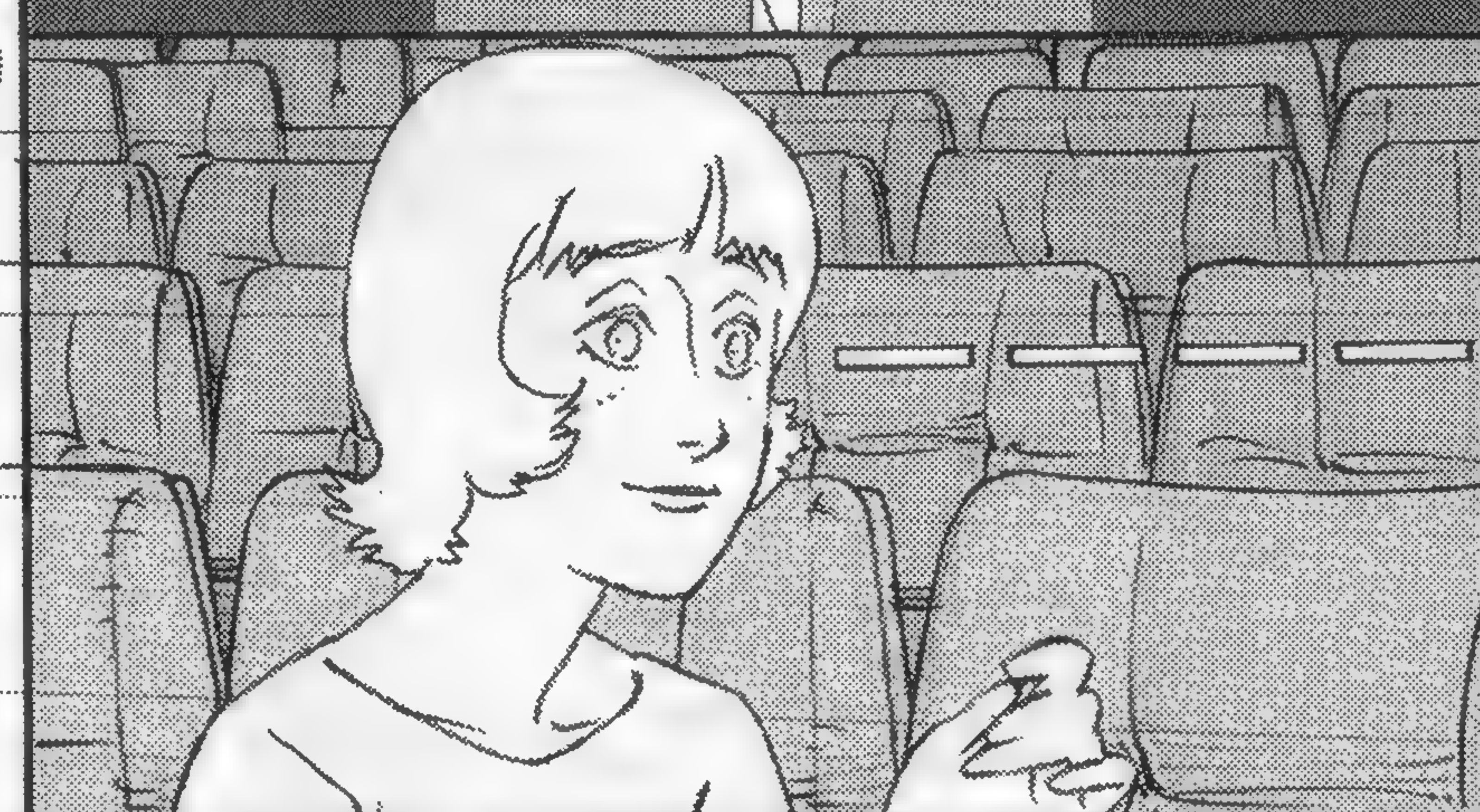
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
547 (B)		C.546同ポ。 無言の日本人形、寄り。 BG FOLLOW←。	時田（OFF） 「……それとも… ↓ ……やったの、(〜0+12) おまえじゃ ないの？」	3+12
547 (C)				
	C.547(A)同ポ。 時田ロボット、寄り。 BG FOLLOW←。 奥にいた人形の一体が 頭だけをクルリと向けて 喋り始める。 人形は口パク有りです。 以下のカットも同様。 フレーム修正PAN→。 PANに少し遅れて 時田ロボットが奥を 向く。 		人形 (〜2+18) 「アクセス制御を つけたとて、 もはや一人の 夢じゃなし」	7+0
548			時田 「そう、DCミニは 俺たちの夢 だった！」	
↓		時田ロボット、寄り。 BG FOLLOW→。 人形に向かって喋る時田 ロボット。 氷室がとりあえず リアクションを返したことで、 表情が明るくなっています。 また奥の人形2体がこちらを 向き、喋り始める。 フレーム修正のPAN←。 PANするともう2体も こちらを向いて喋っている。 ↓	人形たち (〜3+0) 「夢と夢との まじわりが、 数多(あまた)の 夢の渦をなす」	

( )

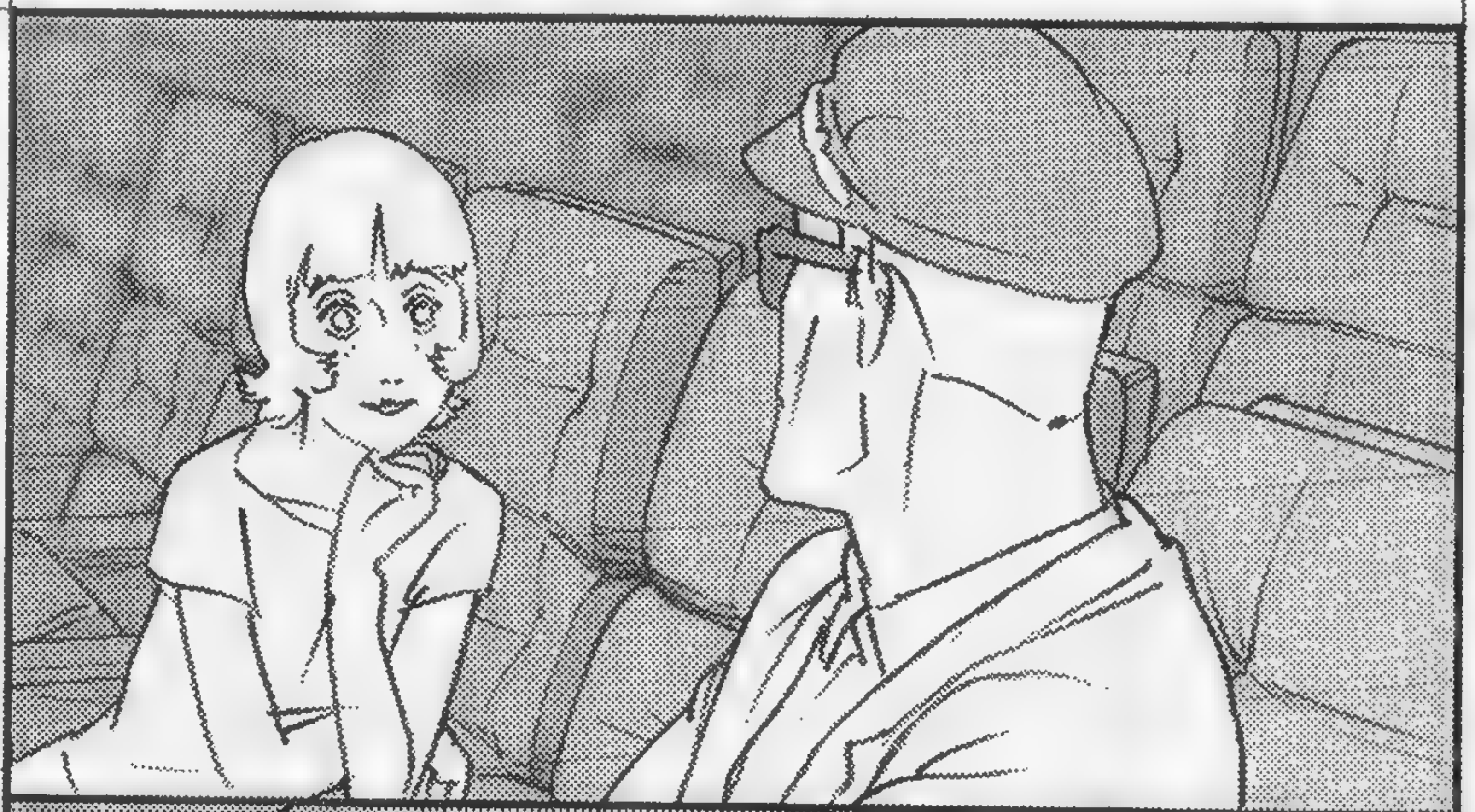
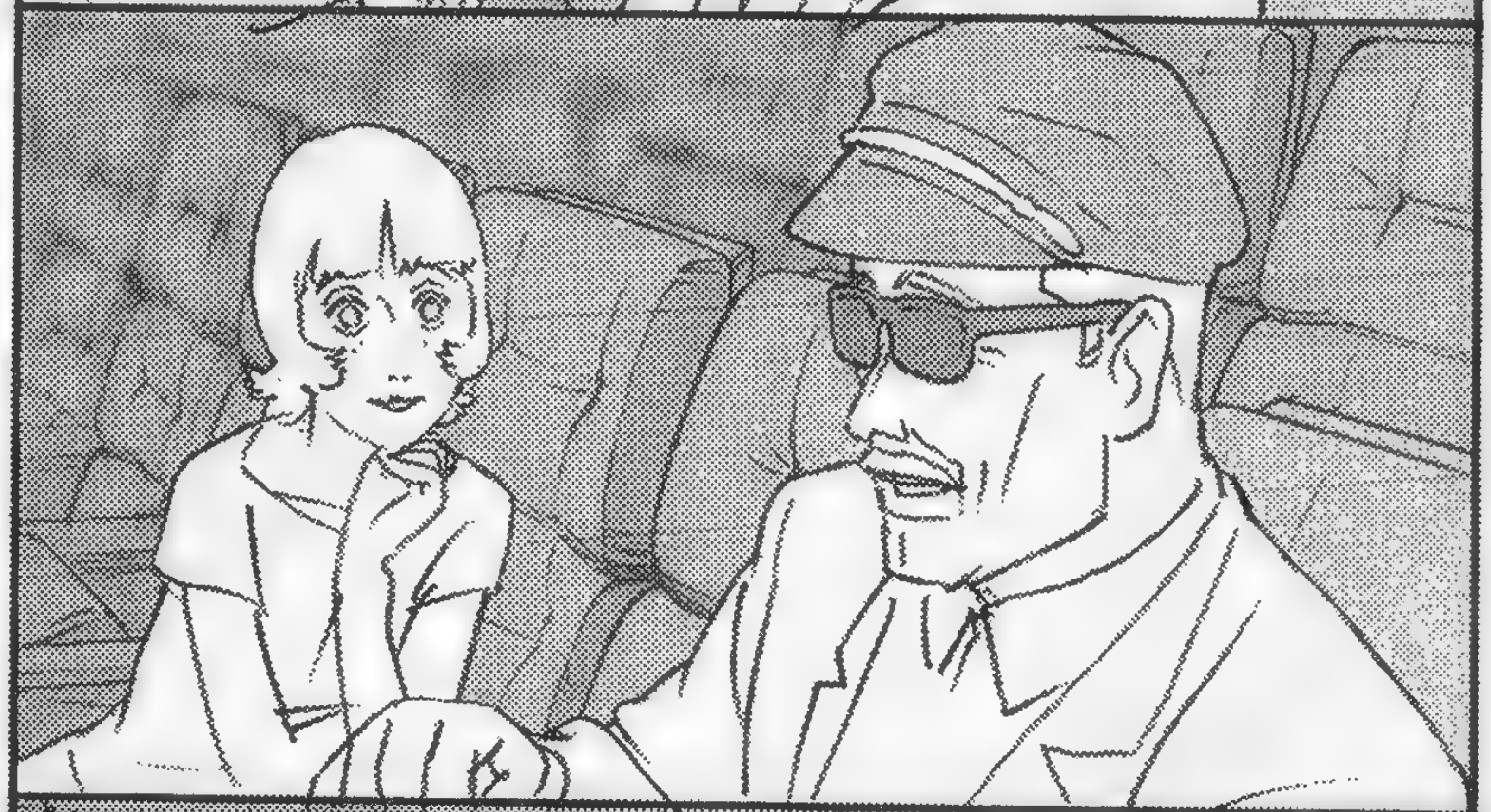
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
548		PANに遅れて奥へ 振り向く時田ロボット。		7+18
549		時田ロボット、寄り。 時田ロボット、身を 乗り出しつつ。 BG FOLLOW←。 BG奥の左手に大都会が 見える。パレードが 目指している場所です。	時田 「そうそうそ！ 開発チームの みんなが 完成を 夢みて…」 S.E. ザワザワッと、画面外 左手で人形たちが一斉に 首だけ振り返る音。	
		画面外、左手からの 人形たちの声に 振り向く時田ロボット。	人形たち（OFF） 「夢の主(あるじ)が 誰かさえ、 ↓	6+12
550		鈴なりの人形たち、 俯瞰。 頭だけこちらを向け、 皆で唱和している。 何体か、首を小刻みに 振っては止め、 振っては止める。 生理的に気色の悪い 感じを出したいところ。	問うも愚かな 大魔境。 真昼の民の 驕りこそ、 月夜の民の 思うつぼ」	7+0
551 ↓		不審を覚える 時田ロボット。 背後に、玉座に座る 日本人形。 BG FOLLOWですが、 望遠のボケなので少し ばかりスライド(↓) させれば問題ないと 思います。 望遠の回り込み風に それぞれスライド。 BG(→→+↓)、 日本人形(→)、時田(←)。 スタートは左の絵で、 時田ロボットが人形の 顔を隠すように。	人形たち（OFF） 「迂闊に足を 踏み込めば、 ↓	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
551		時田ロボット、 ちょっとたじろぎ、 回り込み風の カメラワークは カット頭から6+0くらい。	飛んで火に入る 夏の虫」	
		カメラワークが 収まってから。 カット尻、サッと 日本人形を振り返る。		7+0
552		時田ロボット、 正面俯瞰気味。 日本人形を睨んで。	時田 「おまえ…… 氷室じゃ ないな！」	2+12
553		日本人形、正面アオリの アップ。		
		目玉がぎょろりと 動いて時田を見据える。		2+06

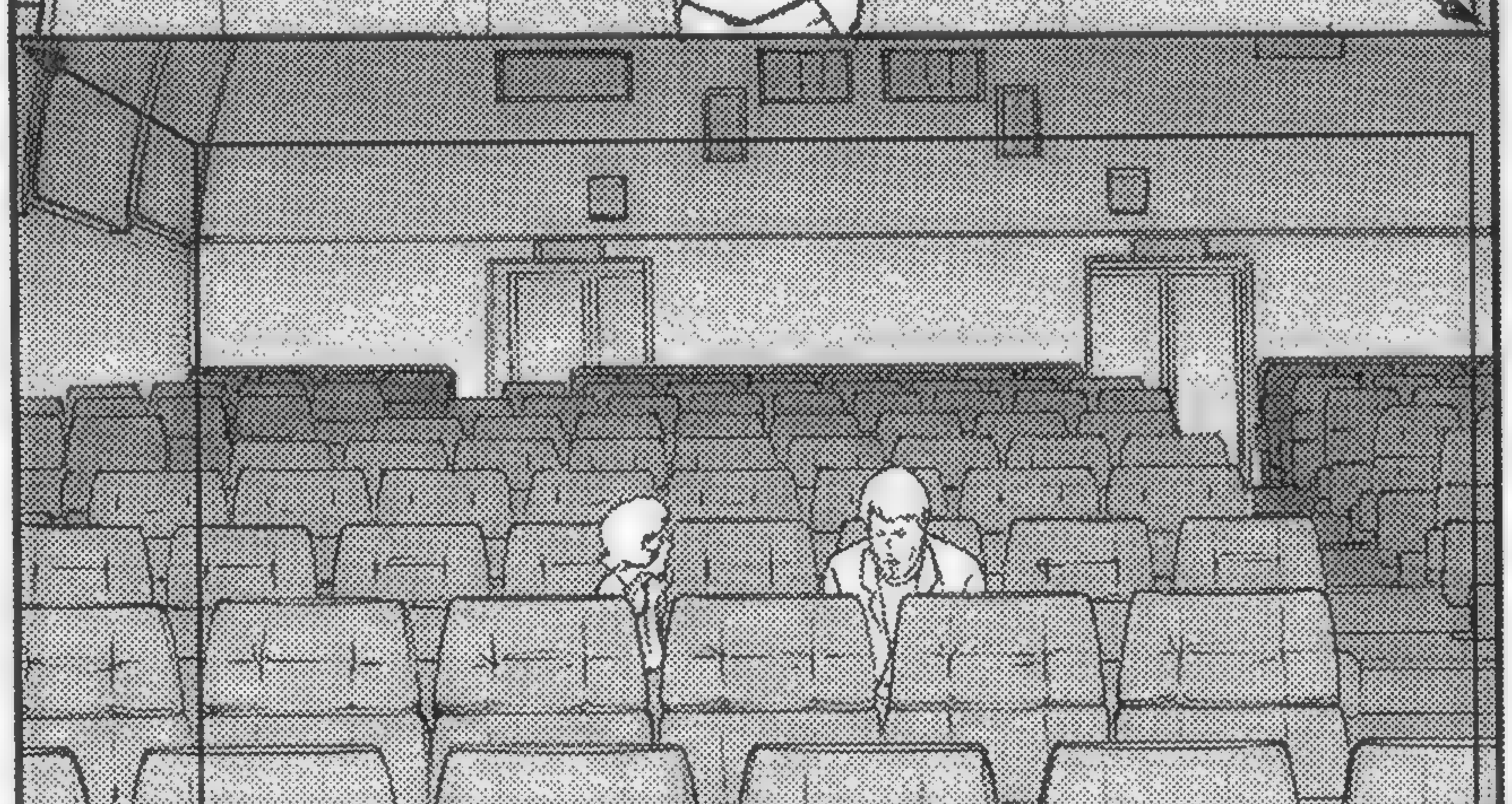
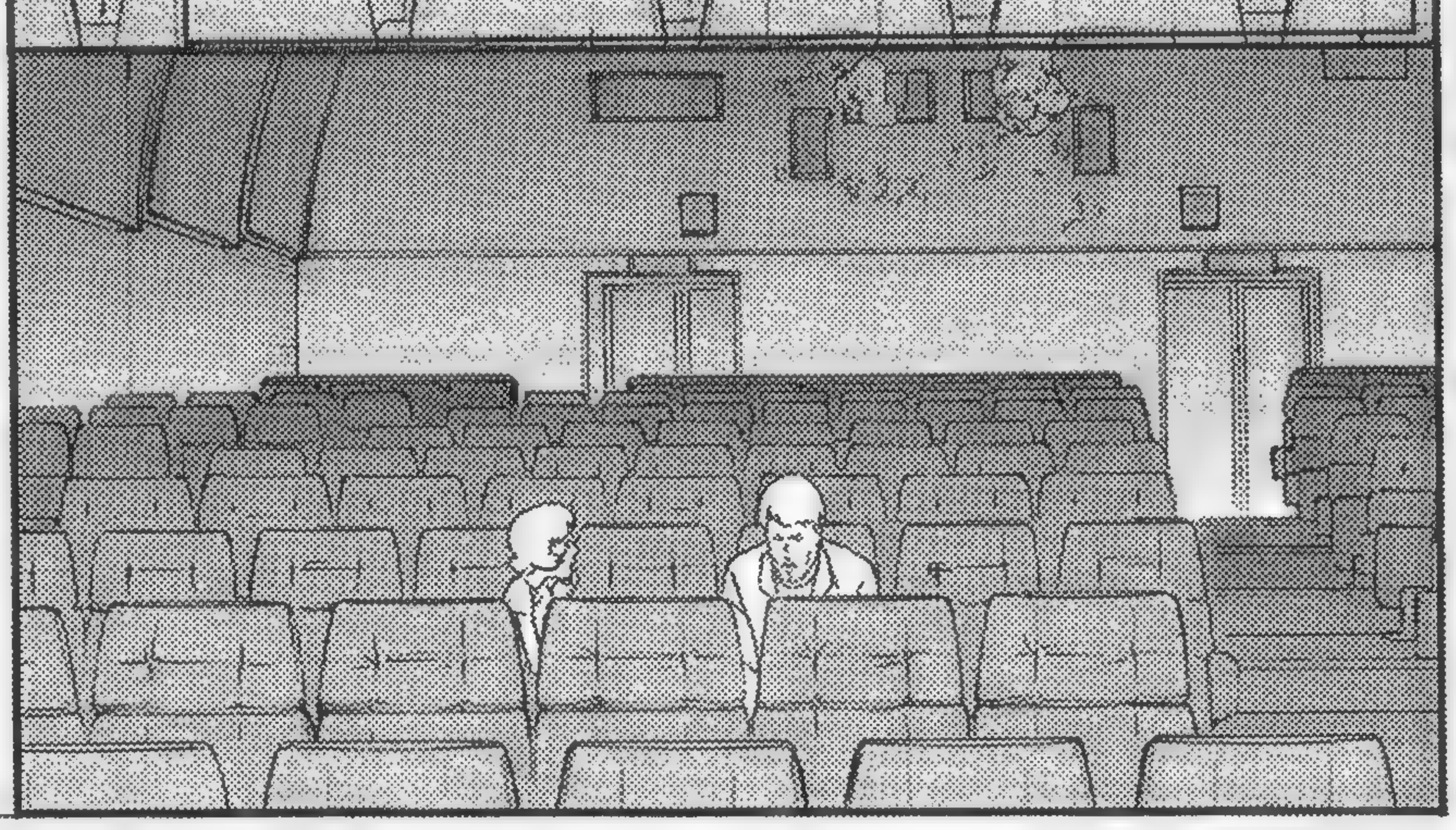
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
554		照明が点いた (といっても薄暗い) 映画館内。 PAN.DOWN. C.523レイアウト兼用。 並んで座席に座っているパプリカと粉川の後ろ姿。 粉川とパプリカの間、座席が一つ空いてます。 粉川、コスチュームが変わっています。 PAN.DOWNはカットいっぱいですが、ラストにフェアリング有りです。	パプリカ (〜1+18) 「さっき、 ピエロが言ってた イマジナリーライン …って、何なの？」	6+0
555		並んで座るパプリカと粉川、正面。 粉川は「クロサワ」になったつもりです。 衣装はもちろん、芝居も「クロサワ」の物真似をするつもりでお願いします。 物真似は似ているに越したことはありませんが、似てなくても「粉川がその気になっている」ことが表現されれば問題ありません（笑） 粉川ってそういう真似が不器用そうだし。	粉川 (〜0+9) 「イマジナリーライン ってのはさ、 ↓	
		粉川からパプリカへ点線が現れる。 これぞまさに イマジナリーライン （笑） アニメ業界でこの単語を連発する演出に限って「素人」だという定説は本当なのでしょうか？	(〜2+12) 被写体の間をこう、 (〜4+09) 結ぶ線のことでね」	6+0
556		‘クロサワ’粉川の寄り。 ↓	粉川 (〜0+12) 「カメラがこの線を ↓	

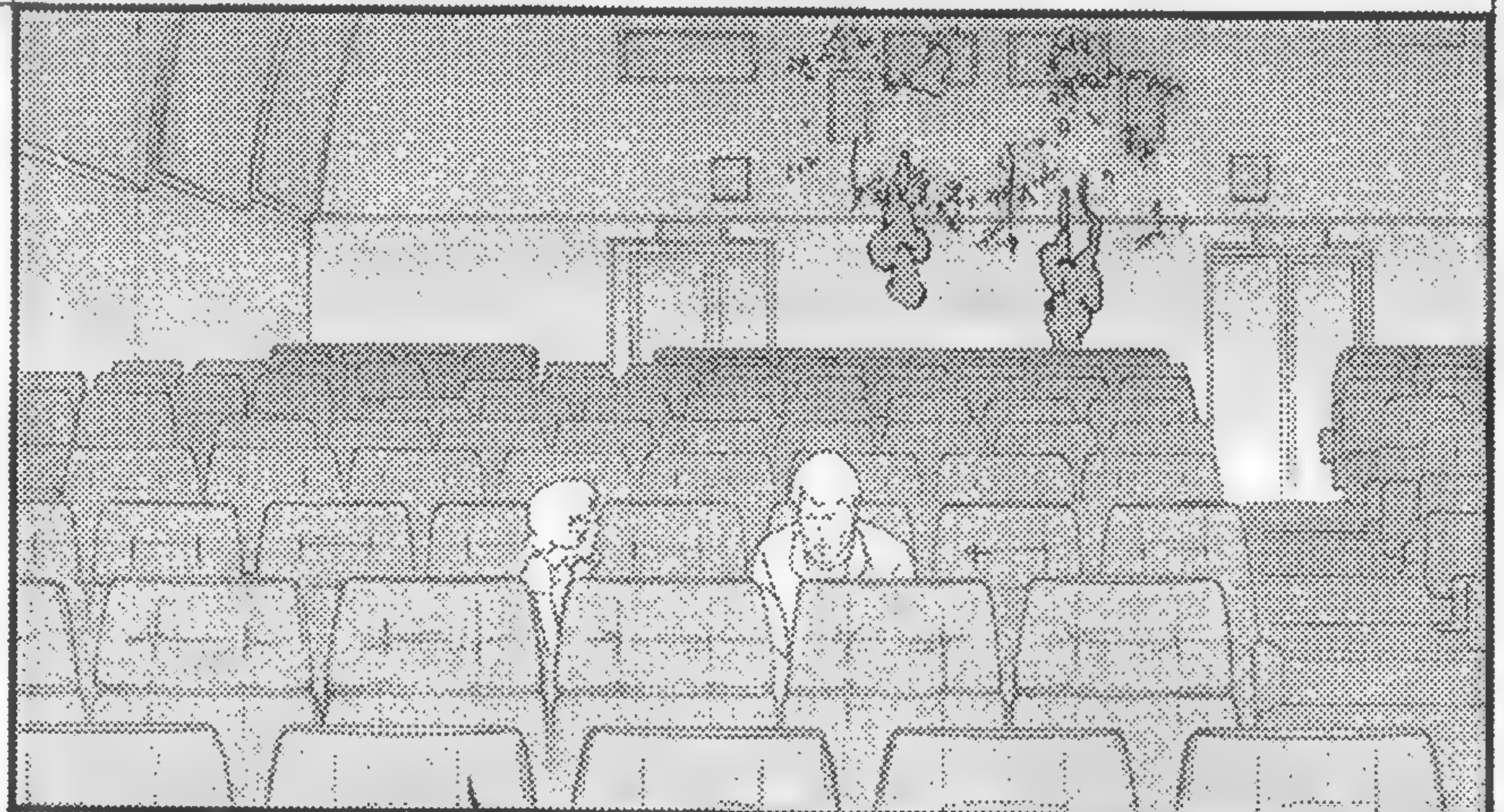
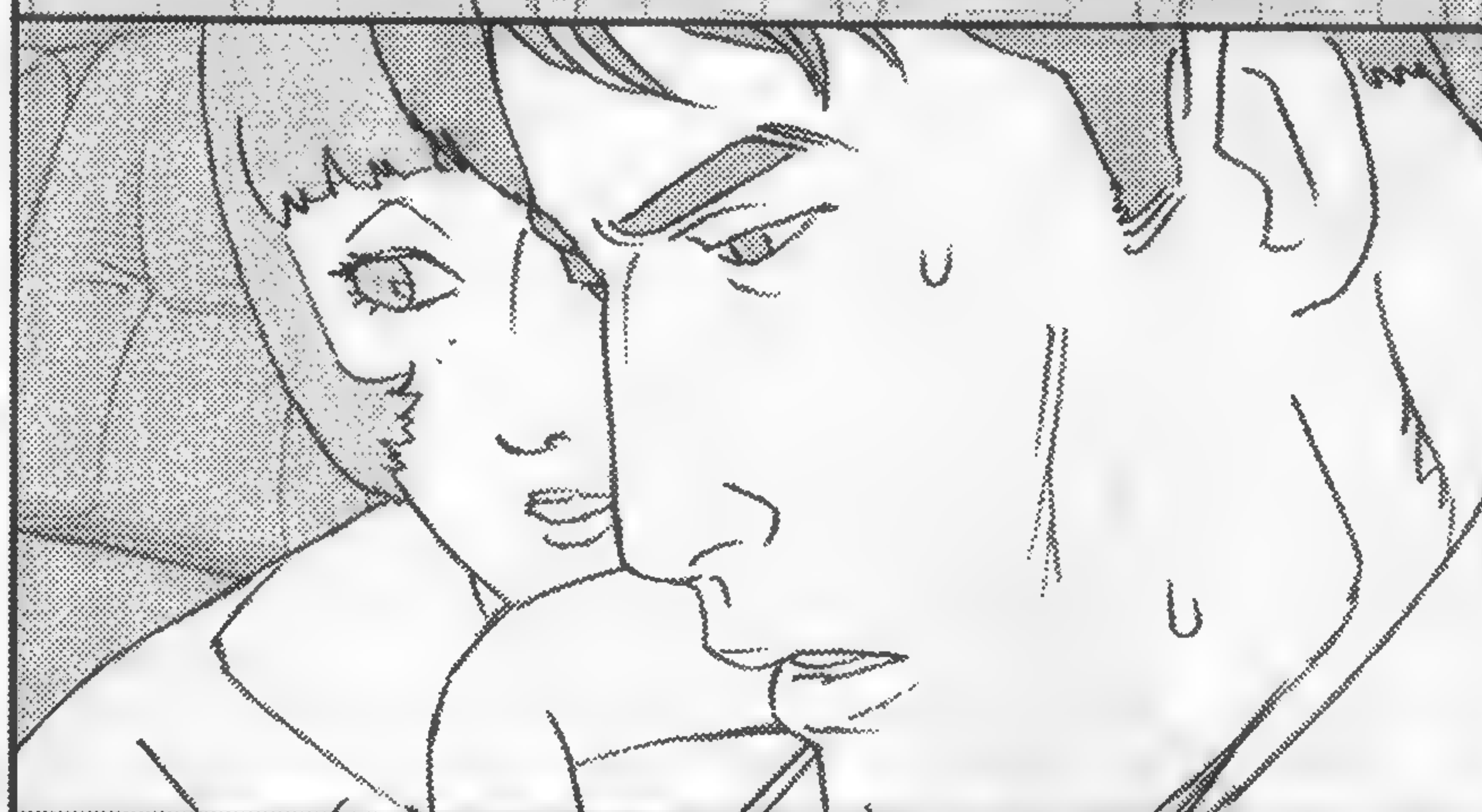
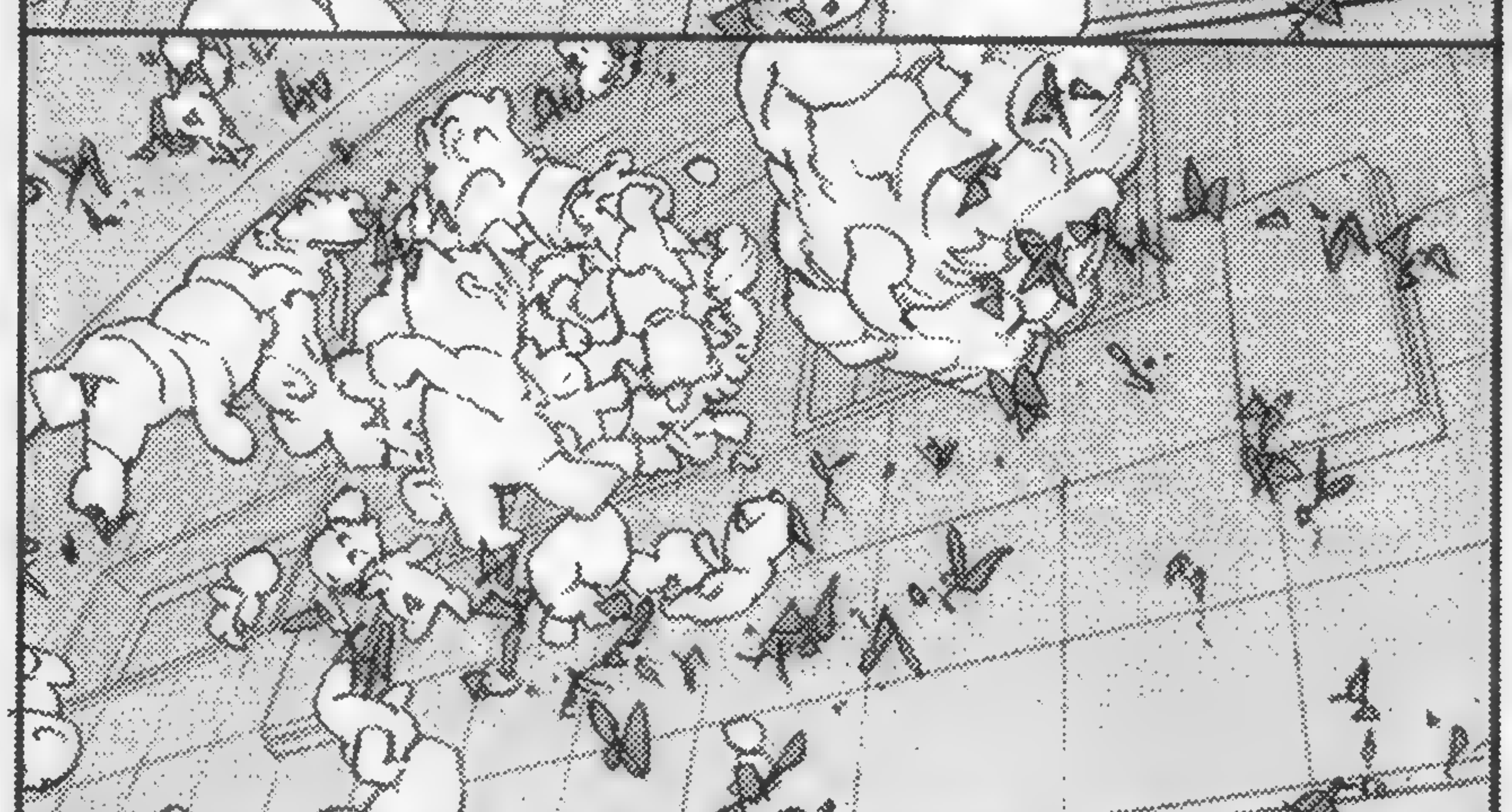
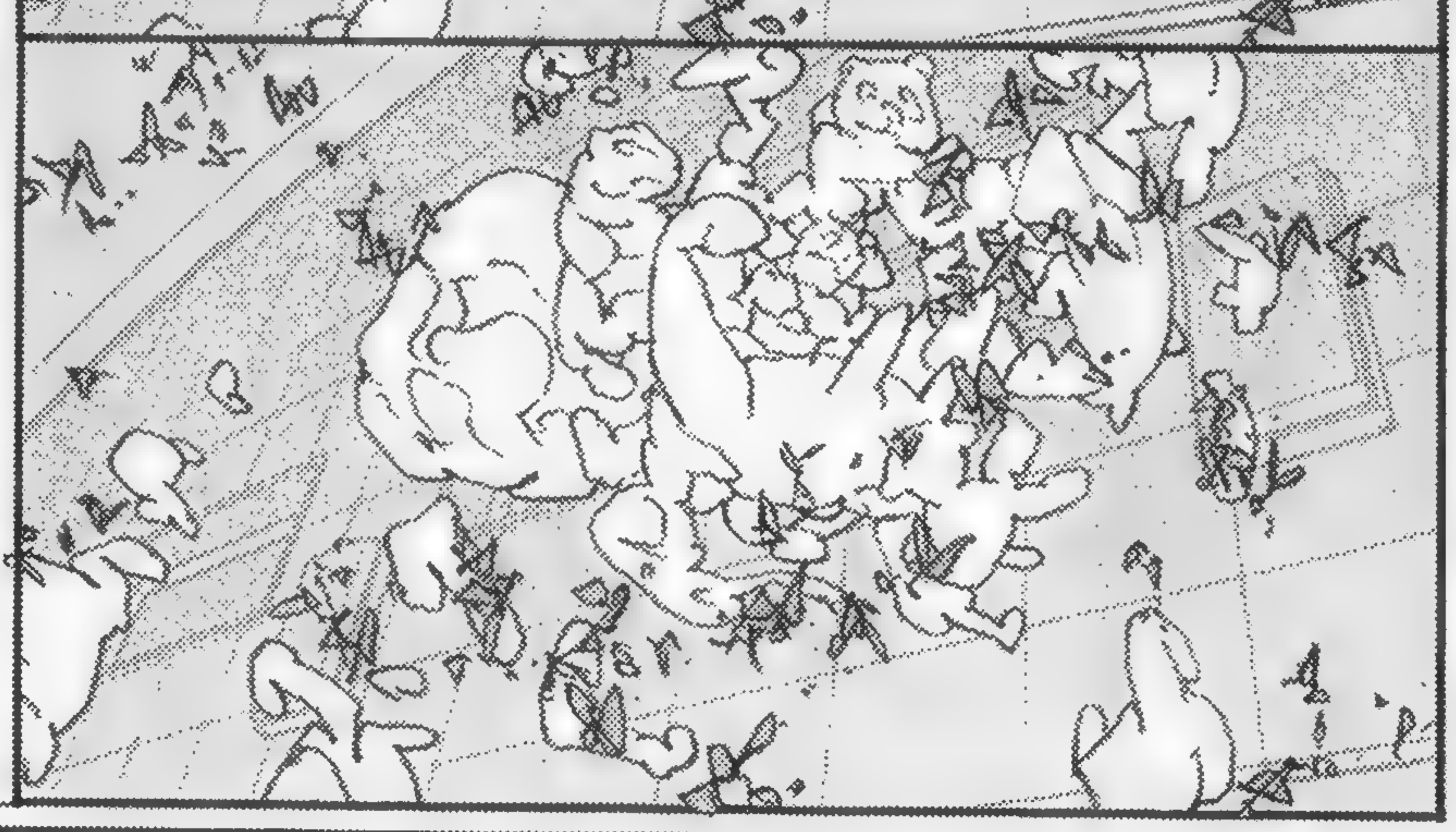
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
556		言いつつ、左手で イマジナリーラインを 越す動作。	勝手に越えると…」	3+06
557 (A)		イマジナリーラインを 越して捉えた パプリカの寄り。 画面、左右反転ワイプ (ワイプは0+18)。 	(~0+18) 粉川（OFF） 「ほら、 カットの繋がりが おかしいだろ？」	
			(3+12からワイプ)	
557 (B)		イマジナリーラインを 越えずに捉えた パプリカ、寄り。 クロサワ‘粉川’の 説明に納得した様子。	(~5+0) 粉川（OFF） 「だからこうでなくちゃ いけない」 パプリカ 「ふ～ん (感心した 様子で)、	
		続けて興味深そうに 尋ねる。 ※C.557A+Bで尺の配分を しています。	パンフォーカス は？」	A+Bで 9+12

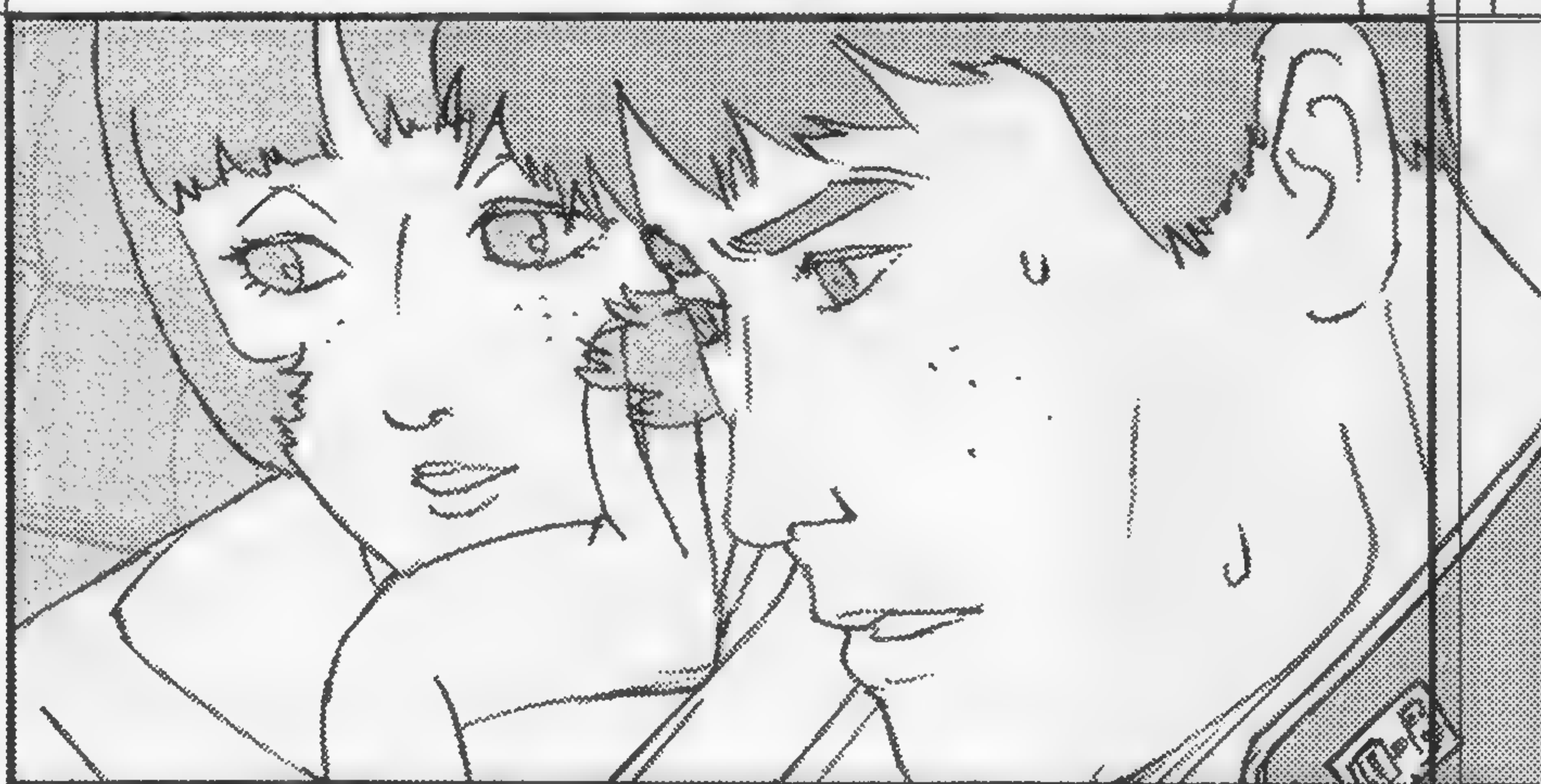
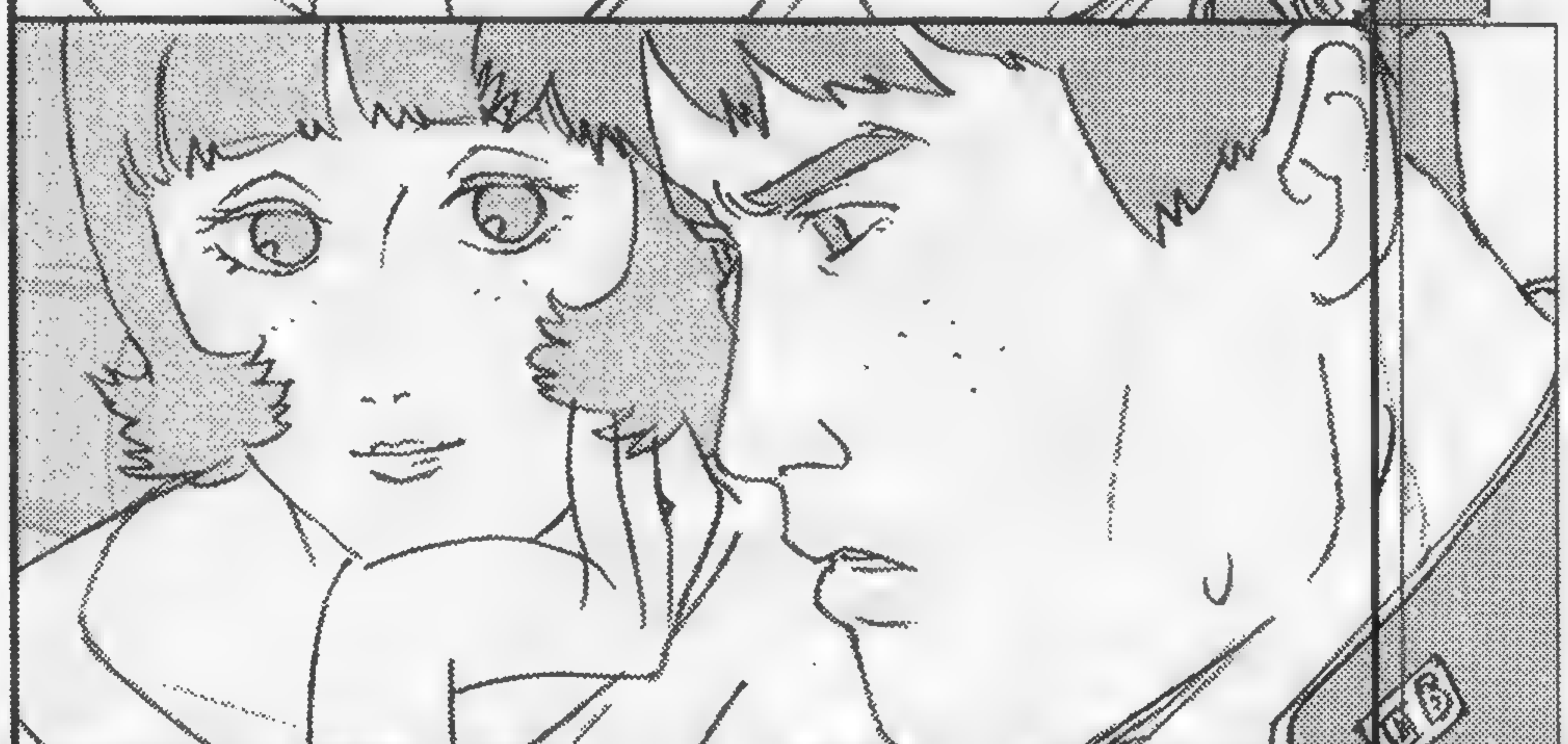
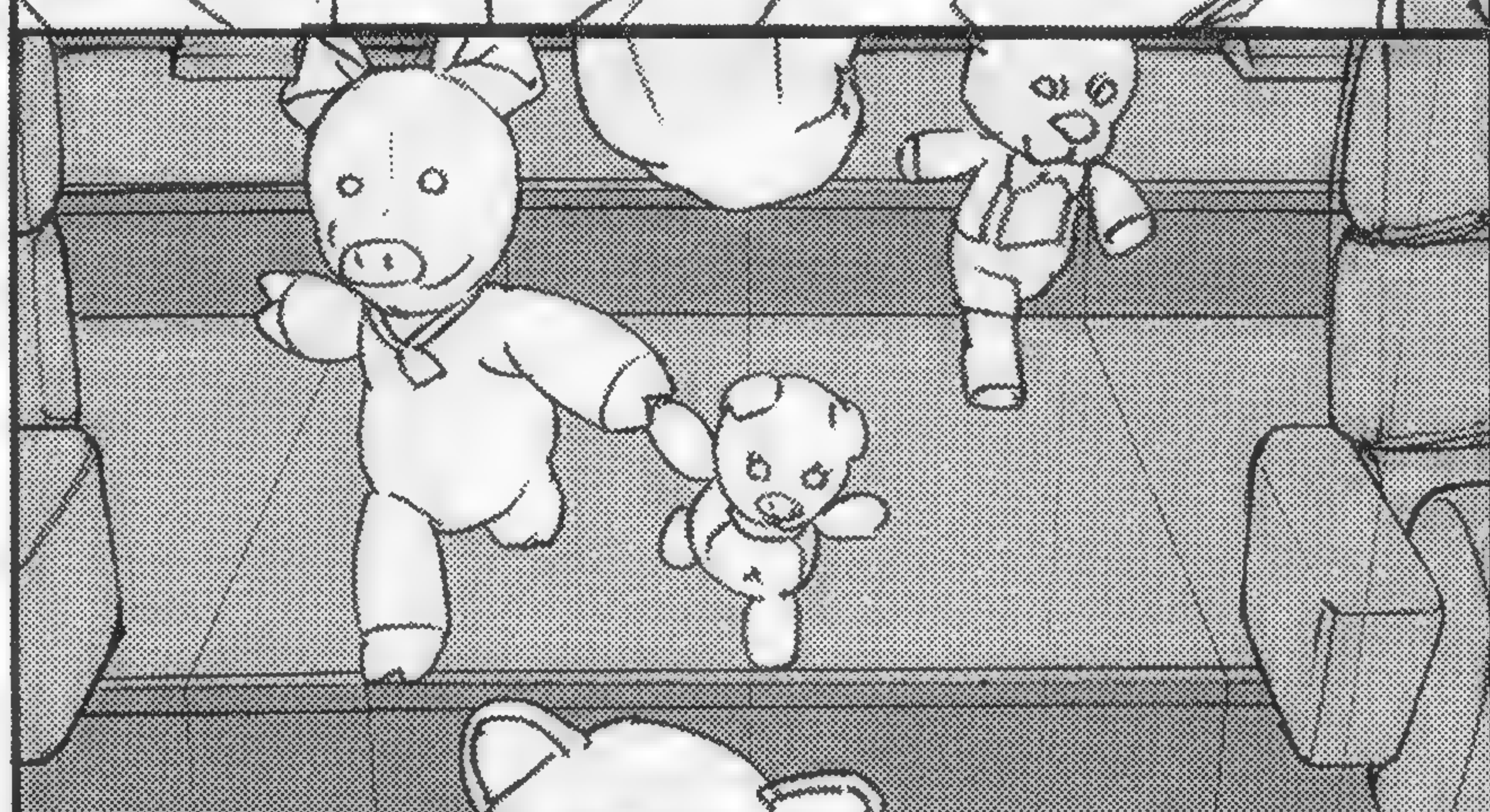
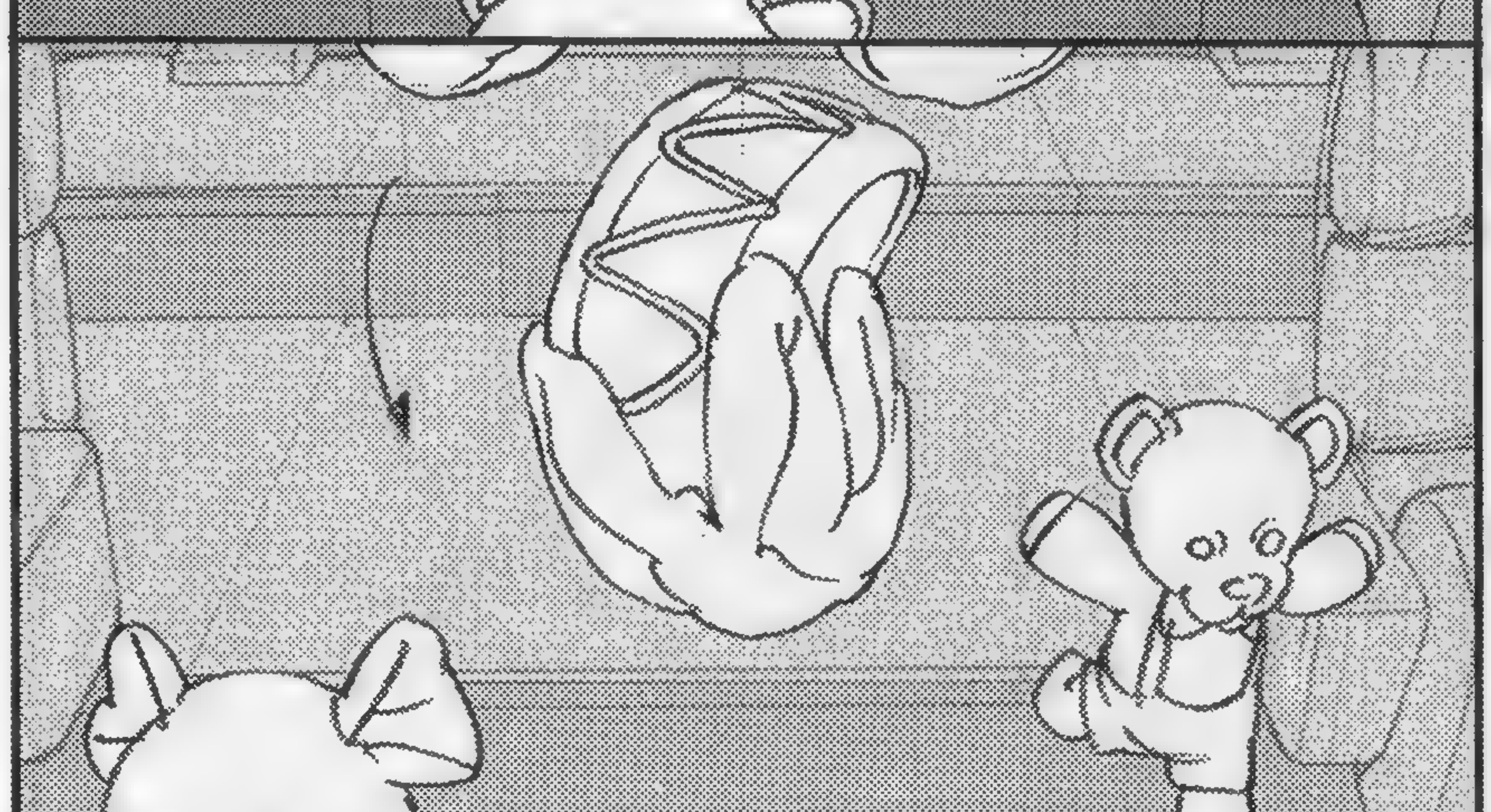
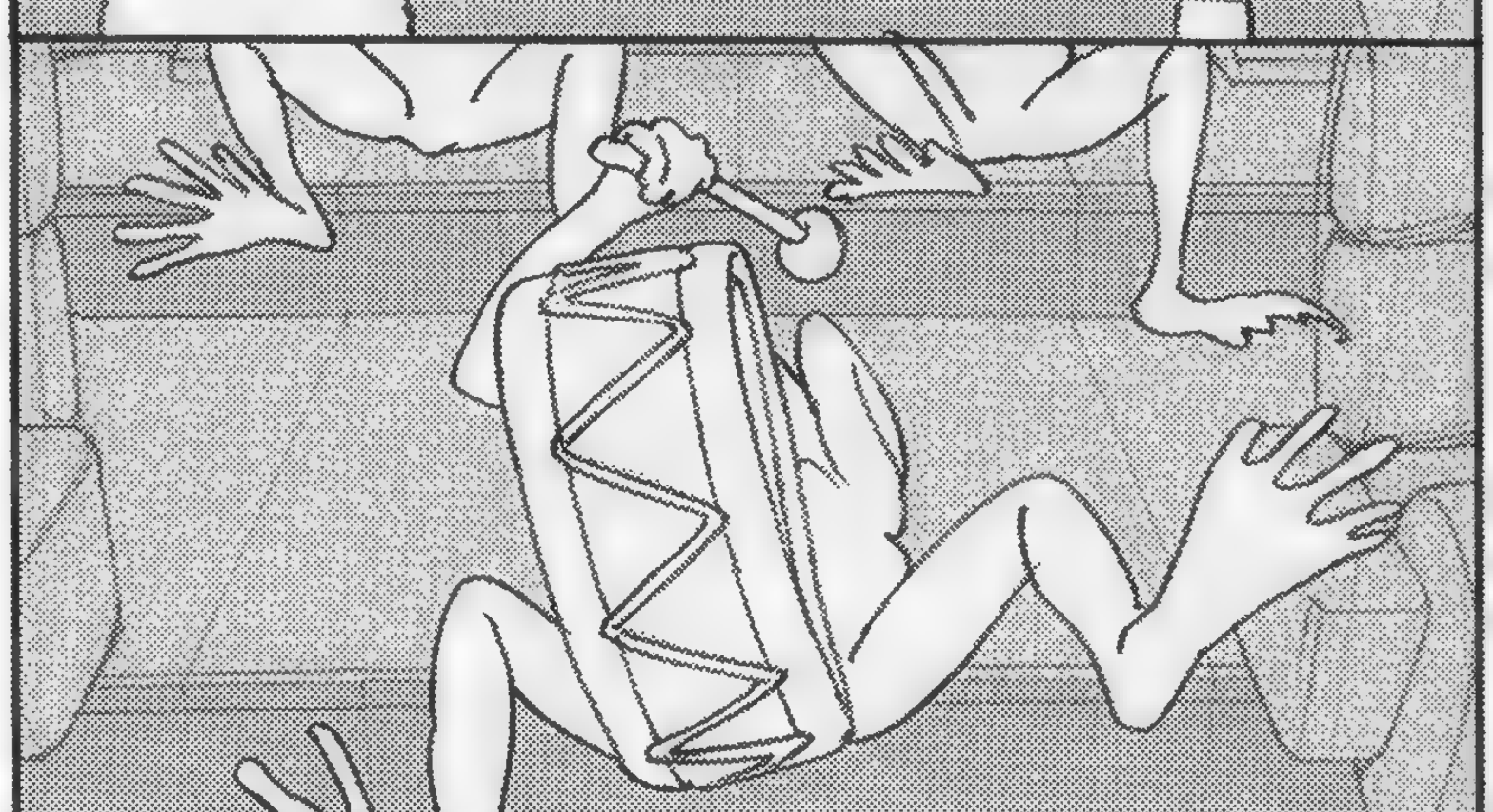
(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
558		‘クロサワ’粉川を手前に、奥にパプリカ。 ‘クロサワ’粉川の説明に合わせて、このカットもパンフォーカスになって行く。 最初は、パプリカにのみピントが合っていて、その奥は２段に分けてボケ、手前側の‘クロサワ’粉川も少しボケ気味から、すべてにフォーカスが合う。	粉川 (~1+0) 「カメラのレンズを	
			グッと絞って、 画面の隅々にまで ピントを合わせる 撮影技法なんだよ」	
		楽しげに説明する粉川の様子を微笑ましげに見ていたパプリカ、小首を傾げて。		
			パプリカ (~9+0) 「好きだったのね？、やっぱり」	
		パプリカの言葉に「？」と、振り向く粉川。 ↓	粉川 「？」	

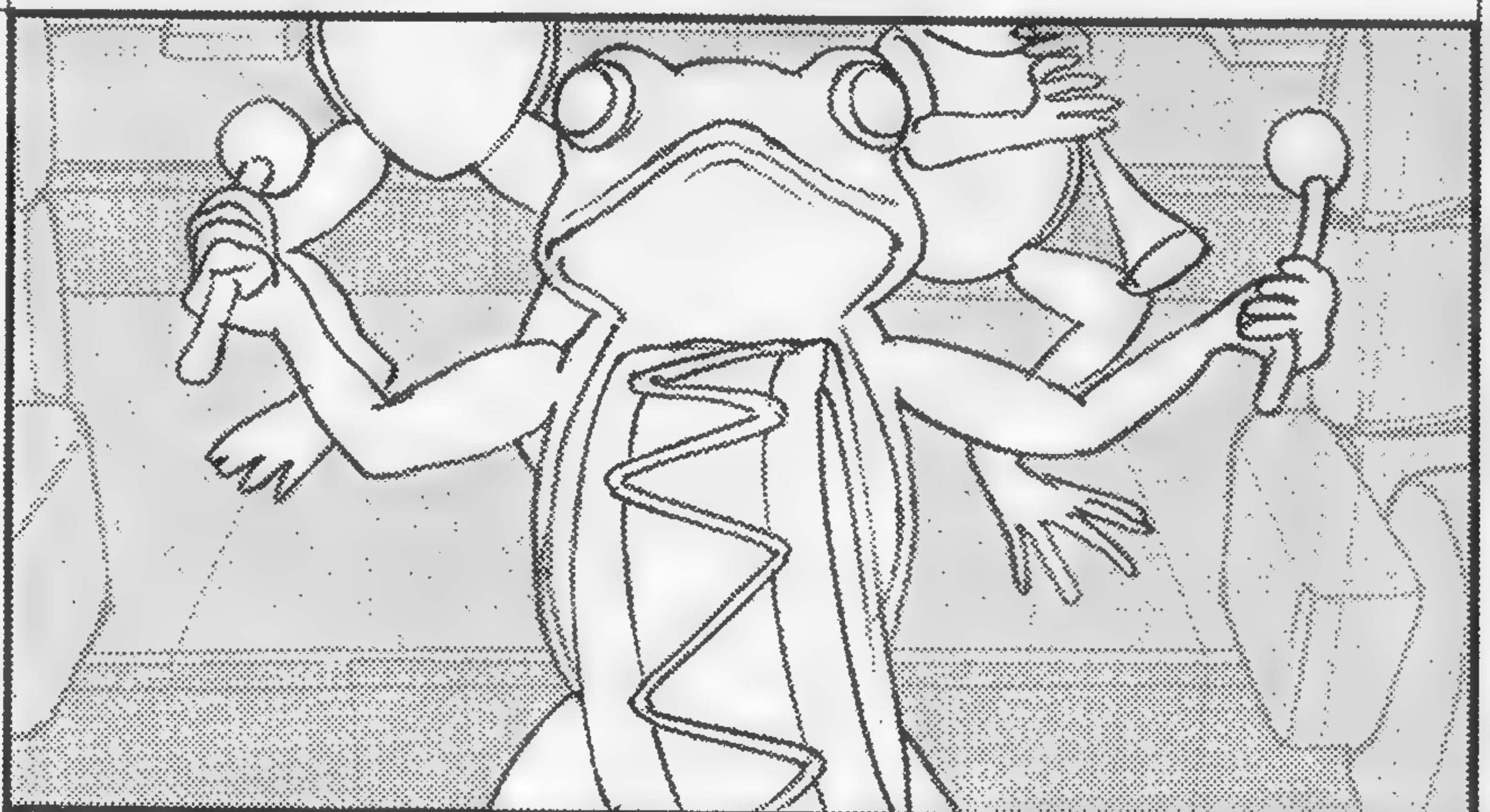
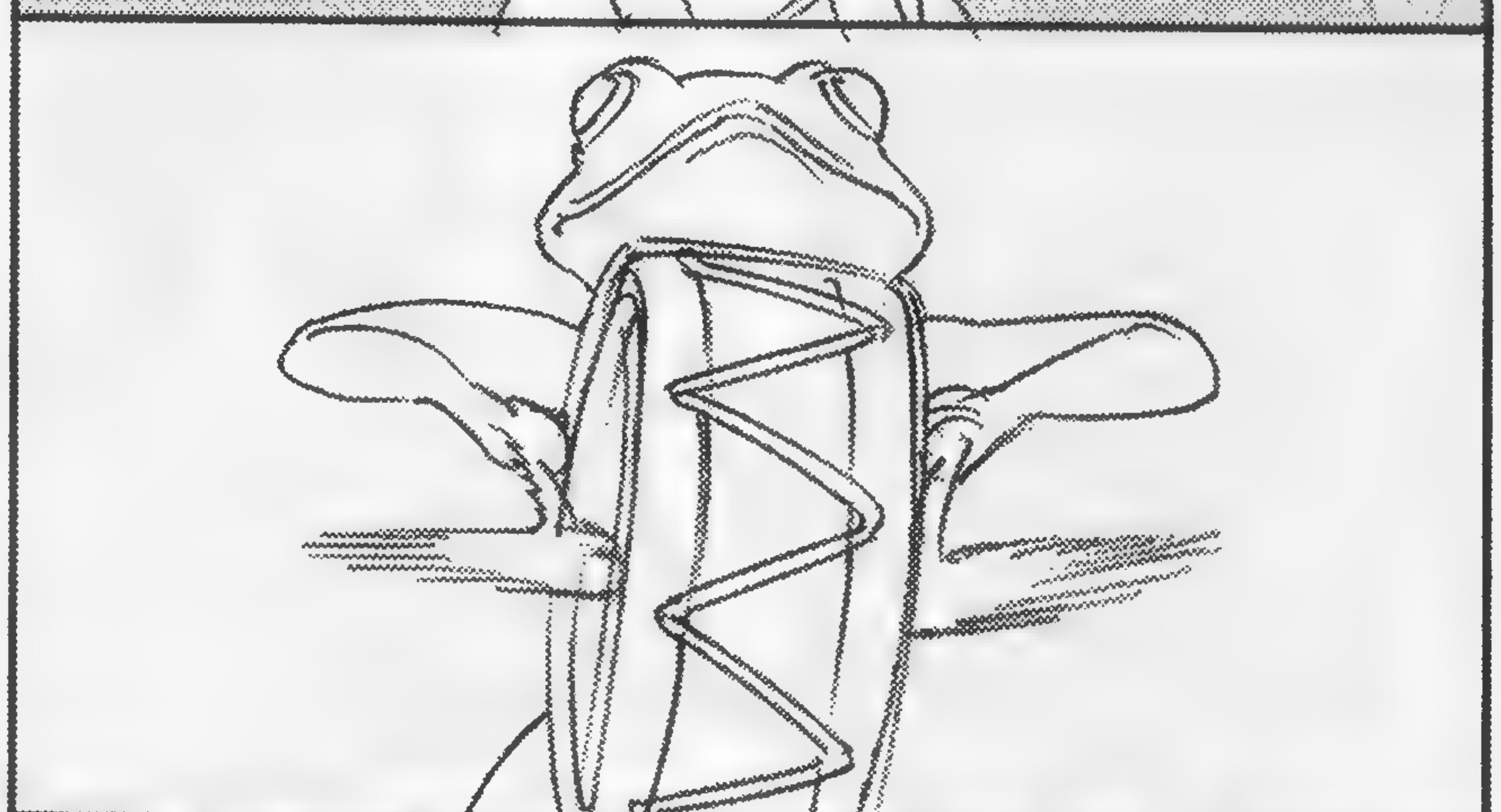
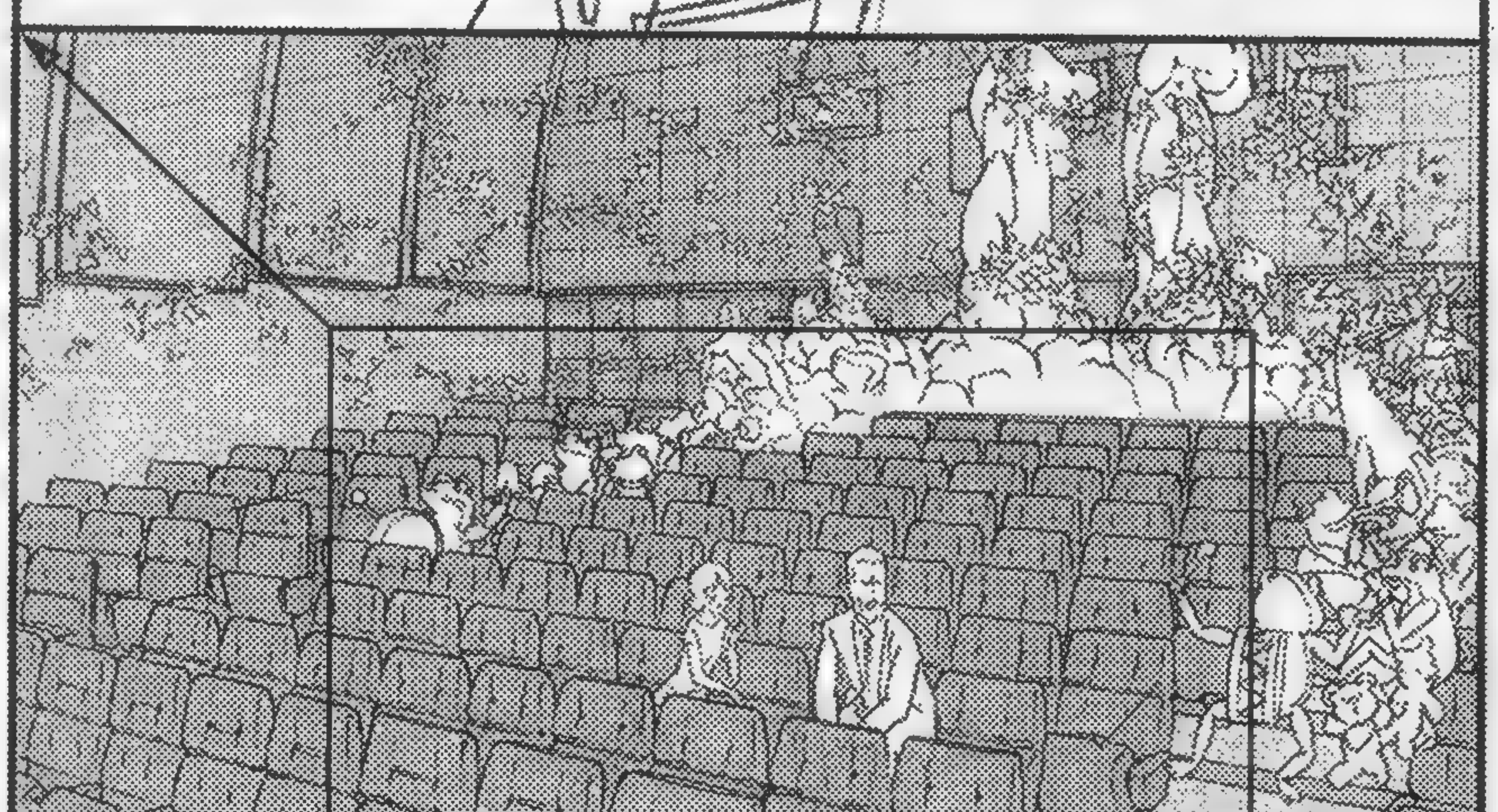
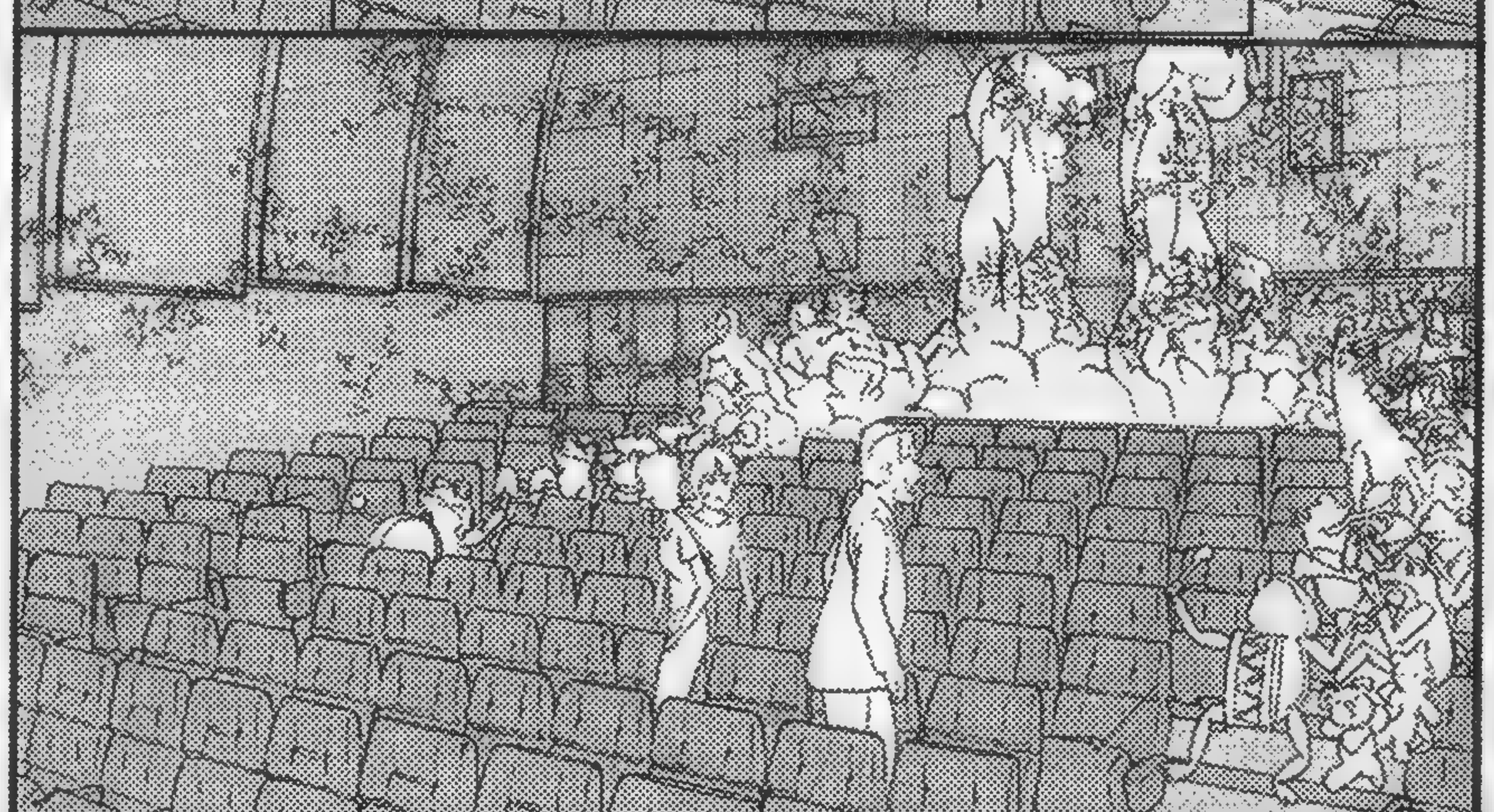
（　　）

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
558		パプリカ、可愛く ‘クロサワ’粉川の 顔を覗き込んで。	パプリカ (～12+06) 「映画。 (～13+12) どう？ 自分の夢も パンフォーカスに なってきた？ (～17+12) あなたがあなたを 殺すミステリー」	
		テンションが下がった 感じで視線を外す ‘クロサワ’粉川。		21+0
559		A.C.で。 視線を落とす粉川、 その姿は22歳の ‘70年代’粉川。 カット頭からT.B.。 O.L.(1+0)。	粉川 (～2+0) 「……俺は…	3+0
560		館内、引き。 並んで座るパプリカと ‘70年代’粉川、正面。 T.B.+回り込み風に カメラ移動(カット いっぱい)。 全座席をそれぞれ BOOKに分けて、 奥とサイドの壁をBGと して全部で10段の スライドになります。	(～0+12) ……自殺なんて 考えたことは ない」 パプリカ (～4+0) 「オレみたいな人、 かもよ」	
		奥に見える映写機から 青い蝶々の群(3D)が現れ、 続いて不定形のものが 膨らんできて、		

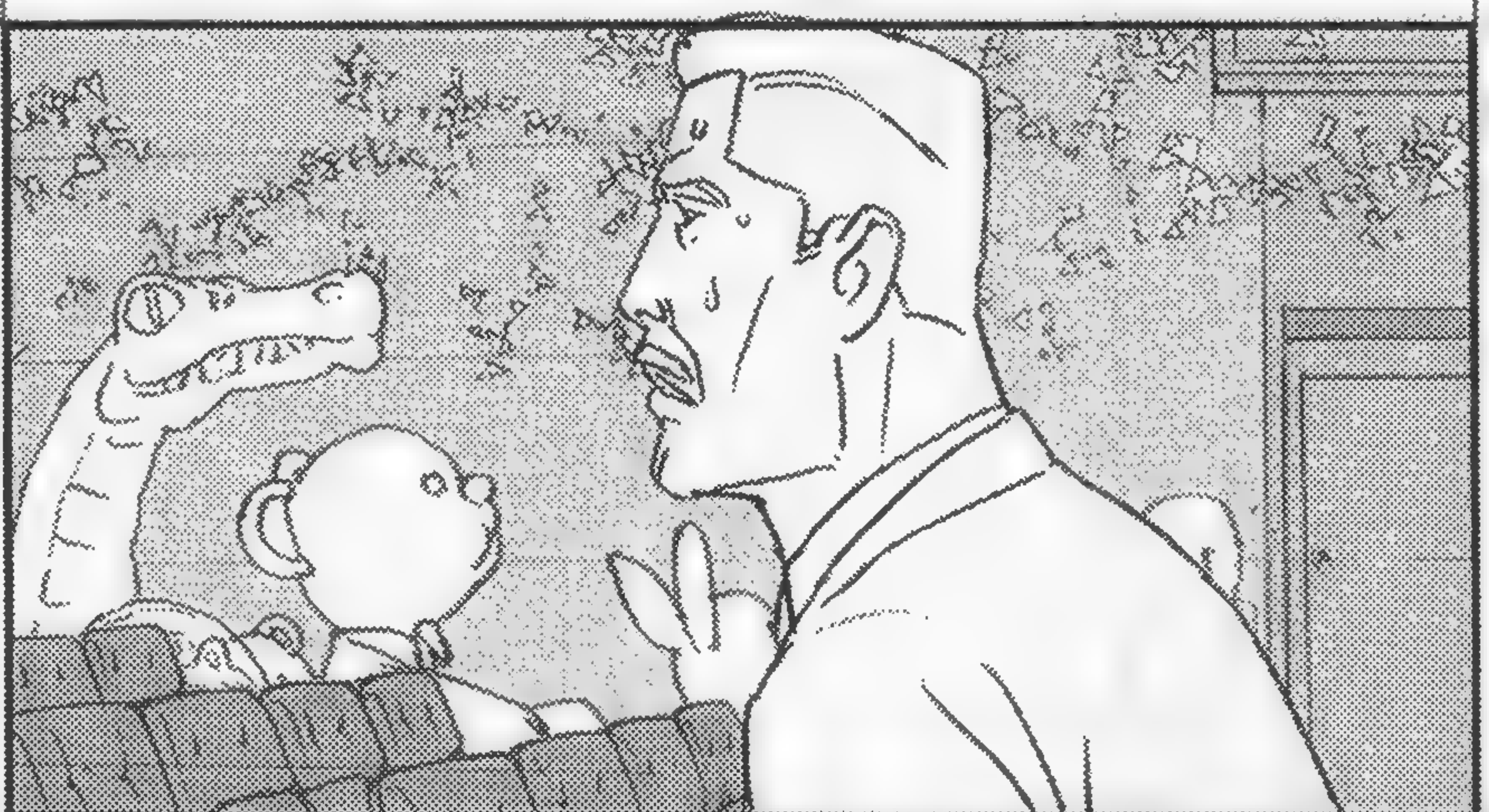
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
560		ポトリと落ちる。 二人は気が付きません。		6+12
561		手前に少し苦しげな '70年代' 粉川、 奥にパプリカ、アップ。 これも回り込み風に 若干スライド。 粉川→、 パプリカとBG←←。 パプリカとBGは若干 ボケ加味。	粉川 (～1+0) 「……俺みたいな…」 パプリカ (～3+0) 「もう一人の自分、 とか」	5+12
562		二つ並んだ映写機の窓、 アオリ。 両方のカメラから、 不定形が膨らみ、		
		それが弾けて パレードの有象無象 たちになる。 ※後の方のカットと 合わせて、有象無象の 現れるパターンは一考 します。原画マンの お知恵を拝借したい ところです。 有象無象の周りを、 青い蝶々が群れ飛ぶ。 蝶々は3Dです。 映写機から現れる有象 無象から蝶々が発生 するわけではなく、 いつの間にか増えて いる、と解釈して ください。		
				2+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
563		C.561同ポ。 粉川は‘70年代’の 22歳から18歳の ‘ニキビ面’粉川に 変わっている。 こちらも回り込み 風に若干スライド。		
			粉川 (～1+12) 「もう一人の…俺？」	4+0
564		座席の間の通路。 タタタタッと 走り抜けて行く ぬいぐるみたちの 後ろから、		
		太鼓を抱えたカエルが 転がってくる。 奥にさらに二匹います。 先頭のカエルはINでも IN気味でも良いです。		
		パッと足を開き、 ↓		

( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 564		スタッと立ち上がり (ここでちょっと溜め)、		
		思い切り太鼓を叩く。	S.E.	2+18
565		館内、引き。 カット頭でQ.T.B. (0+6くらい)	ドンッ！ ※太鼓を合図に 音楽スタート。	
		驚いて立ち上がる パプリカ、粉川。 辺りを見回す。 このカットから通常の 粉川に戻ります。 映写機から溢れる 不定形から、どんどん パレードが生まれてくる。 館内を群れ飛ぶ青い 蝶々。	パプリカ、粉川 「!?」	4+0

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
566		呆然と見ている粉川。 その奥をパレードが 通過して行く。		
	 			

パプリカの方を振り
返り、情けない表情で。

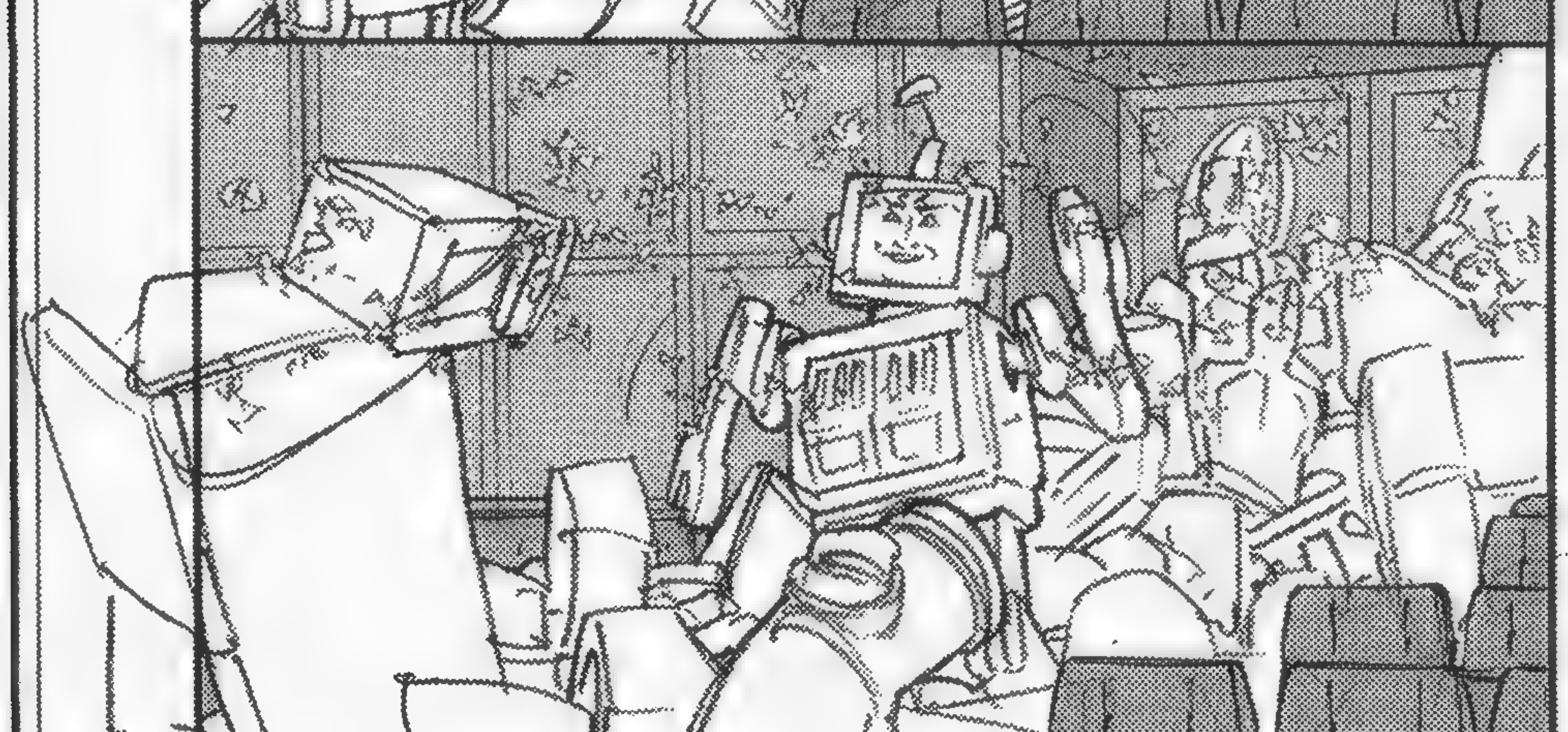
セリフあってから、PAN→。
(PANは0+18くらい)
困惑しているパプリカ。

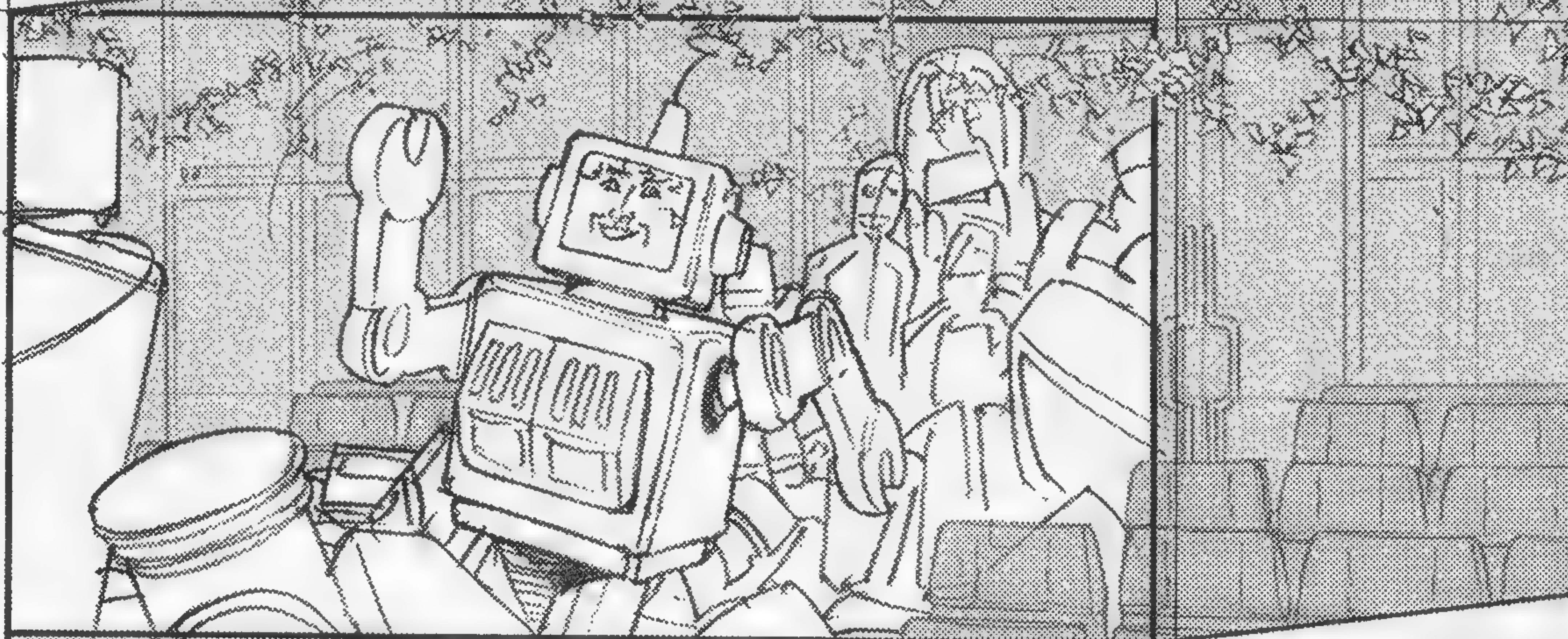
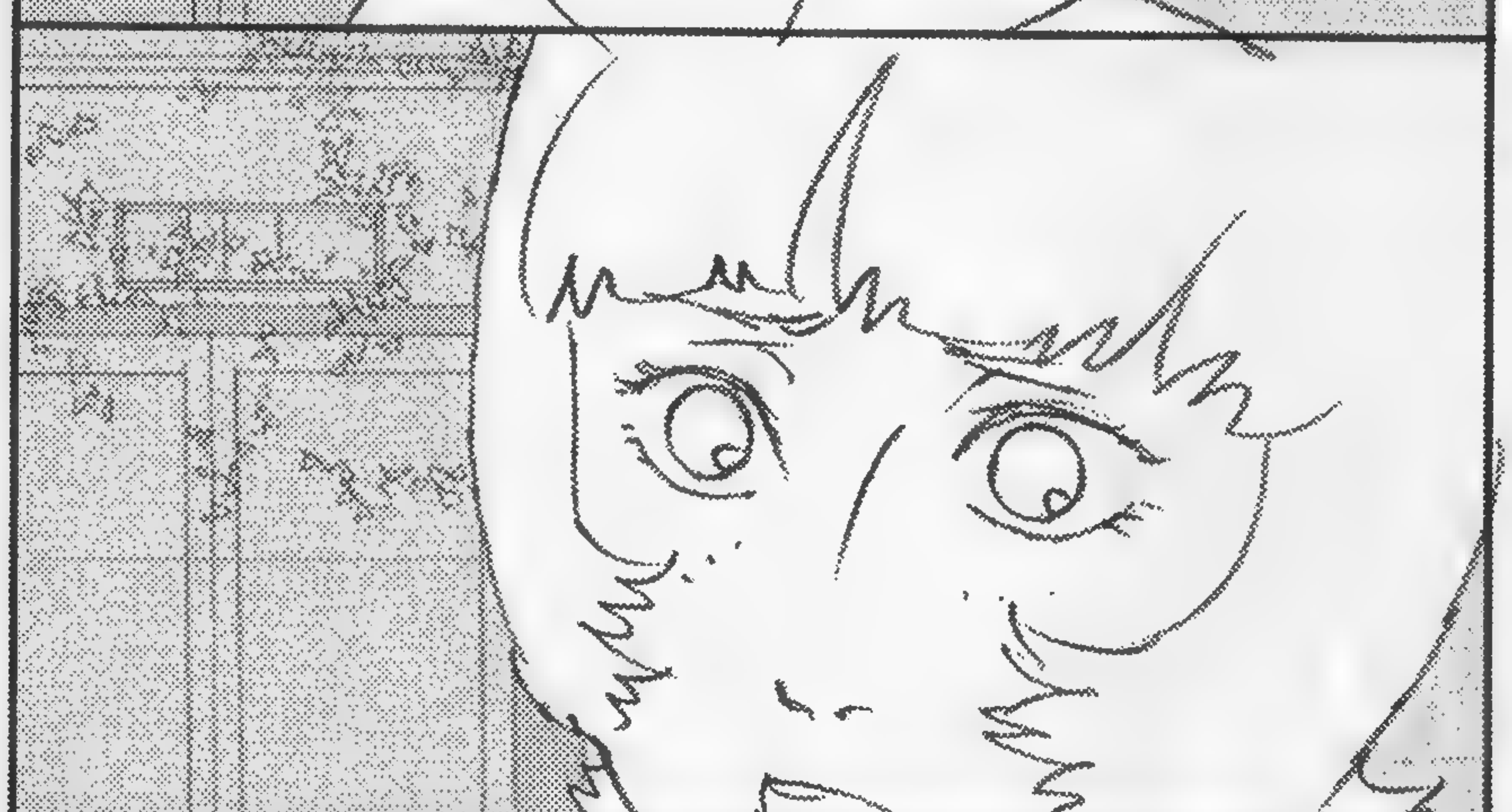
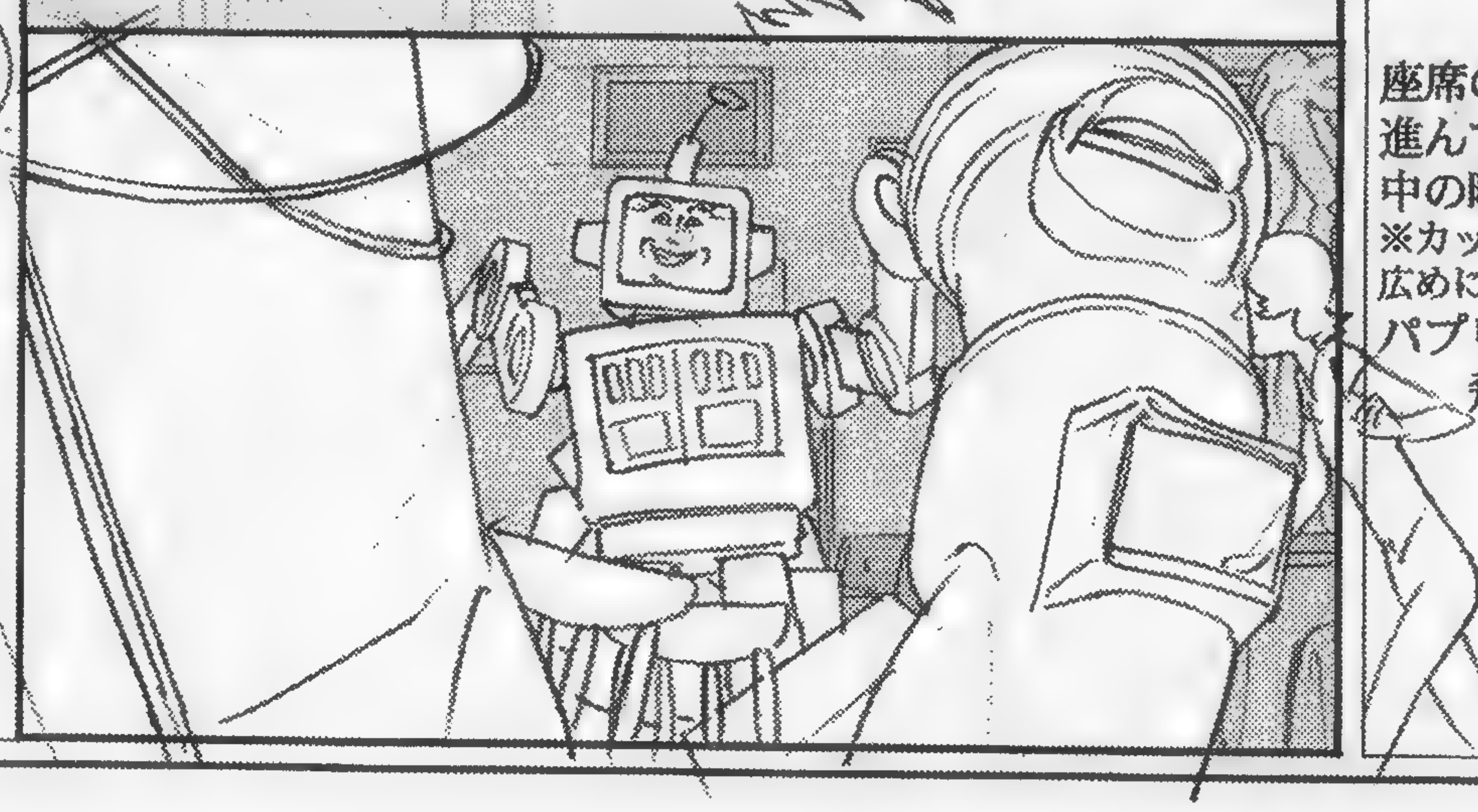
カット尻、ハッと気づく。

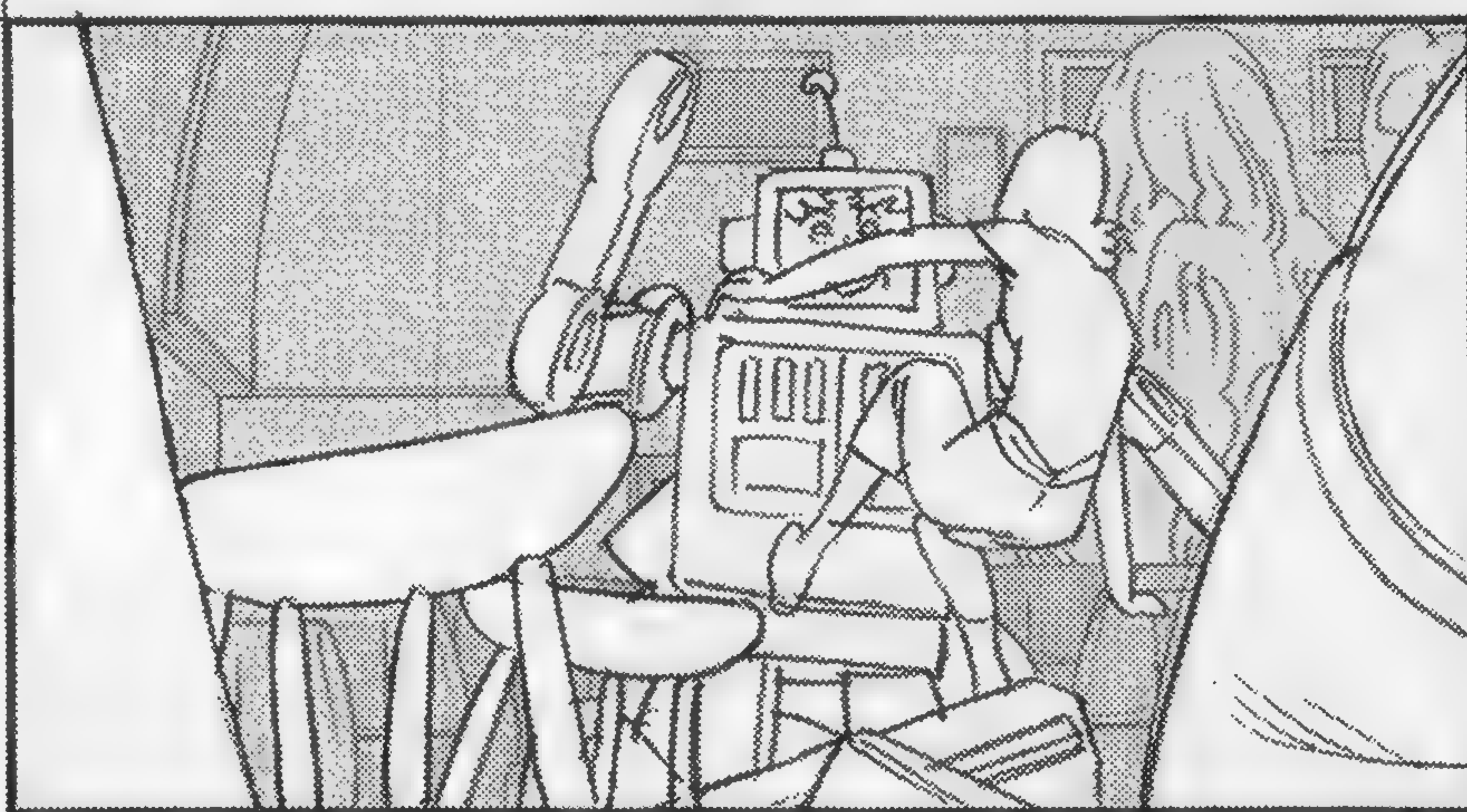
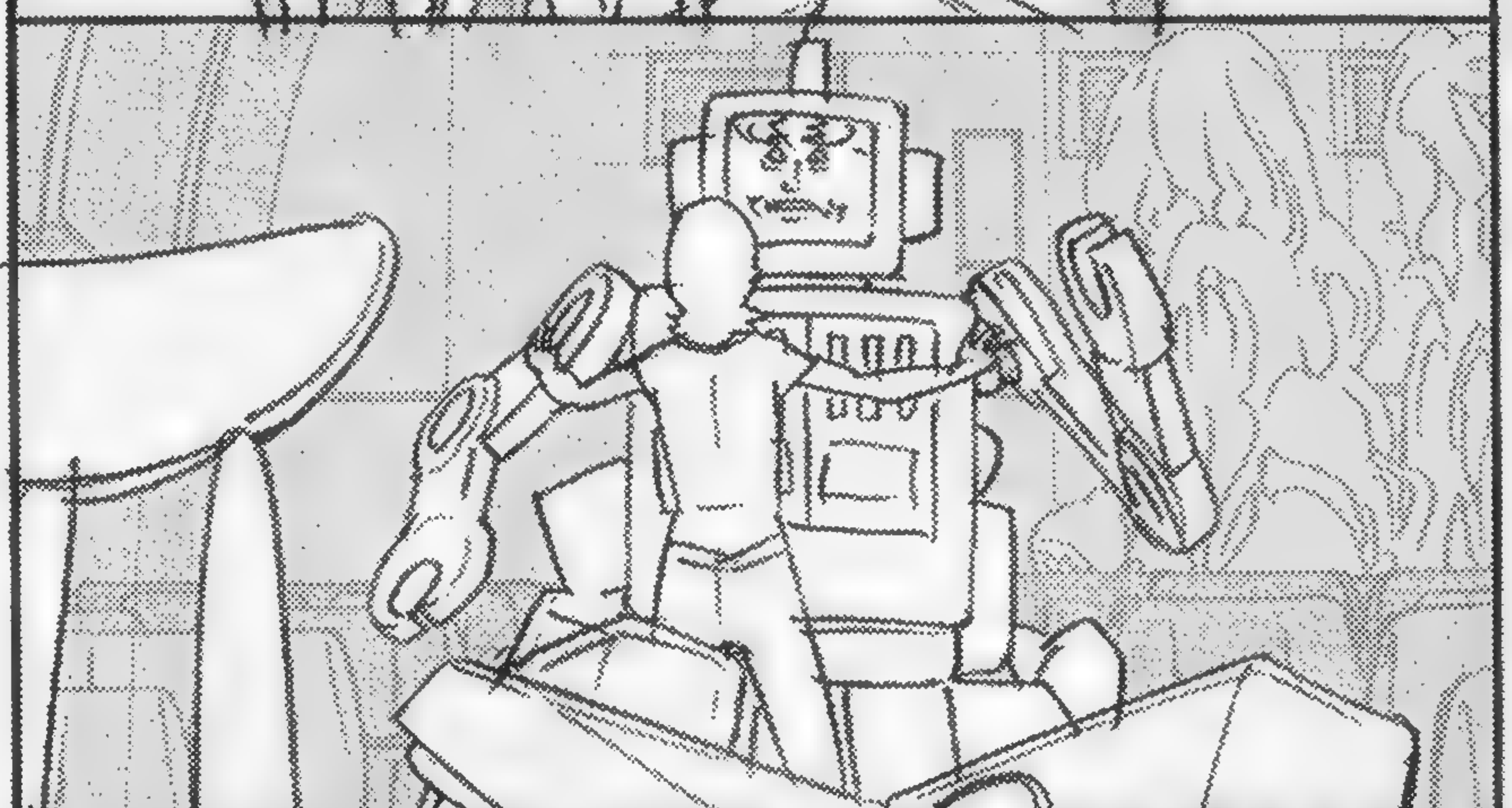
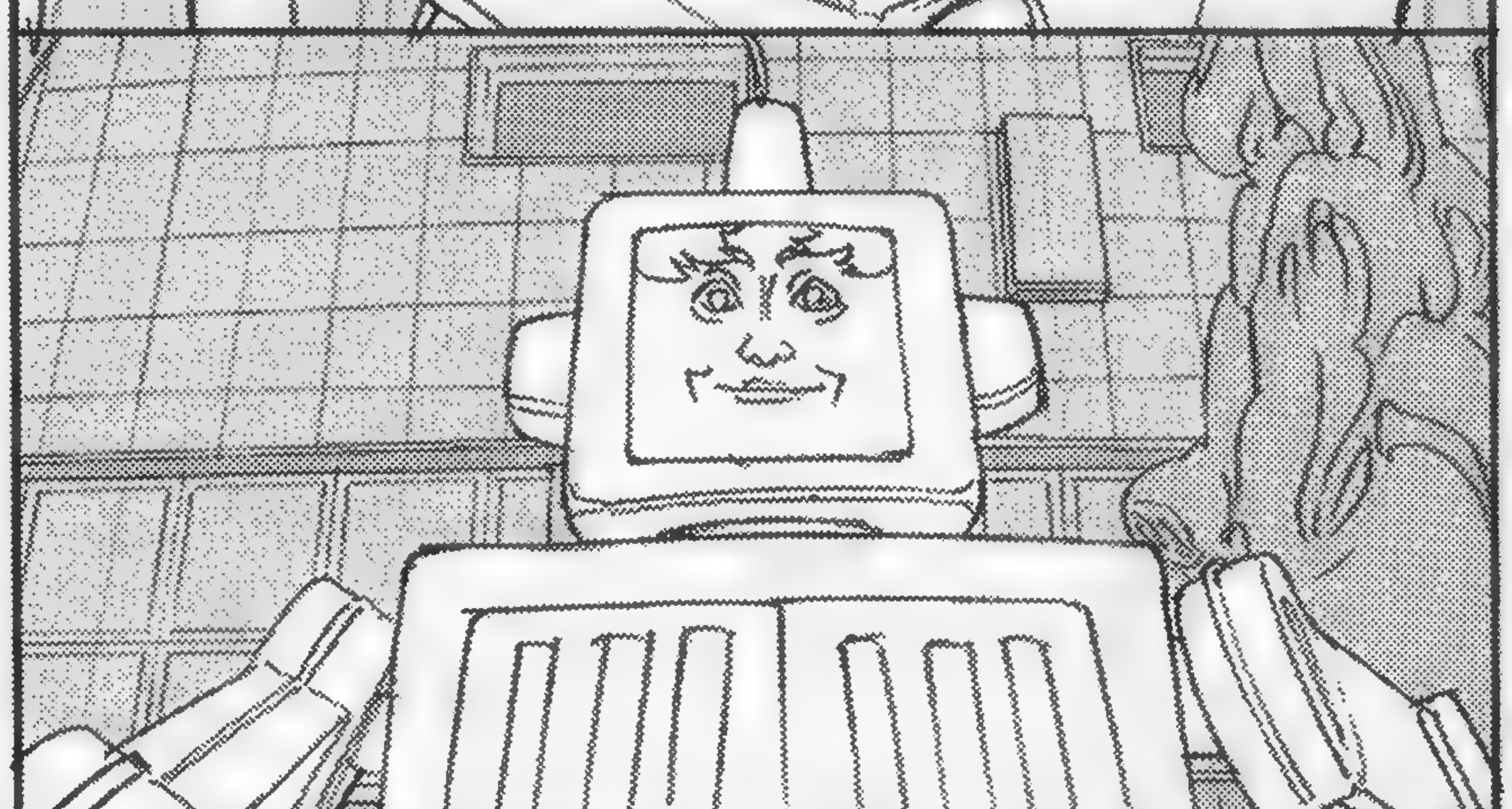
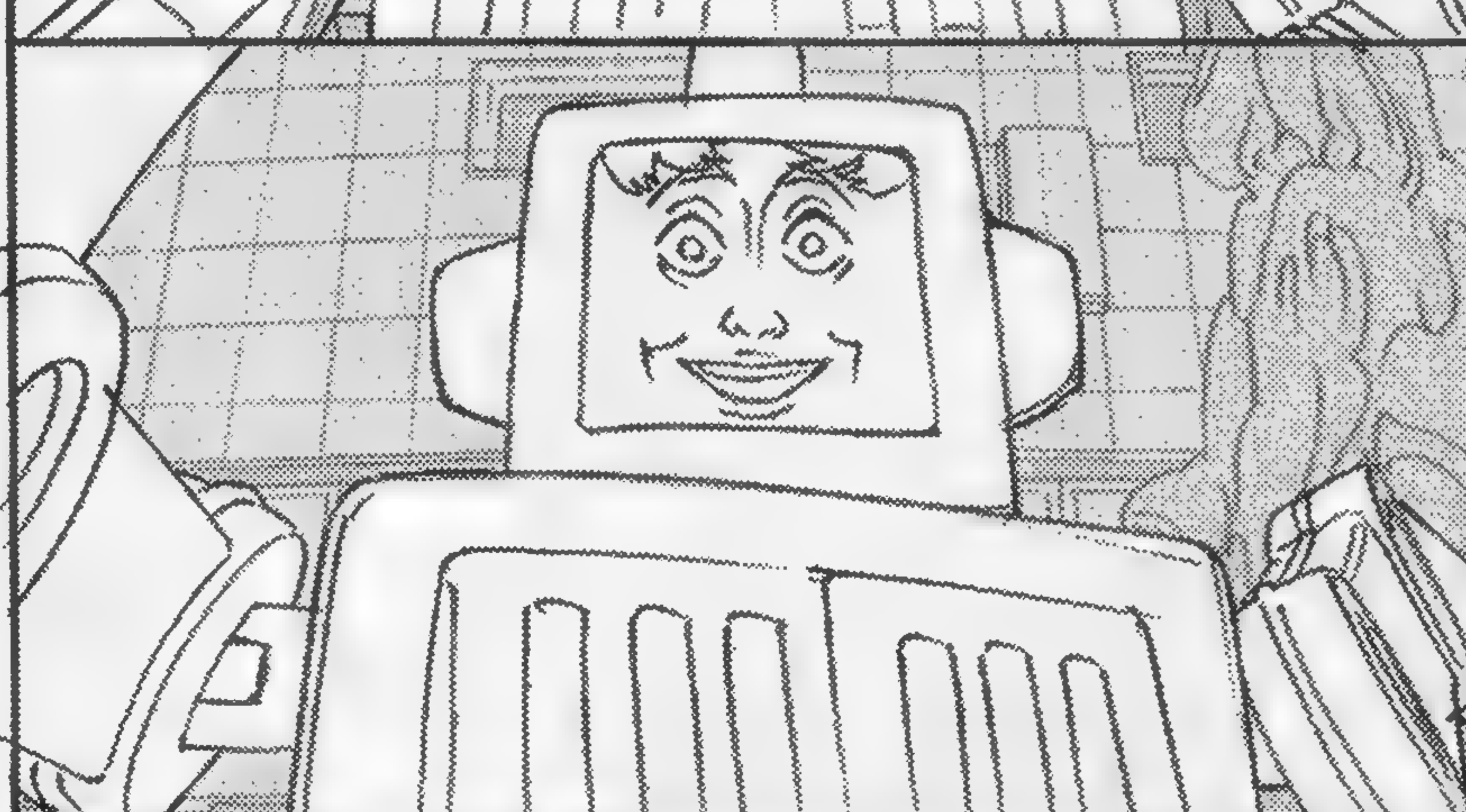
粉川　(〜2+20)
「私の頭は、
そんなに重傷
なのか…？
パプリカ」

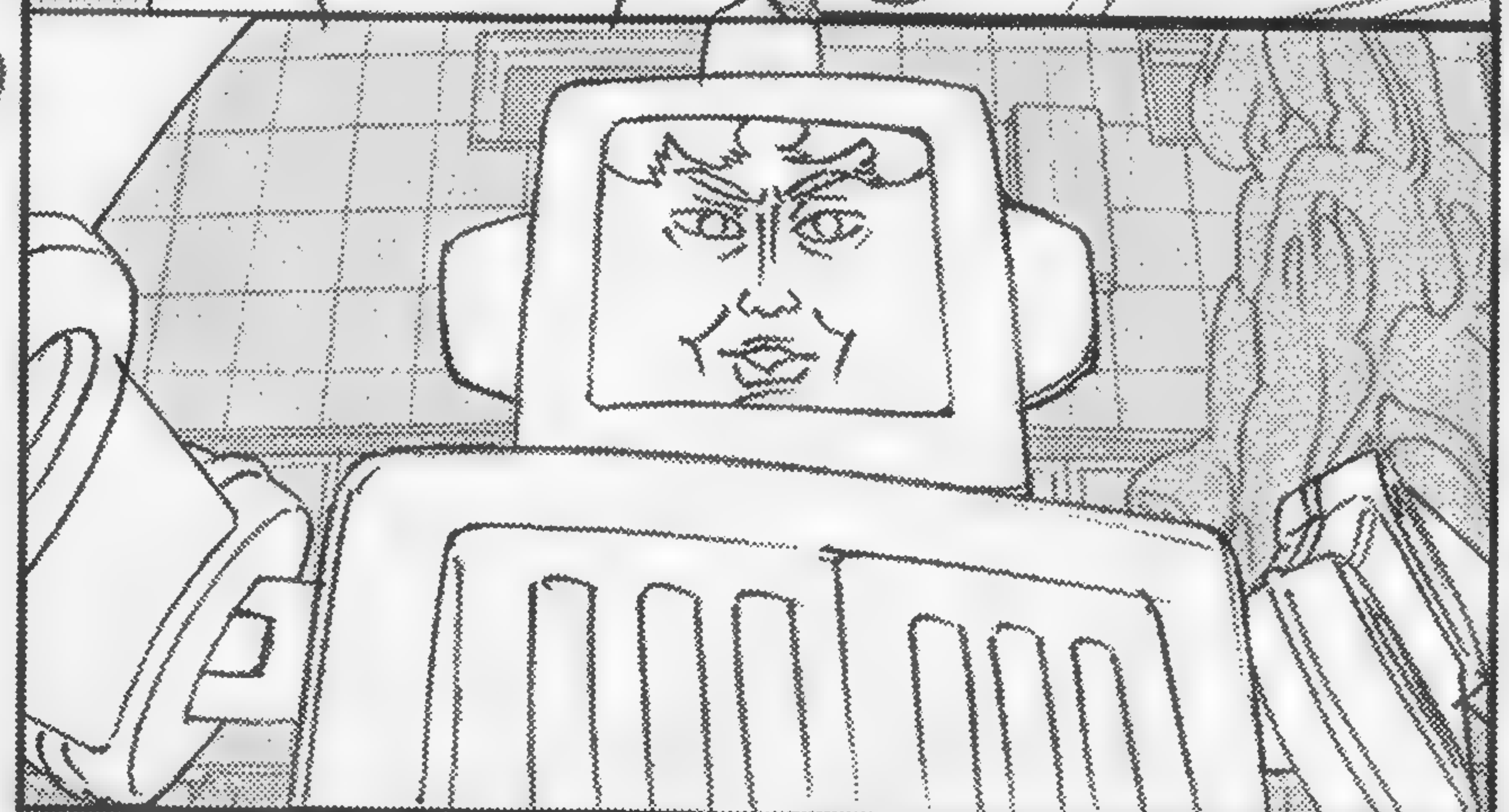
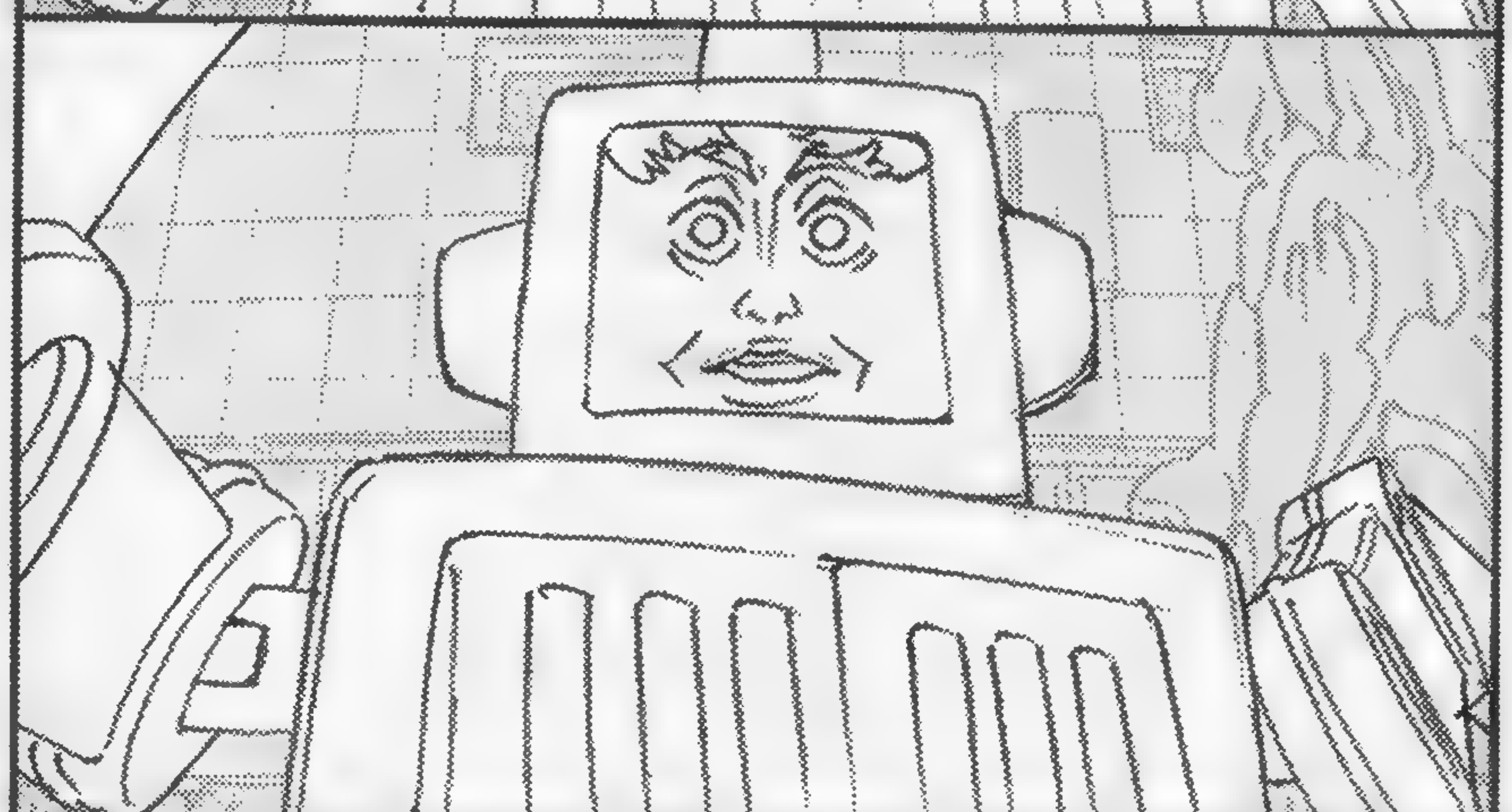
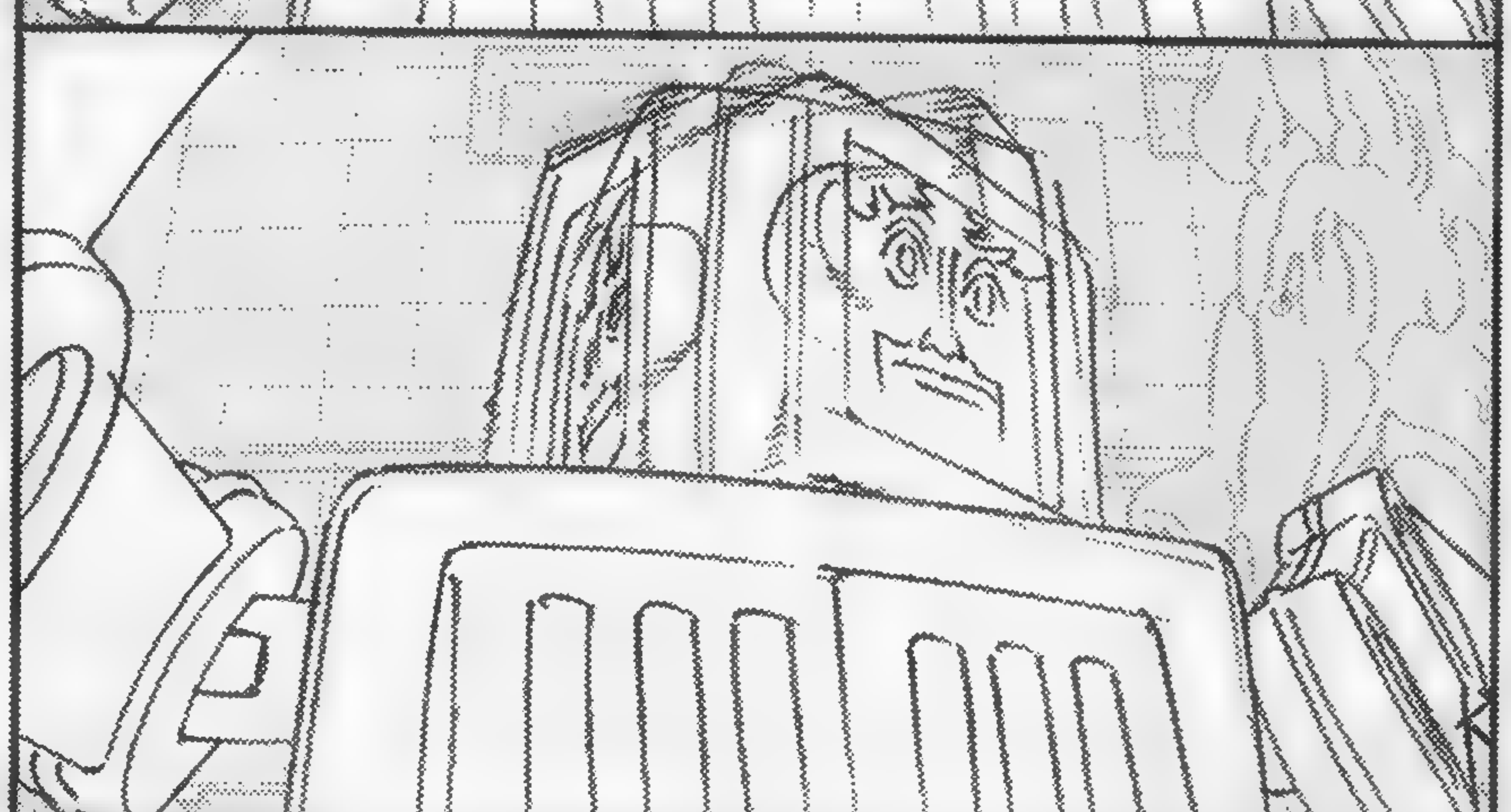
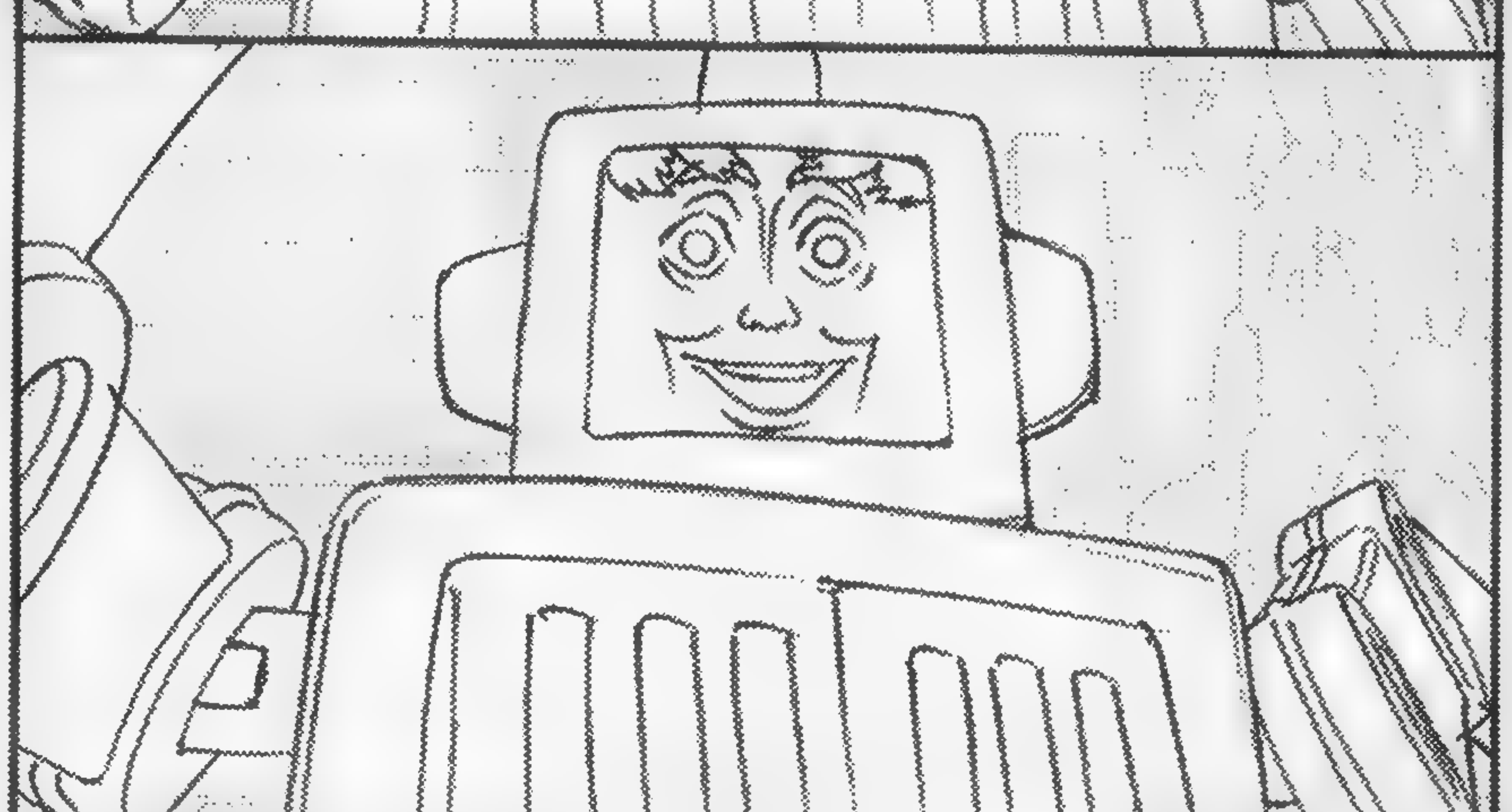
(〜8+06)
パプリカ
「夢が、
混入してきてる……

…!!」

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
567		グニャグニャした 有象無象の中から、 時田ロボットが		11+0
		立ち上がって陽気に 歩き出す。 付けてPAN。 ↓		

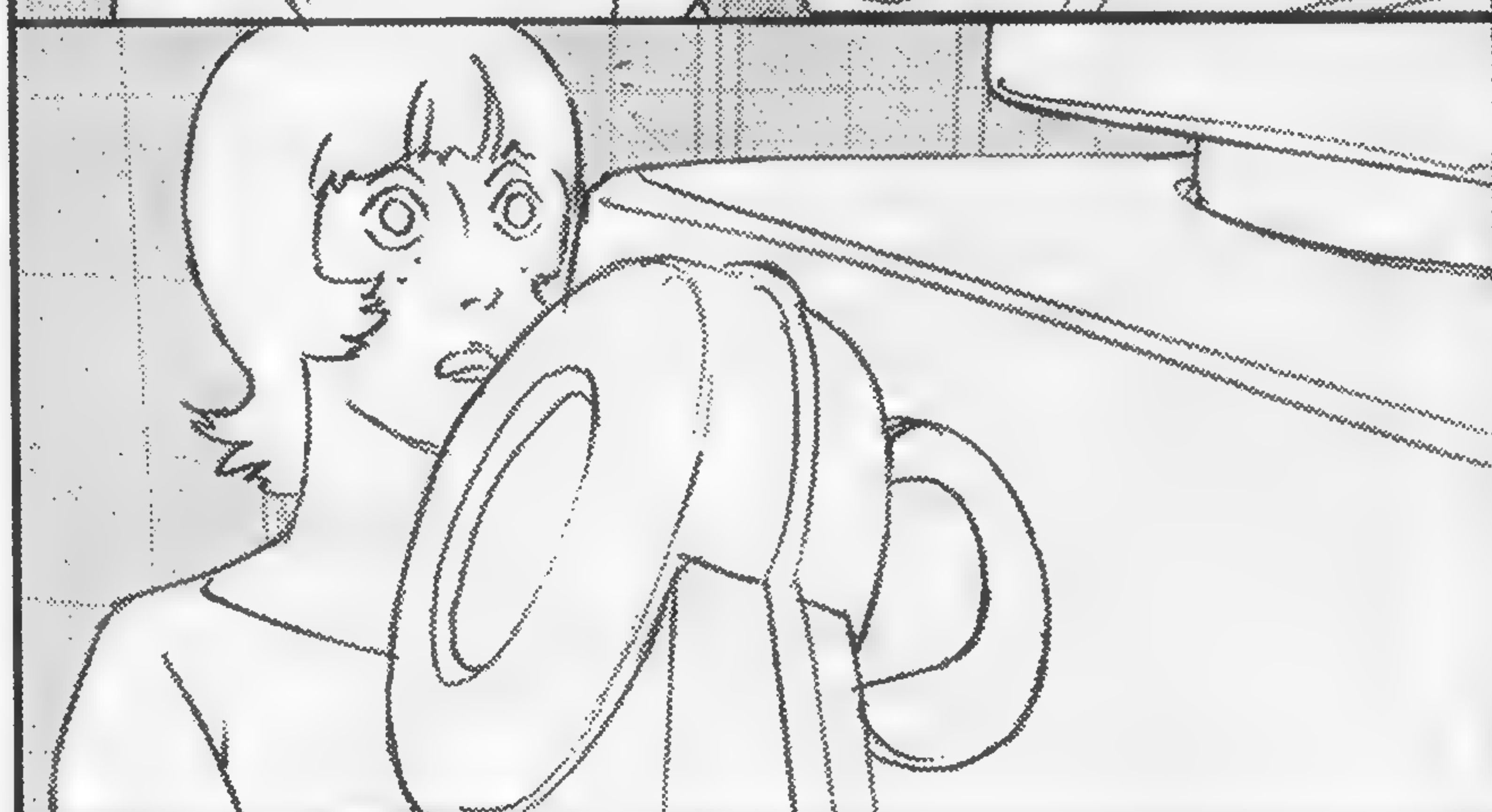
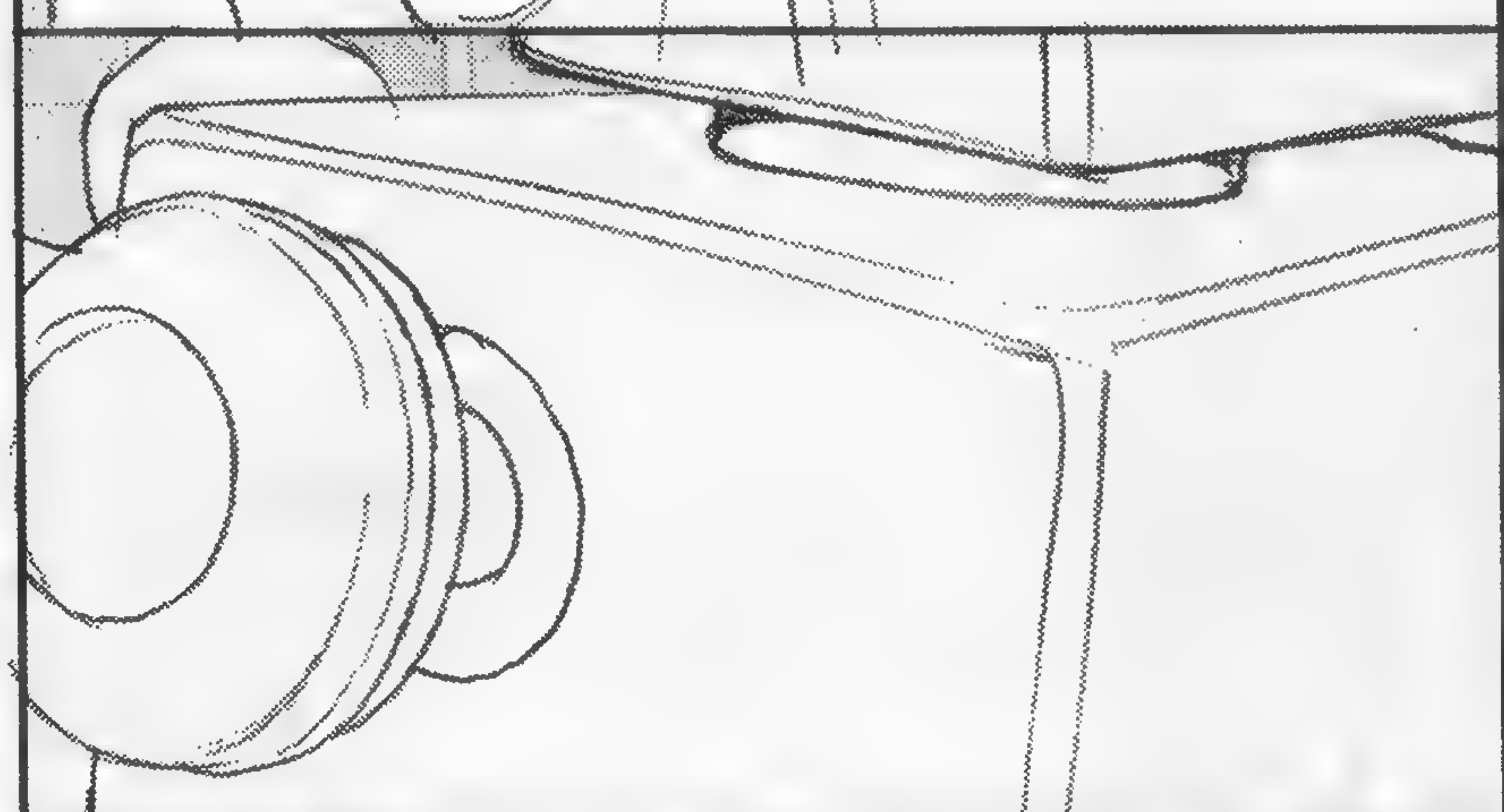
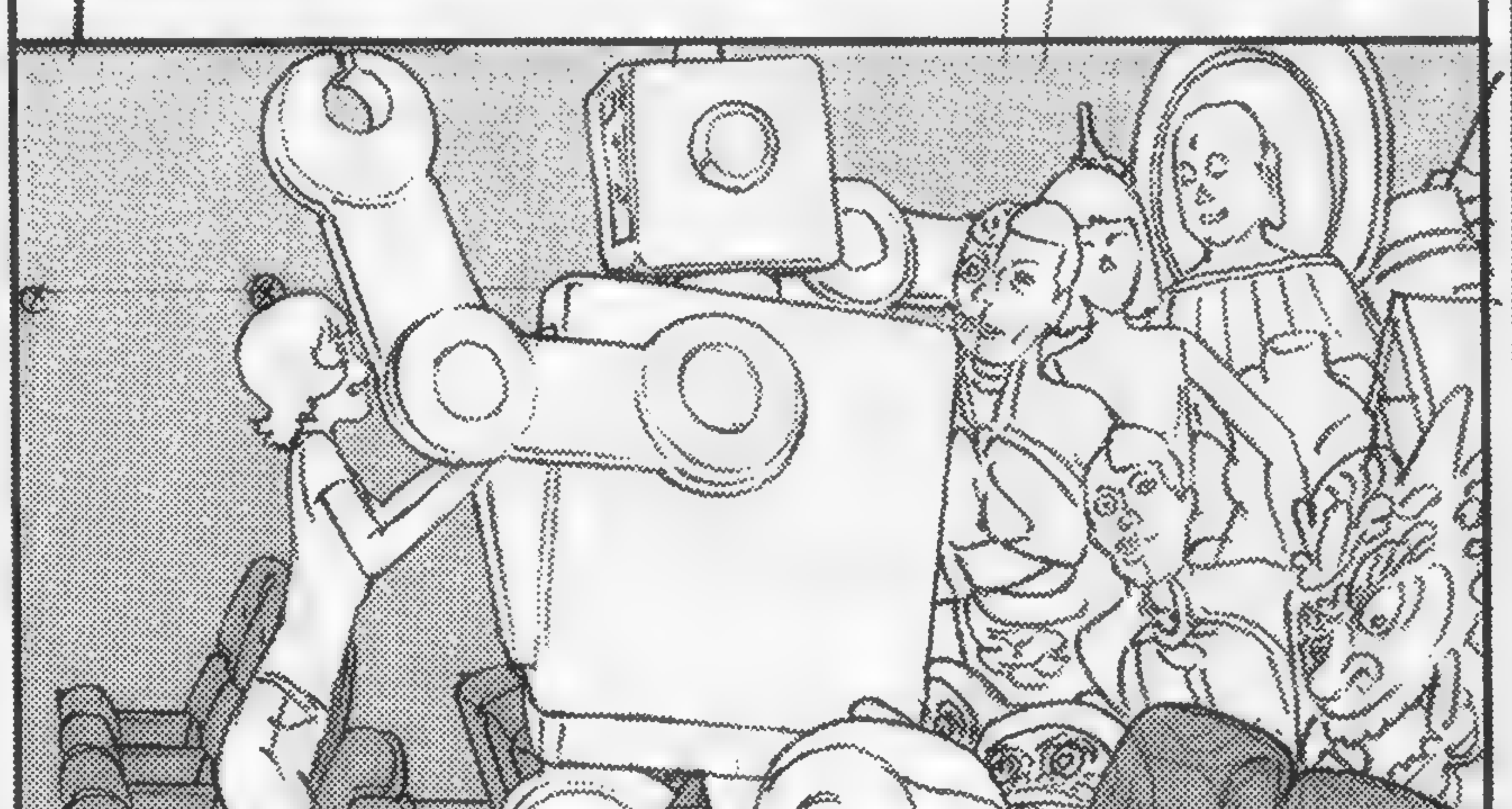
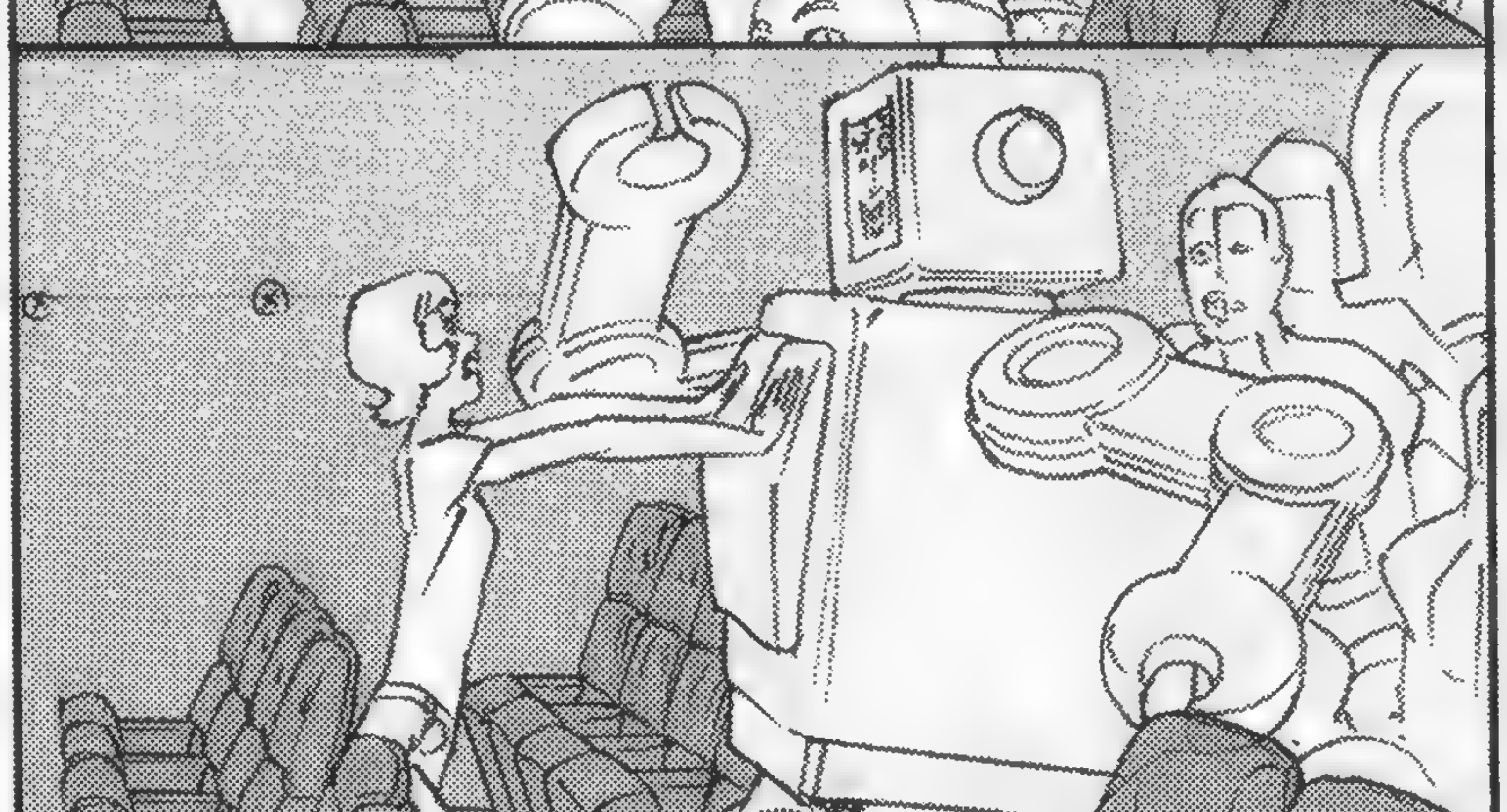
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
567			パプリカ（OFF） 「時田君!?」	3+12
568		C.566ラスト位置同ポ。 驚きのパプリカ、 アップ。	パプリカ 「あの子…… 勝手に	
		言い終わらぬうちに 駆けだして	フライング したんだ！」	
		OUT。		3+0
569		座席の間の通路を 進んでくるパレードの 中の時田、正面。 ※カットの都合上、通路を 広めにしてあります。 パプリカ、IN気味に 飛び込んできて、		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
569		有象無象をジャンプしてよけつつ、		
		時田ロボットの前に立ちふさがる。 ※時田ロボットの腕の振りが、ラストでコンテの絵と左右逆にして、次カットに合わせてください。 ※蝶々、有りです。	パプリカ 「待って！ 時田君！」	
570		ギッと、		2+0
		止まる時田ロボット、正面。 満面の笑みで。 ※蝶々、有りです。	時田 「あ！ パプリカ！」	2+0
571		時田ロボットをなめてパプリカ。 パプリカを認識した時田ロボットの反応に		

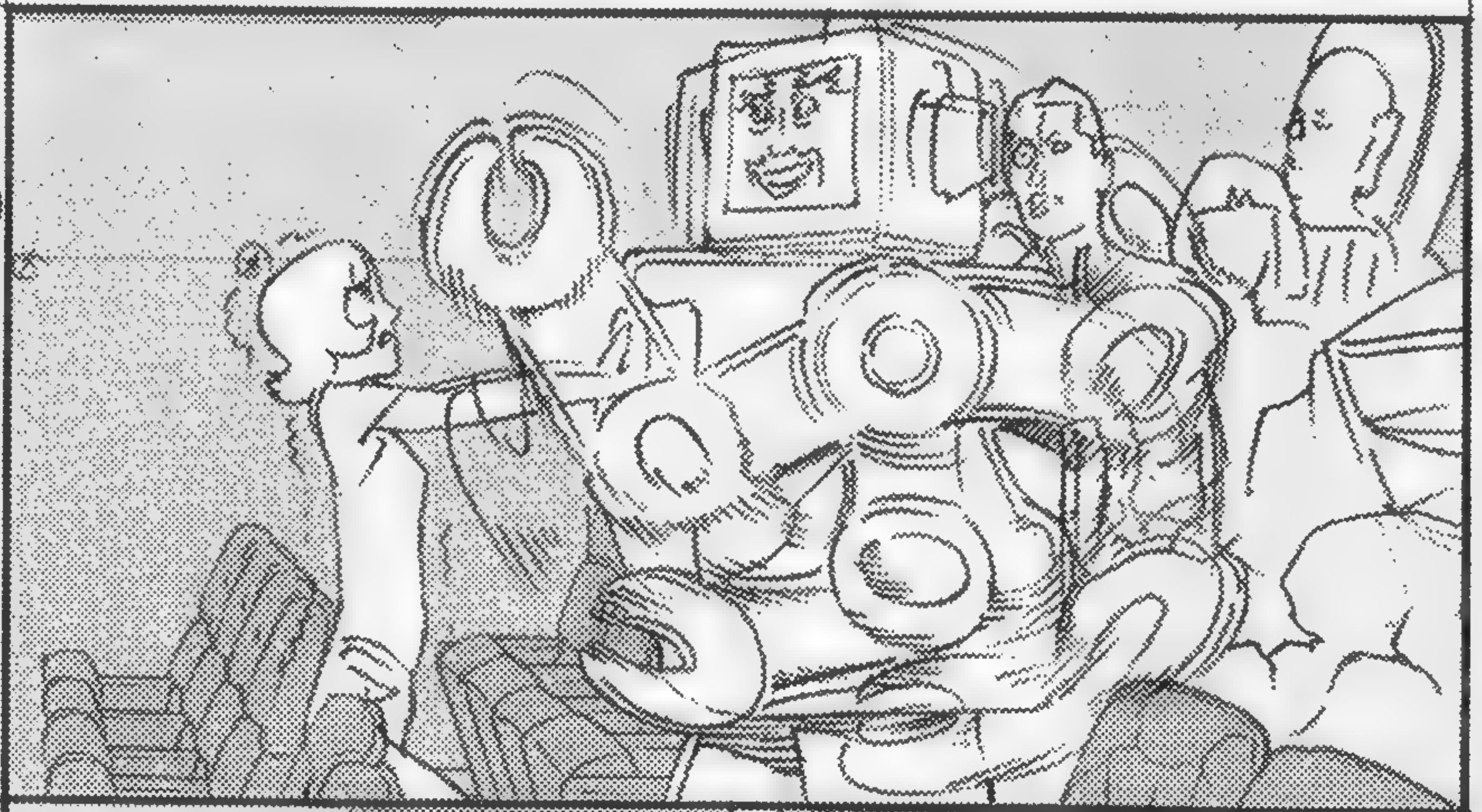
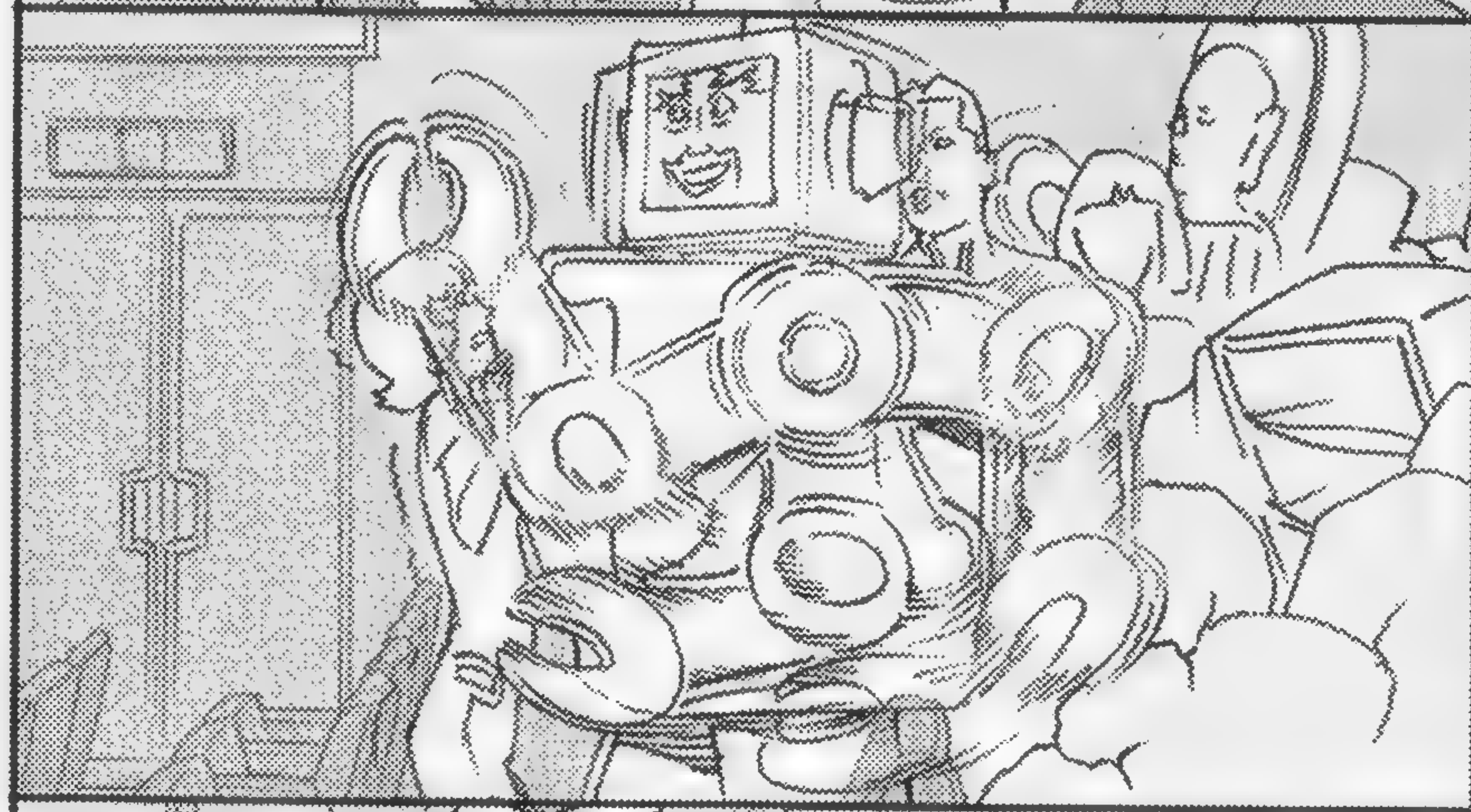
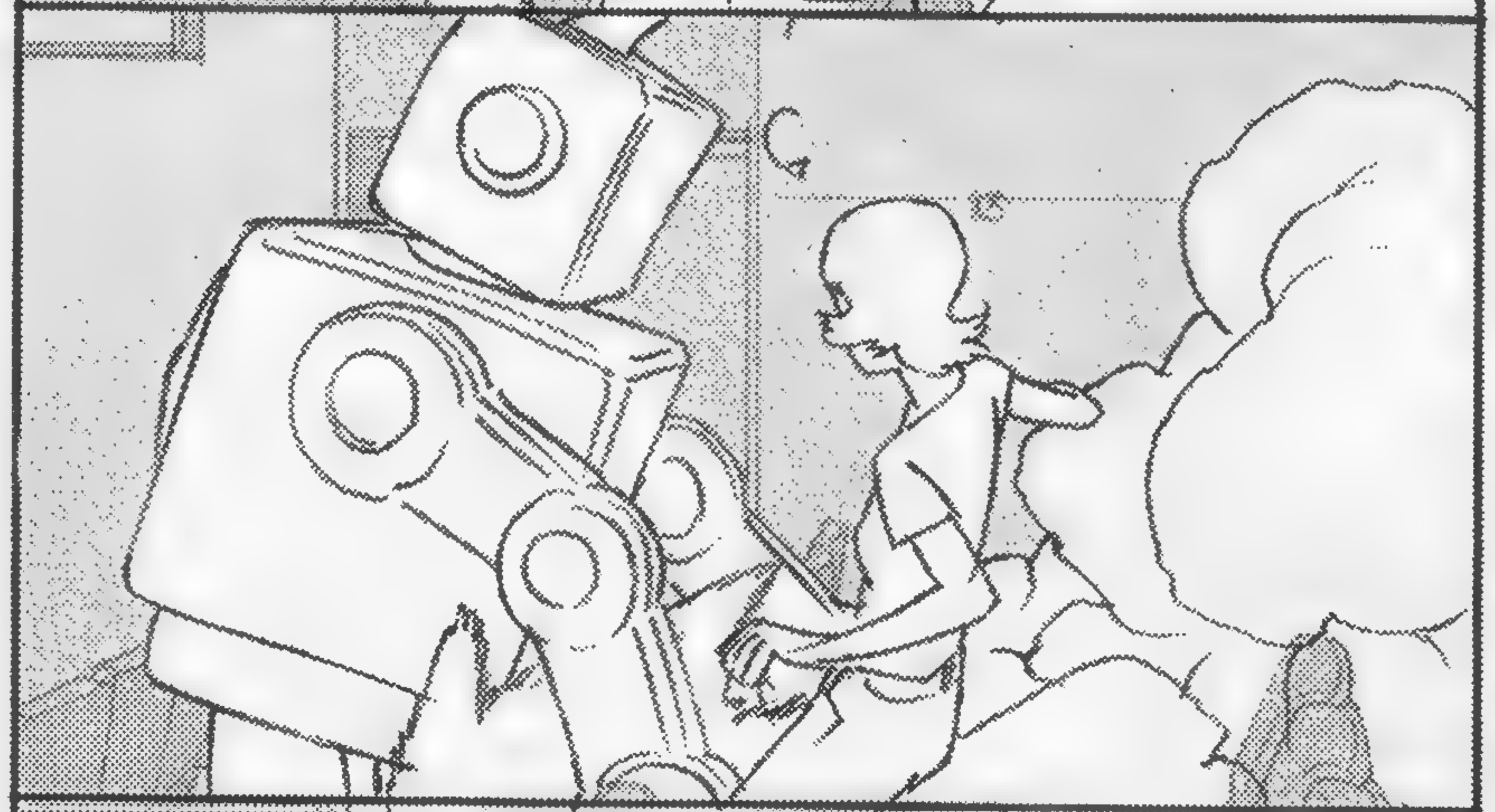
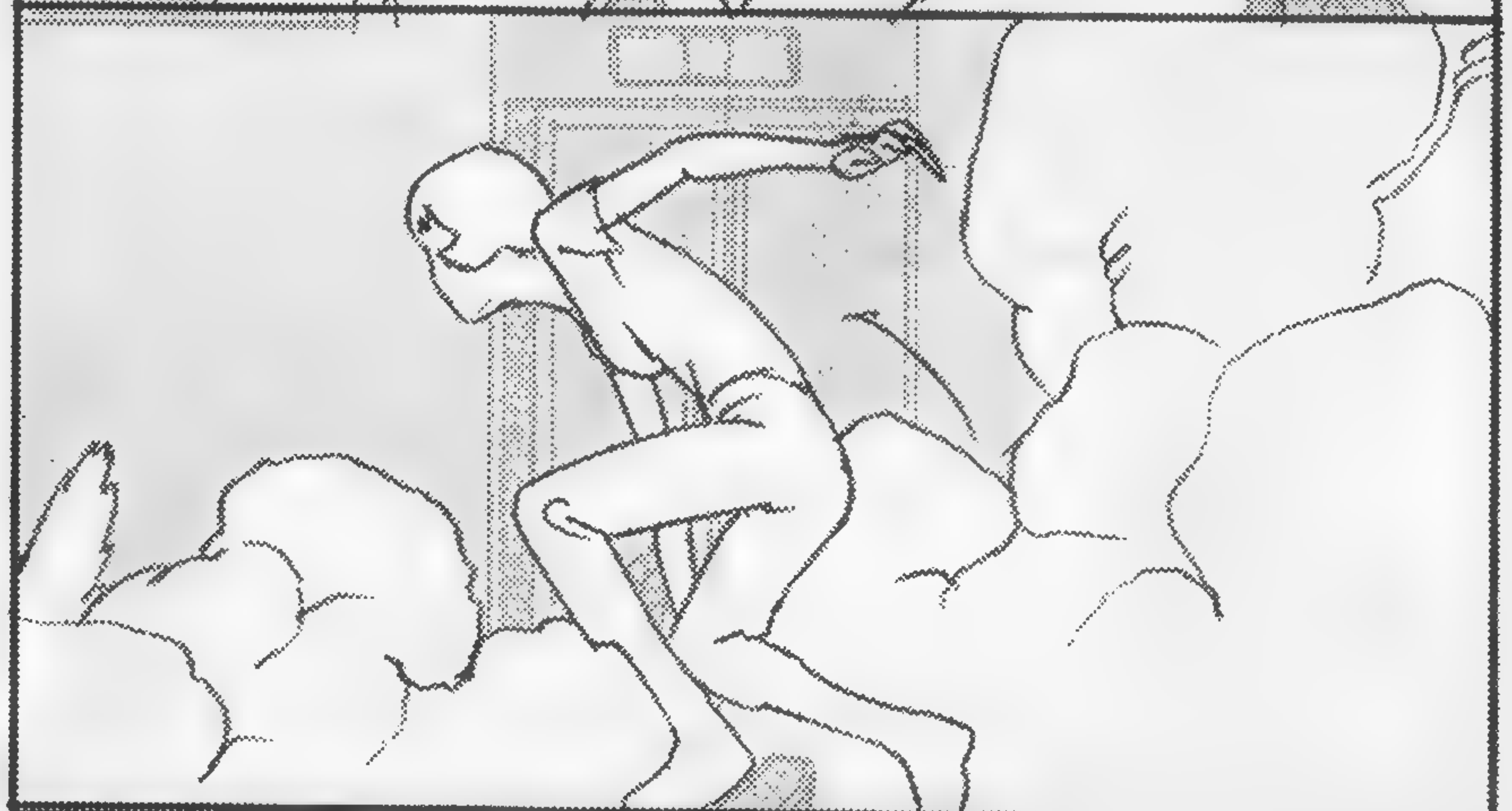
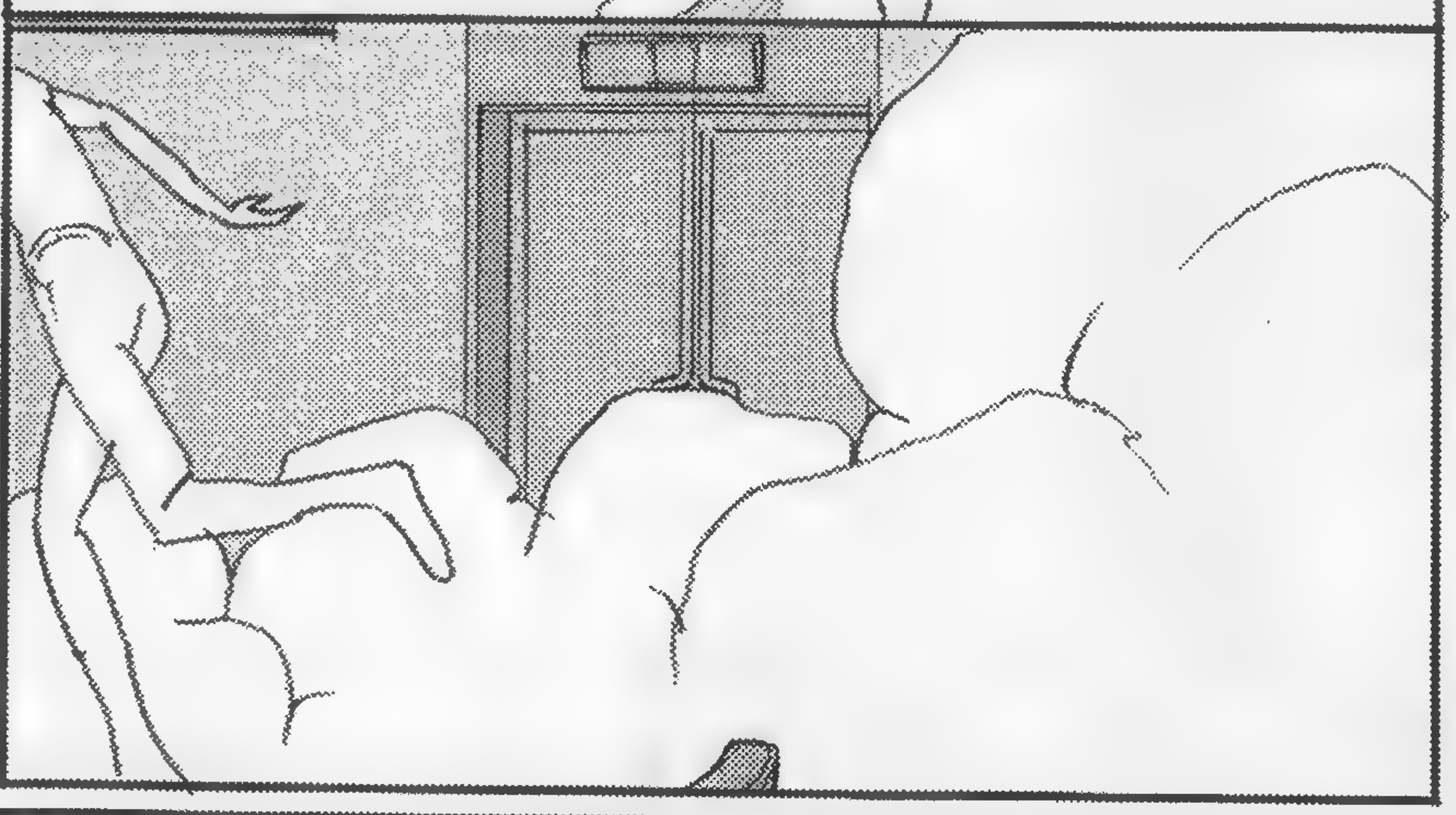
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
571		ちょっとホッとした様子で。 ※このカットでは蝶々は不要です。	パプリカ (〜1+0) 「どうして時田君がここに？」	3+0
572		C.570同ポ。 時田ロボット、正面。 カット頭にちょっと表情変化あって、訳の分からぬことを口走り始める。 表情豊かに。 時田ロボット自身はまったく筋が通ったことを喋っているつもりです。	時田 (〜0+12) 「シナプスに咲く 恍惚は	
			パプリカ印の 乳脂肪！ (ここまでのセリフは一息で)	
		クルクルクルッと素速く頭部を回転させる。 0+18くらい回って、回転収まってから0+18くらいで目を見開いて「5パーセントが鉄則」という感じです。	(〜4+0)	
		さらにテンションが上がって。 ※蝶々、有りです。	(〜5+12) 5%が 鉄則!!」	7+0

( )

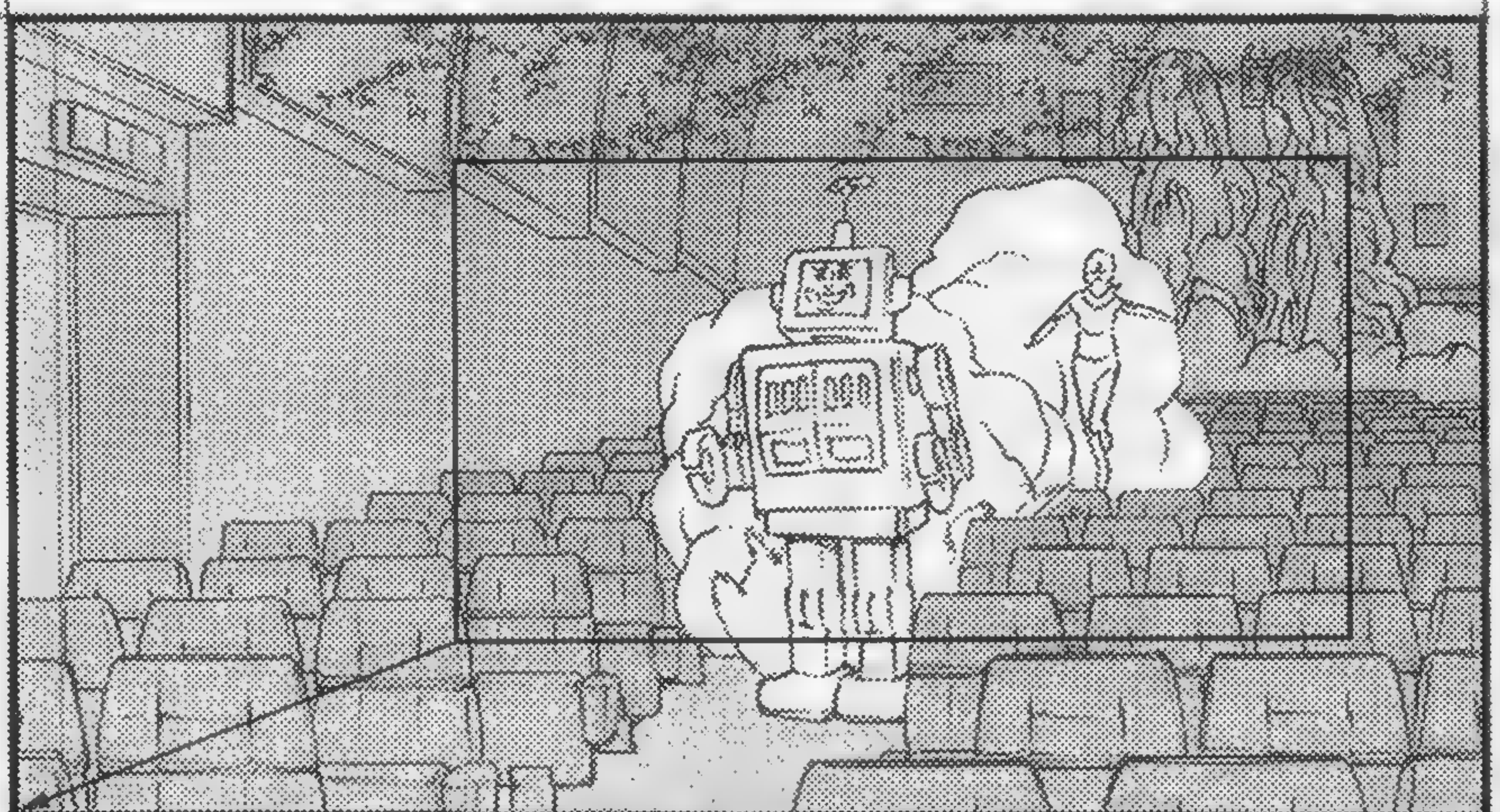
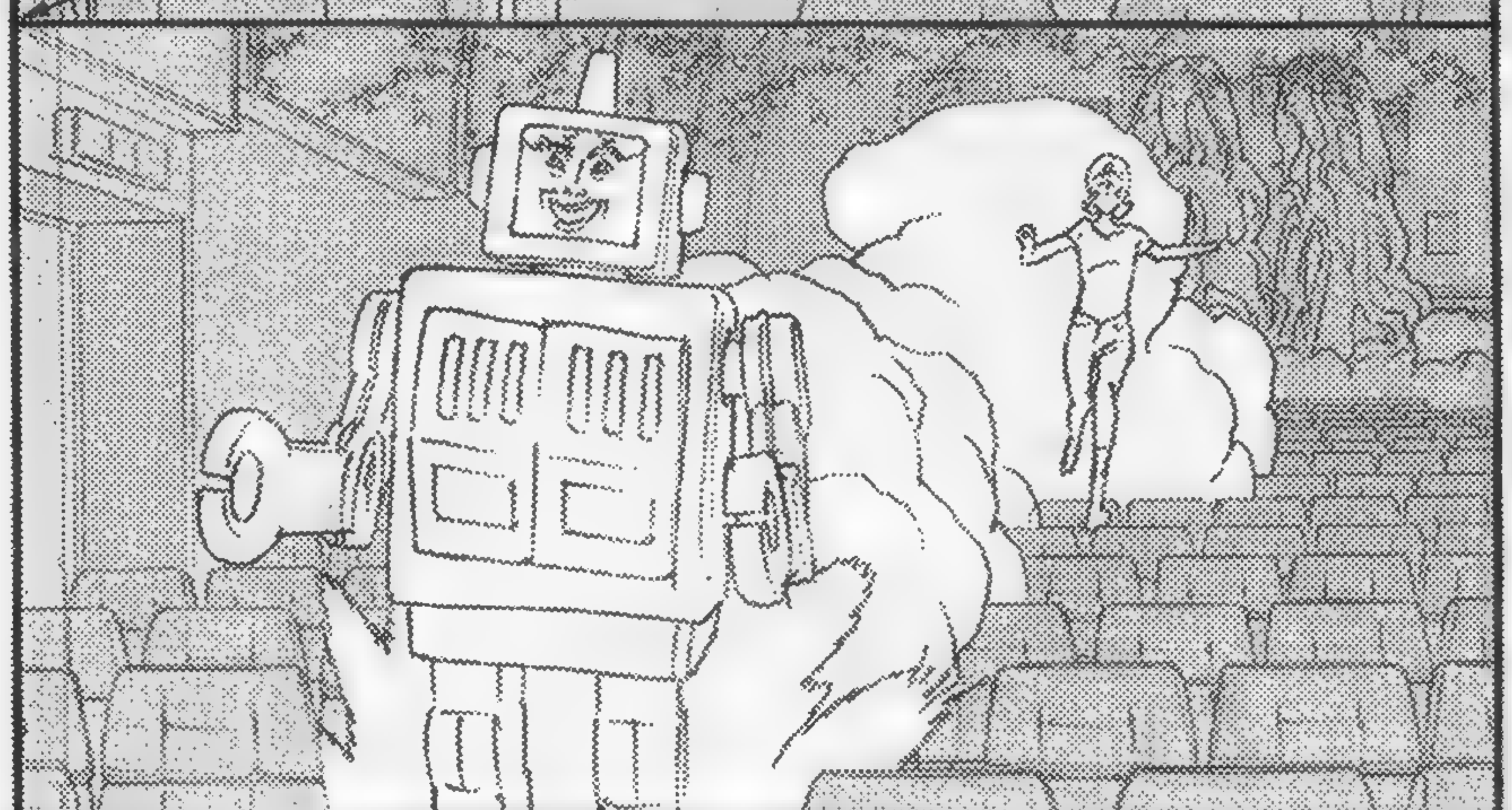
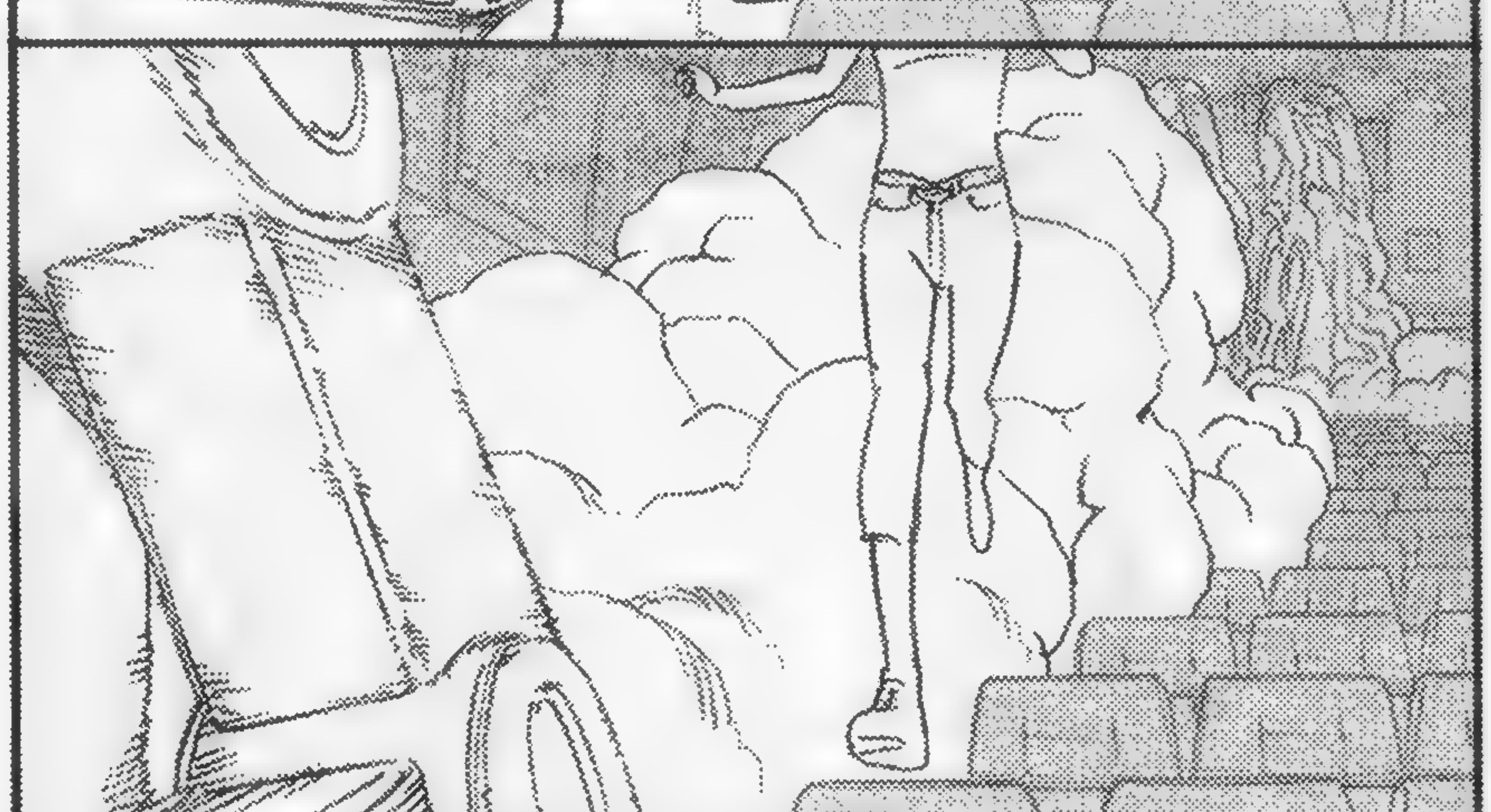
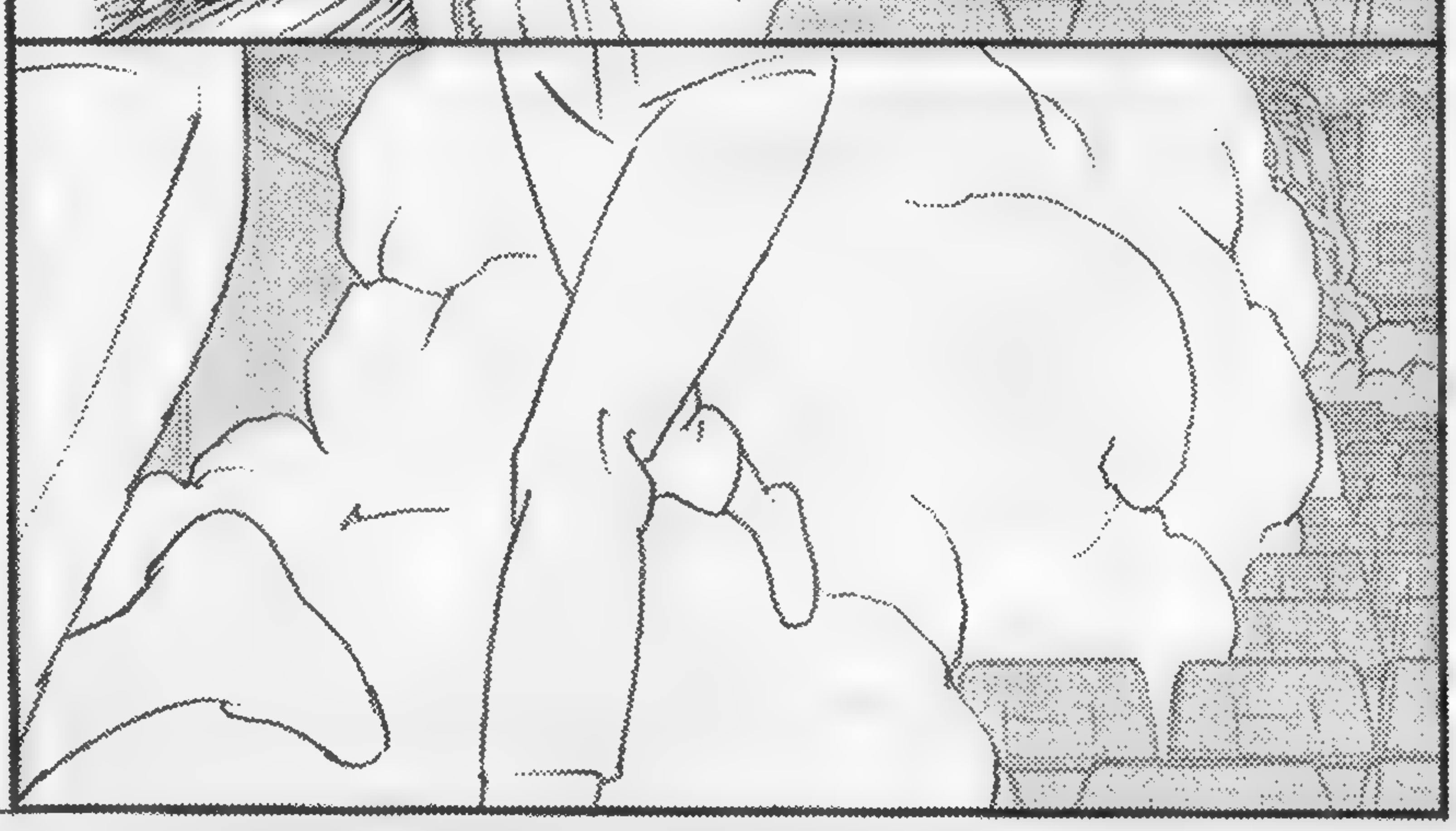
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
573		C.571同ポ。 時田ロボットなめて。 ショックを受ける パプリカ。 「あぁぁ…… 時田君まで…」 という感じです。		
		時田ロボットが前進を 開始。 驚くパプリカ。		
		時田ロボットが画面を 覆うくらいまで。 次カットに合わせて、 時田ロボットの後続を お願いします。 時田ロボットが後続を 堰き止めていた、と いう感じです。	パプリカ 「！」	2+0
574		時田ロボットと その後続に押し出される パプリカ。		
↓		しかし、ファイト一発！ 渾身の力でググッと 押し返す。 ↓	パプリカ (～1+20) 「時田君！ ダメ！」	

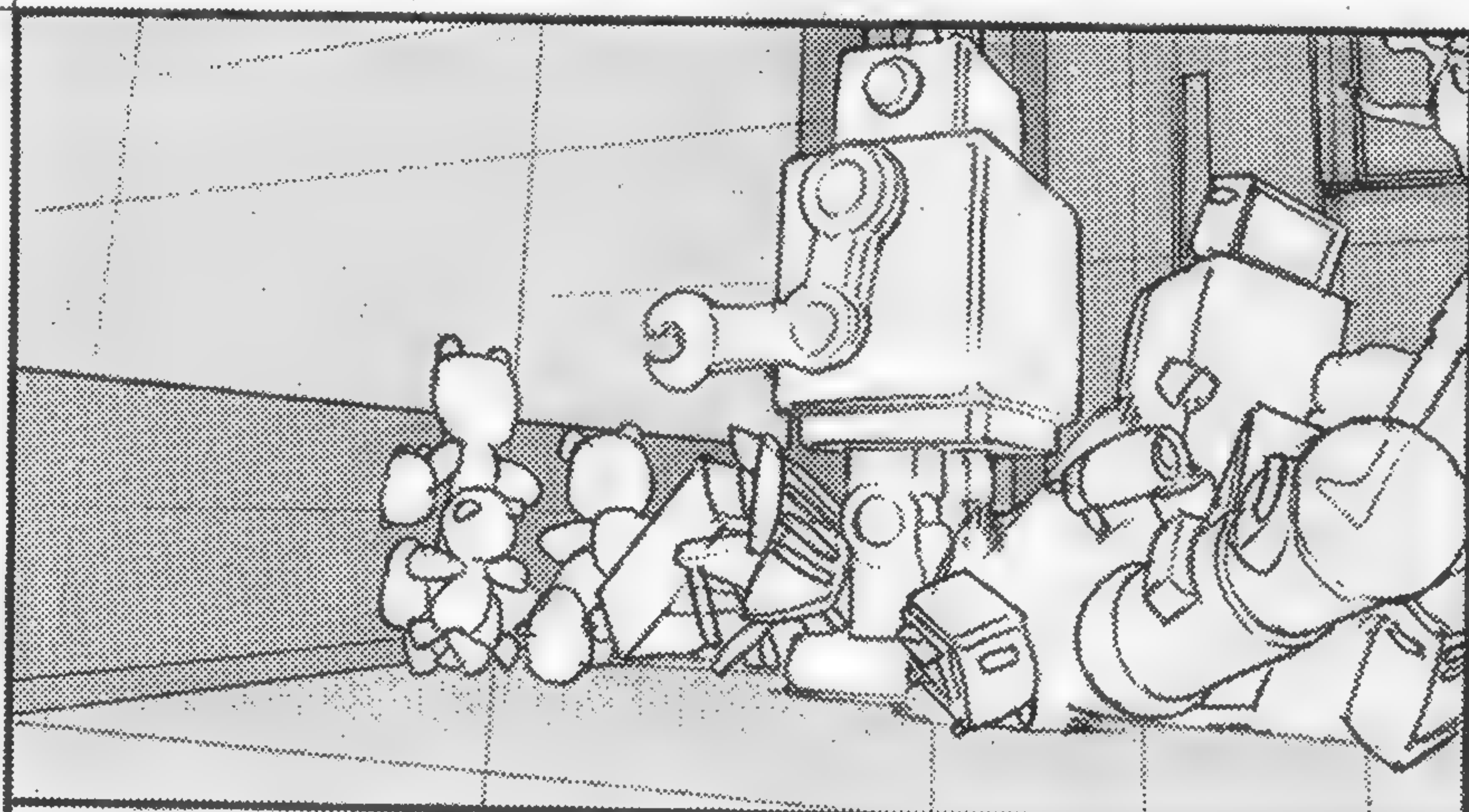
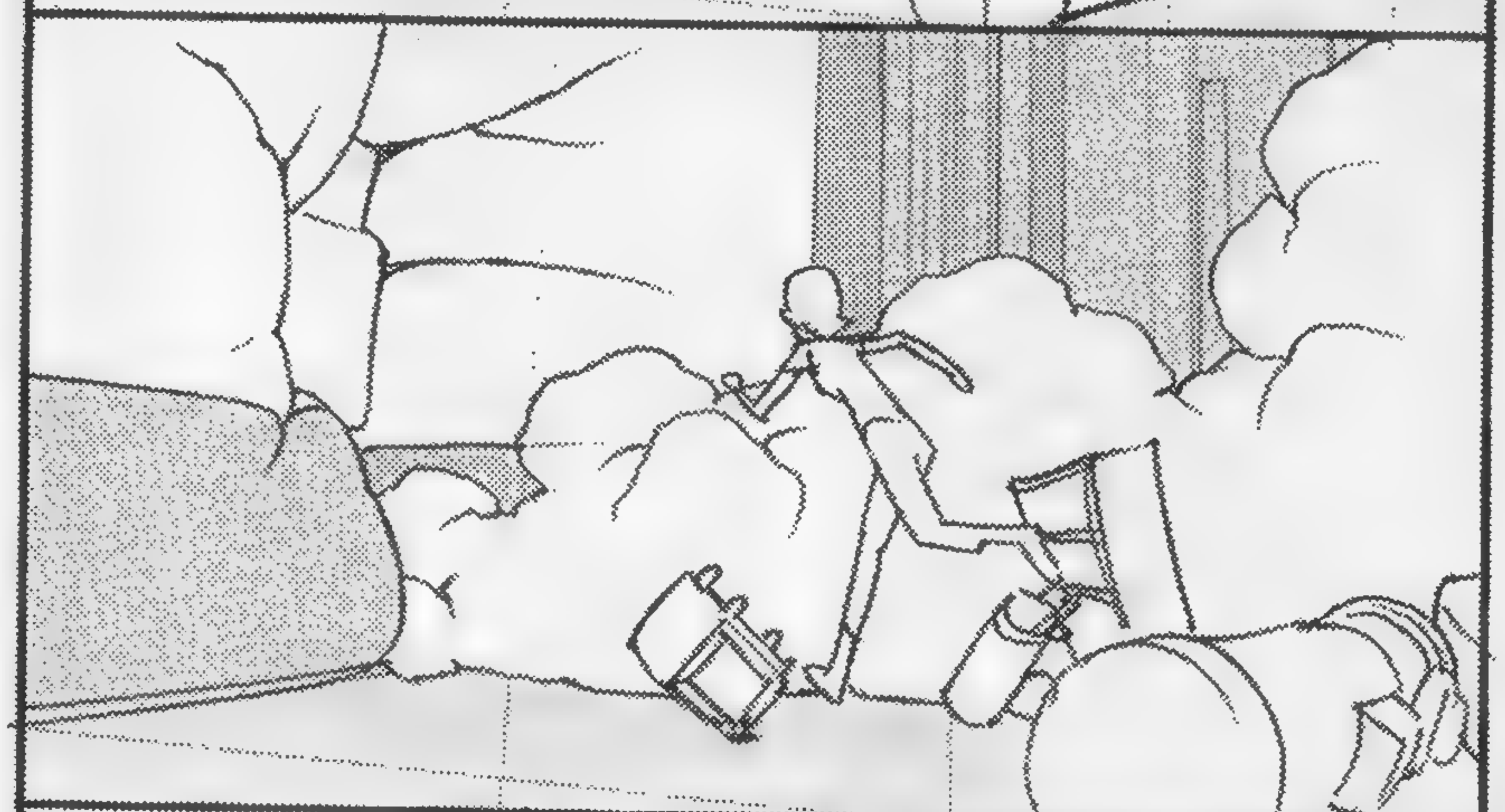
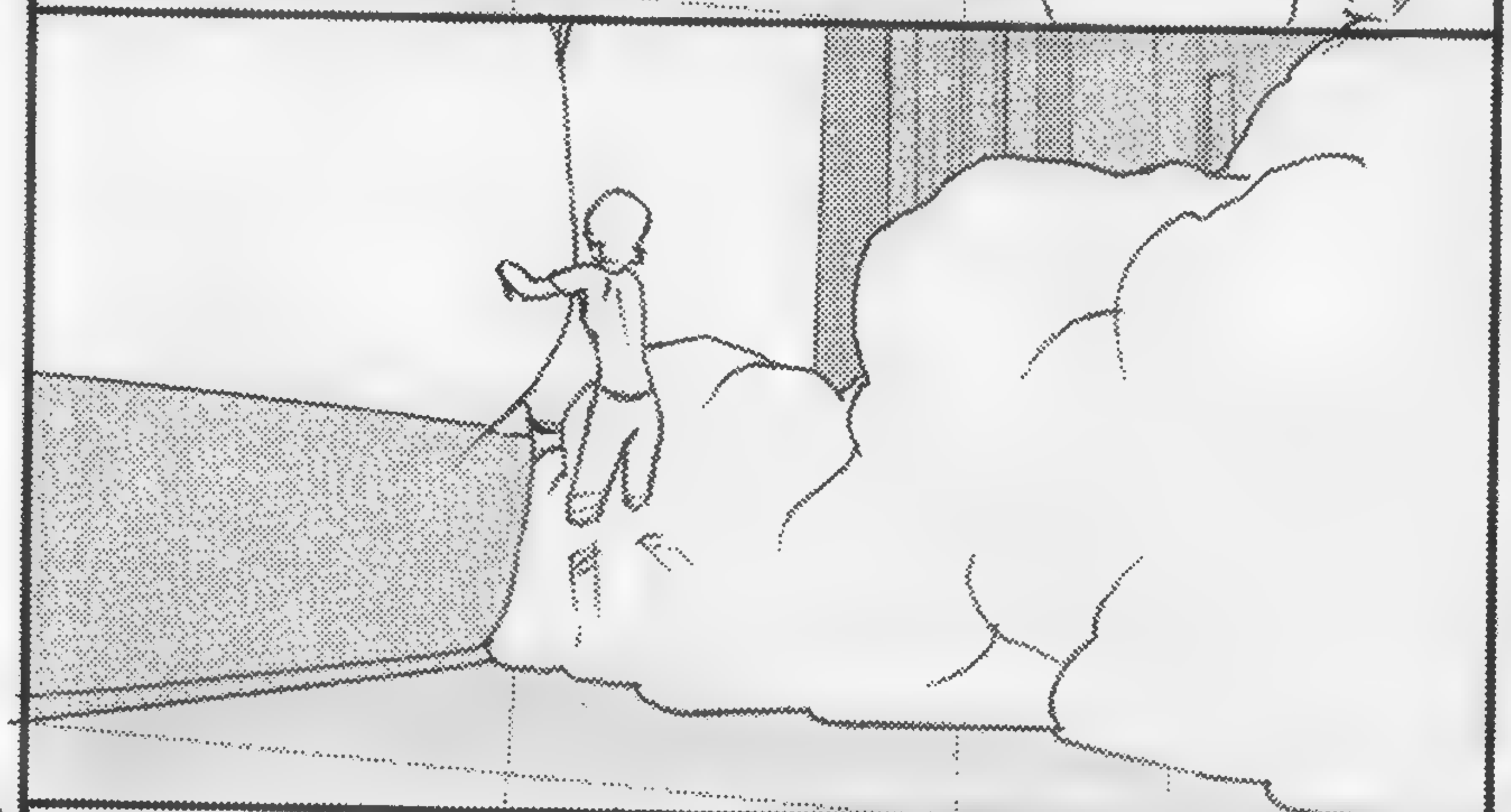
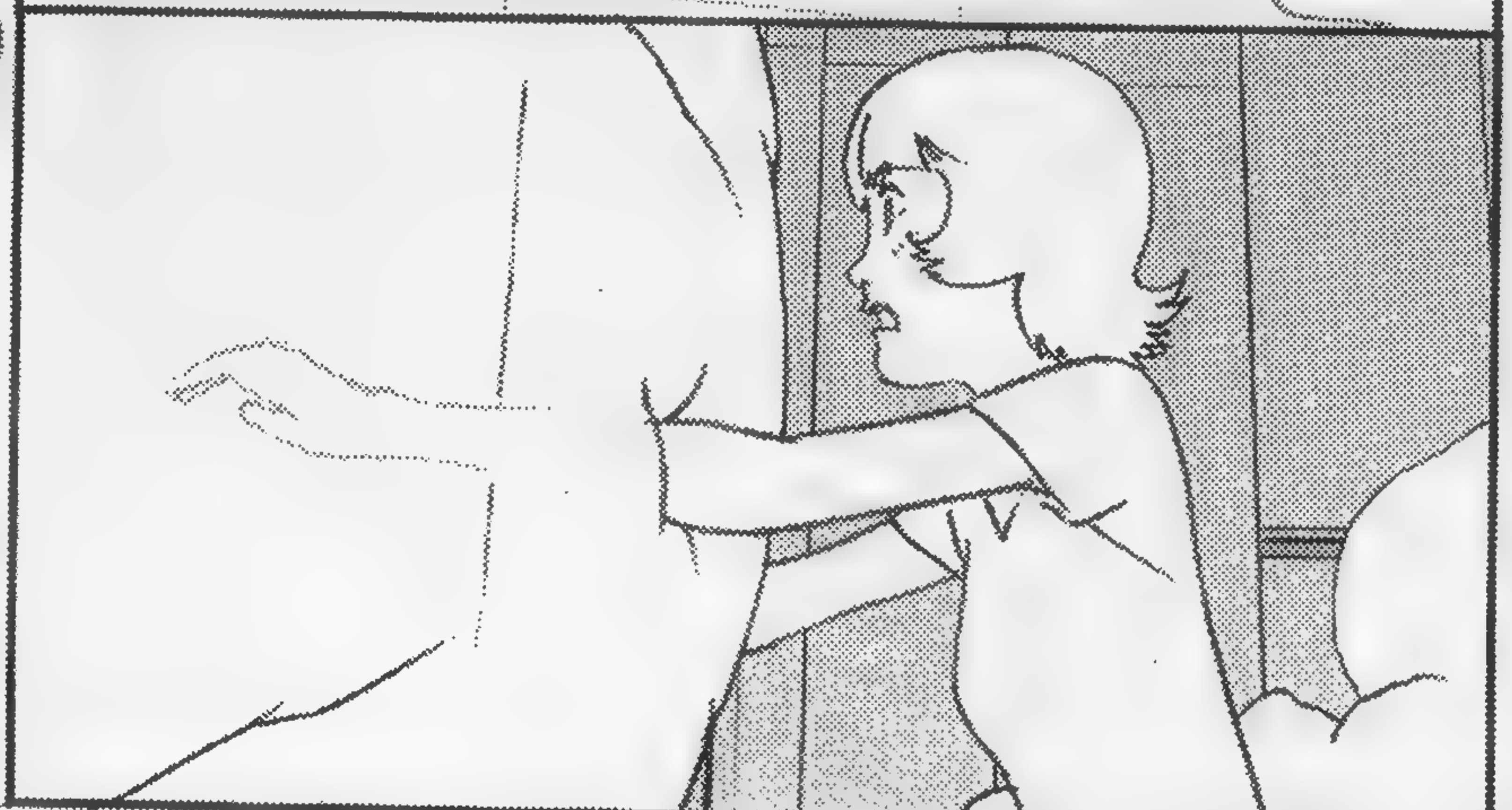
(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 574		両腕をブルンブルンと振って、勢いを増して行く時田ロボット。 足元からは煙が立ち上ってくる。 ※立ち上る煙は、時田ロボットが床を掻く摩擦によるものというより、足から何か「噴射」している、と解釈してください。 次のカットの都合(なるべく有象無象を隠したい、とか)もあるので、なるべく派手に煙を上げましょう。	時田　(〜4+09) 「安全保証の 補陀落渡海 (ふだらくとかい)は	
		グググググッと押し返されて行くパプリカ。 PAN←。 足下に段差(画面外)があるはずですが、ここでは無視しても大丈夫です。 時田ロボットがパワーの臨界に達した感じで、	カニも 夢みる 非線形！	
		一気にドーッと走り出す(ここからは足裏にあるタイヤで走っている、ということで走るような足の動きはありません)。 さらにPAN。 パプリカは画面手前側に押し出される。 時田ロボットの腹で跳ね飛ばされる感じ。	(〜9+12) いざ 行かん！」	
		パプリカ、すかさず後を追って座席の背に飛び上がって、		
		走り出す。 ここまでは要らないです。 時田ロボットの暴走からパプリカのアクションまでなるべくスピーディに。 ※このカットでは蝶々は不要です。		11+12

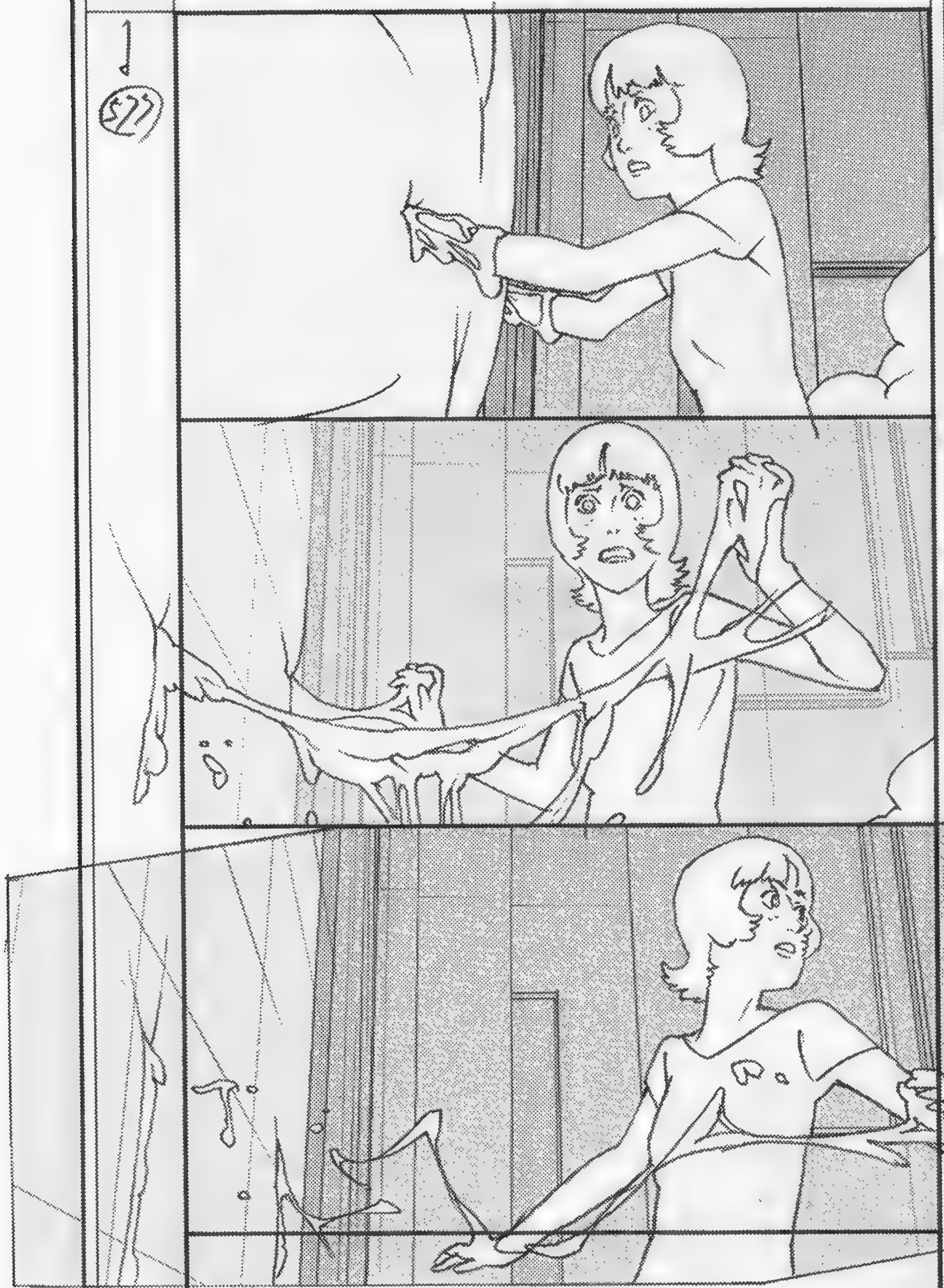
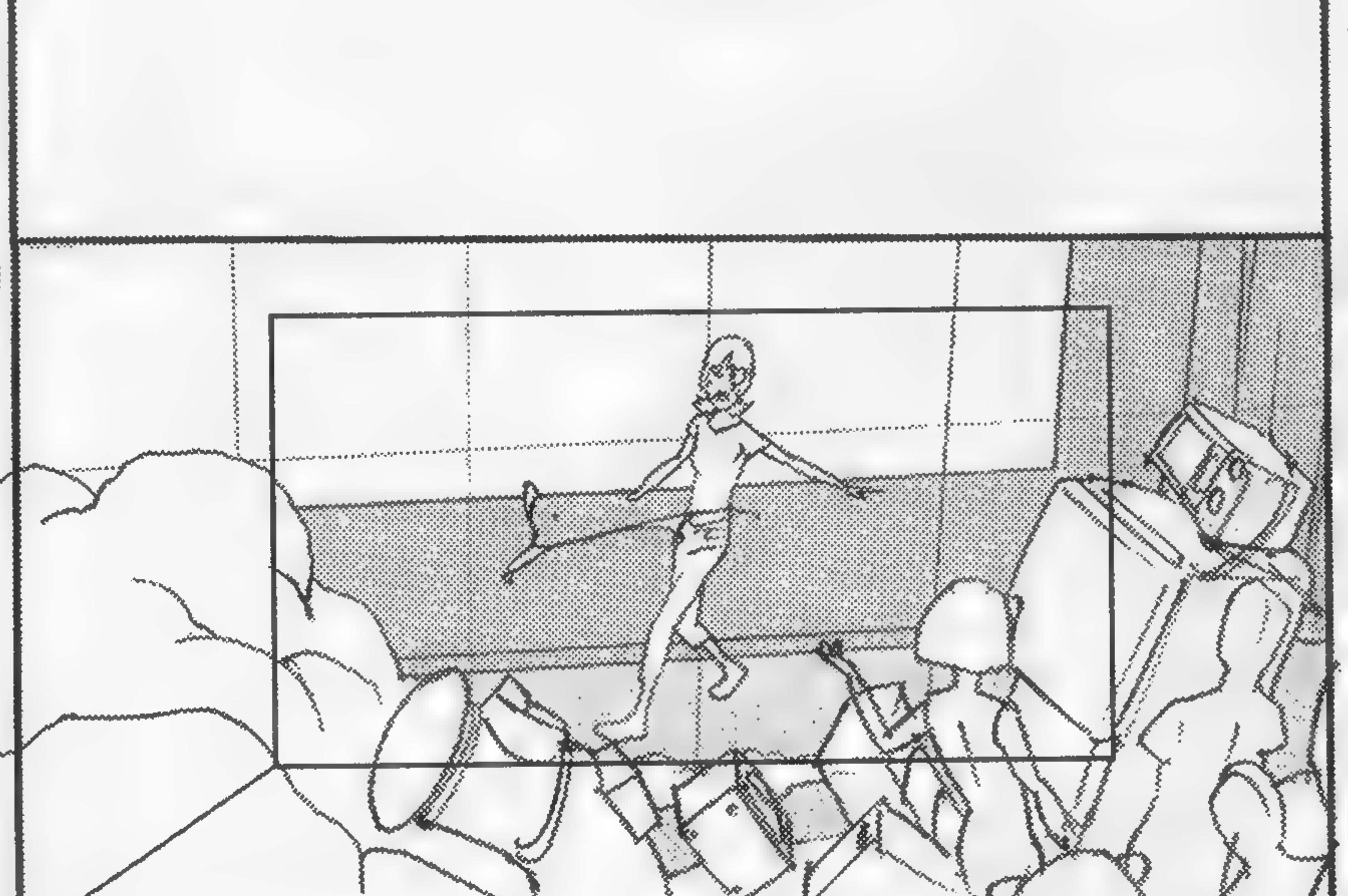
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
525		A.C.で。 座席の背の上を走ってくるパプリカ。 通路を暴走してくる時田ロボット。 FOLLOWする感じでT.B.。		
		時田ロボットは最初少し画面左側に走り、座席にあたって		
		進路を画面うち寄りに転じる感じです。		
		パプリカ、最初は座席の背を一列ごとに、カット尻では一列飛ばして駆けてくる。 時田ロボット、手前へOUT。		
		追って、パプリカもジャンプしてOUT。		2+0

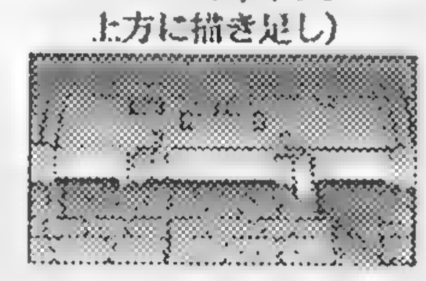
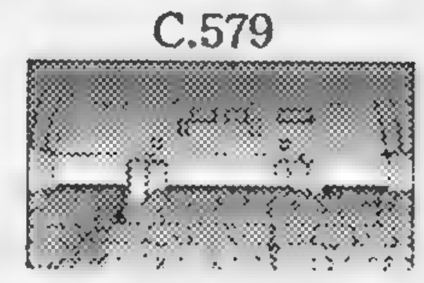
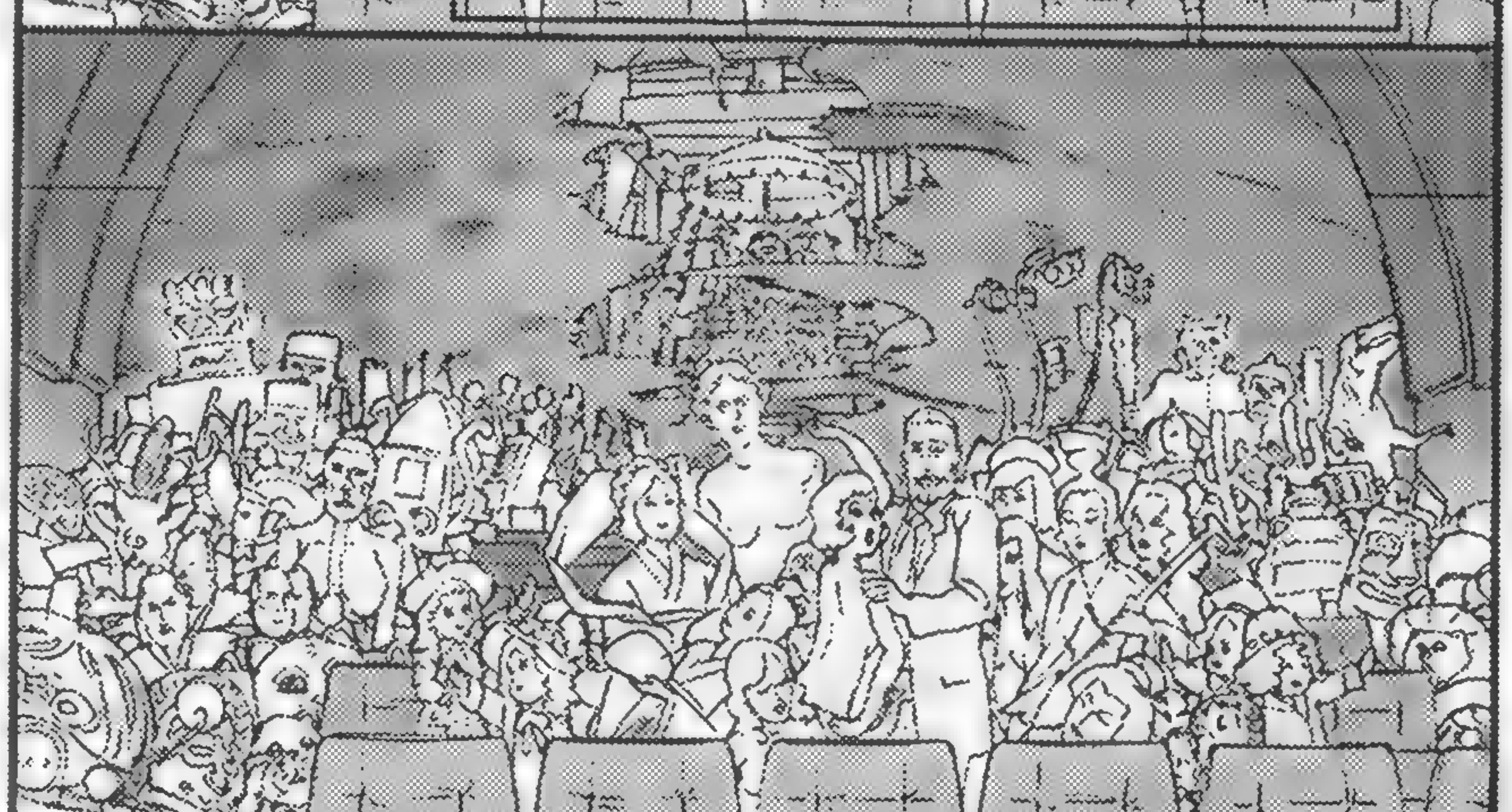
( )

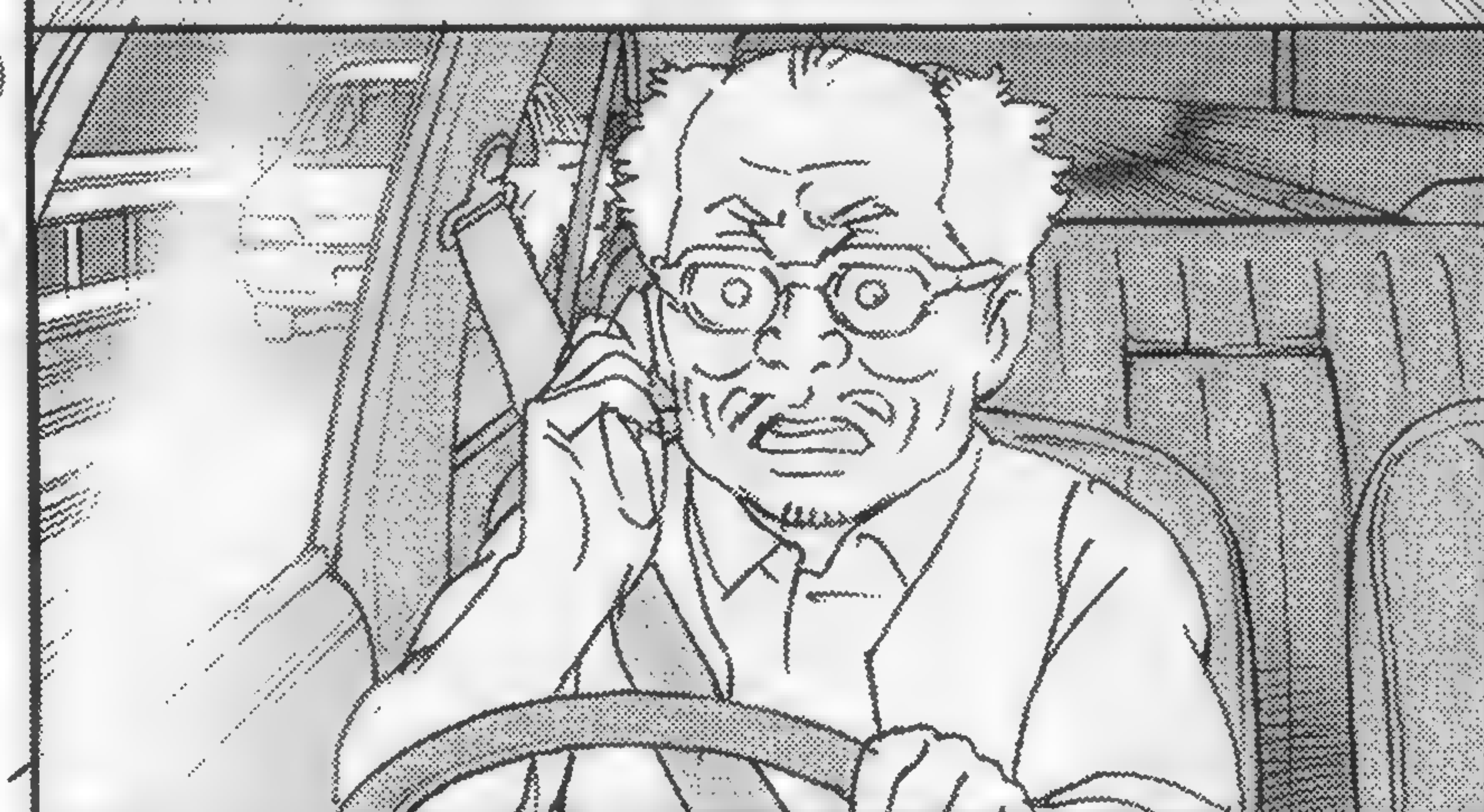
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
576		スクリーンの前、 時田ロボットが先に いた有象無象を なぎ倒しながら		
		スクリーンに突っ込む。 グニャリとやわらかく へこむスクリーン。 この歪みは作画で 行きましょう。 パプリカ、IN気味から 転がる有象無象の上に 着地。		
		時田ロボットを追って スクリーンへ。		
		時田ロボットが 呑み込まれたあたりが、 柔らかく元の形に 戻ってくる。 反動で元の平面より 手前に出っ張ってます。 パプリカが手をつくと その両手がニュルッと スクリーンに呑まれる。 ※このカットでは 蝶々は不要です。		2+0
577		出っ張った スクリーンに手を 突っ込んでいる パプリカ、横位置。		

( )

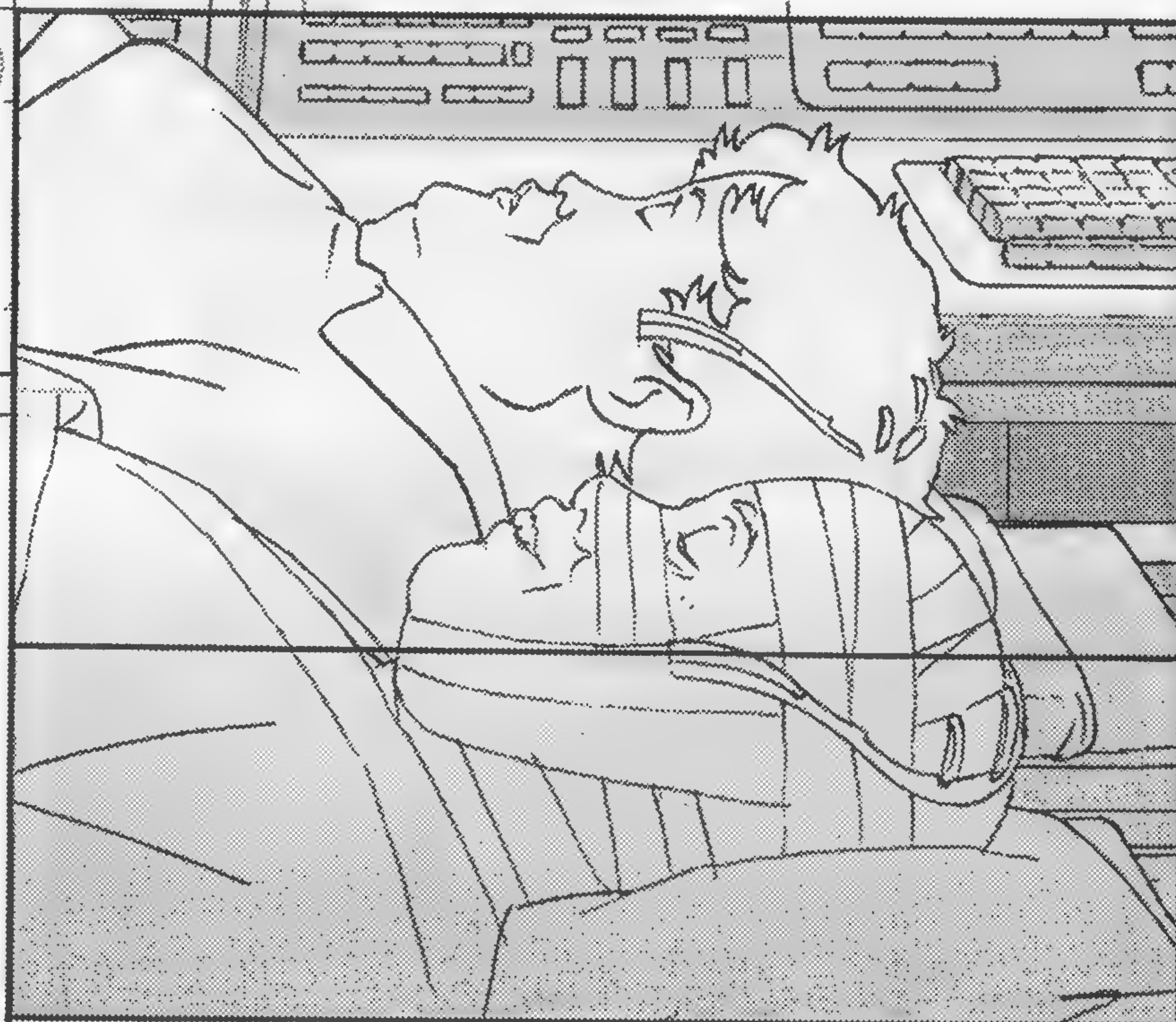
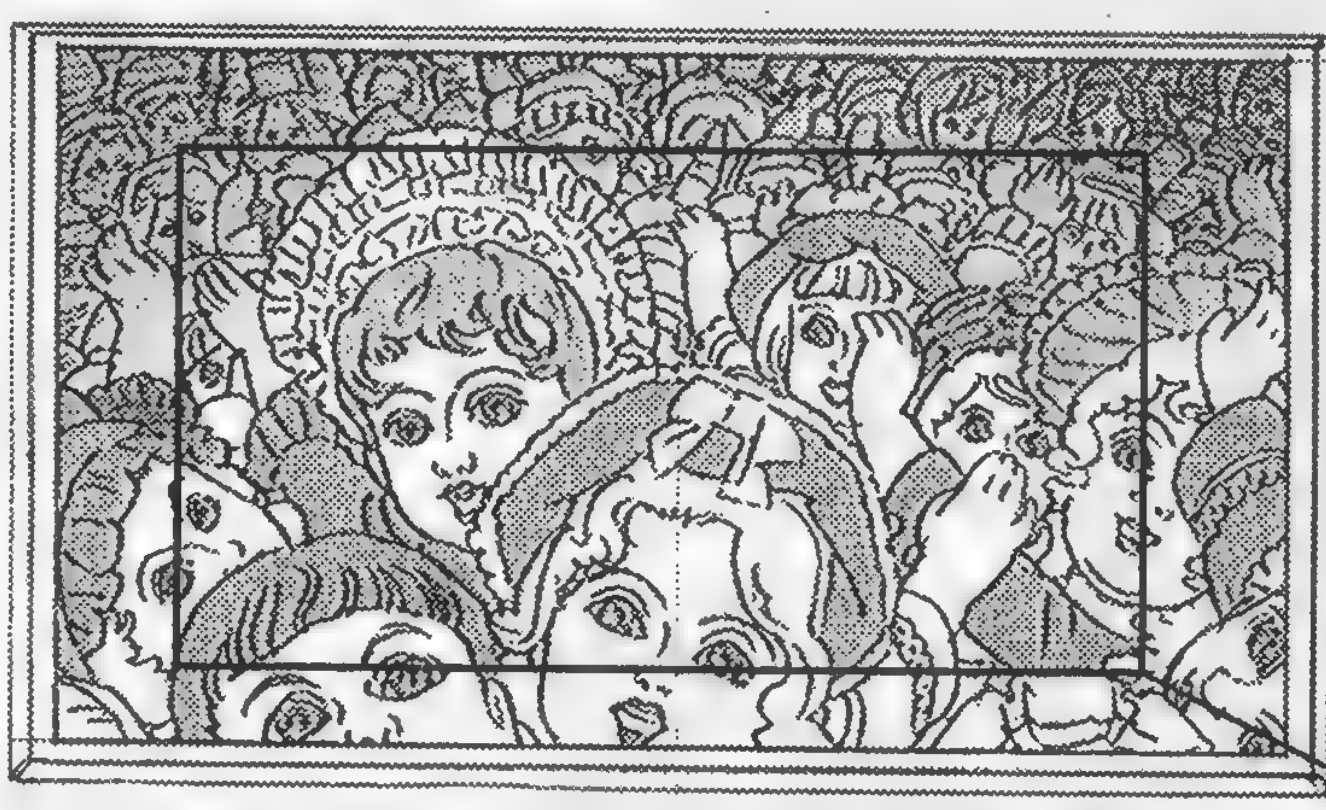
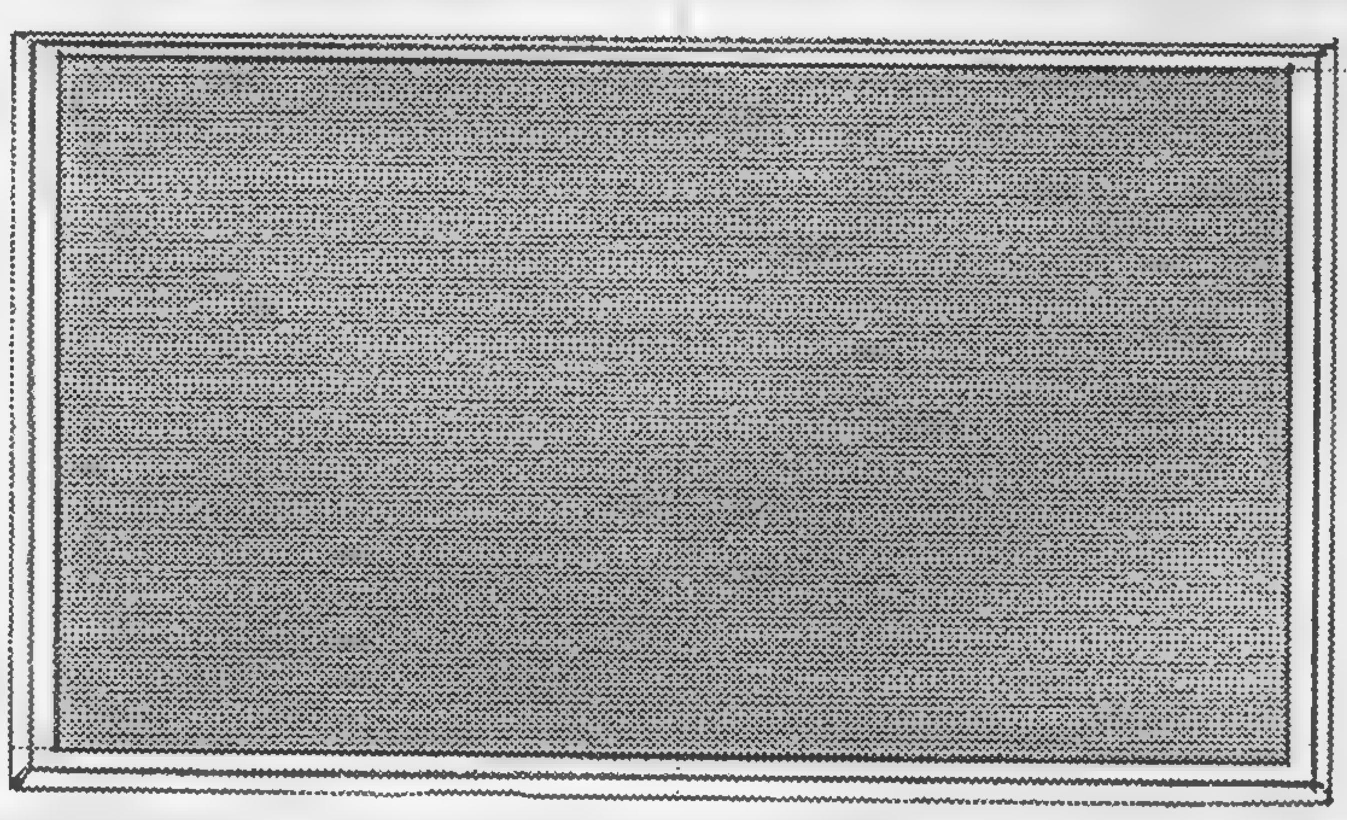
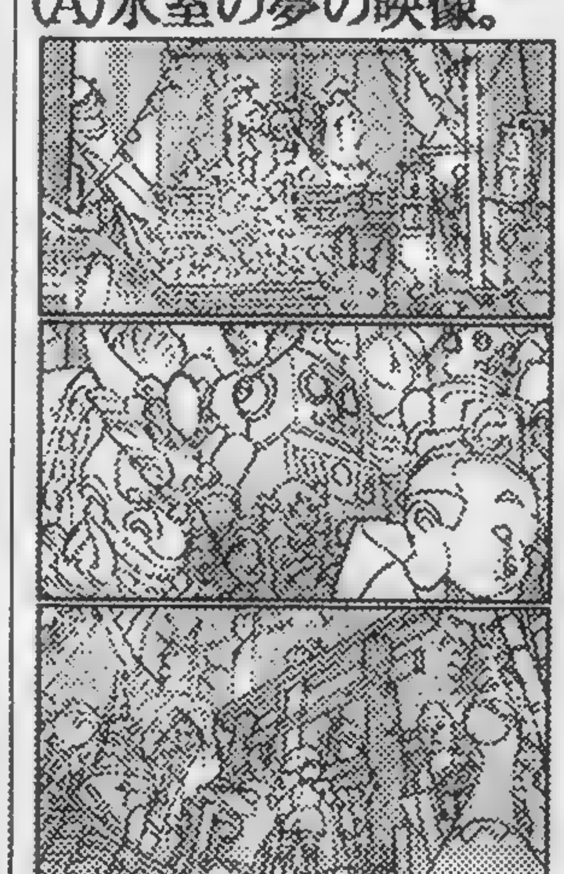
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
577		スクリーンが元の 平面に戻って行くと、 パプリカの両腕に 白っぽい(白濁した 感じ)粘液が付着して いる。 「ゲ！気持ち悪い」と いう感じで腕を引くと (付けてPAN)、 尚のこと気持ち悪い ことになる。 ドローッとした、 粘性の高い液体だと 想定してください。 ※この液体に特に理屈は ありません。パプリカが (観客も)「気持ち悪い」と 思うようなものをイメージ してください。ヌラッと していて、ハイライトも 入ってるような。 サッと背後を振り返る パプリカに付けて さらにPAN。 ※奥の上方に蝶々、 有りです。		3+12
578		A.C.で。 振り返って粉川に 向かって叫ぶパプリカ。 カット頭、Q.T.B. 時田ロボットが巻き 起こしたエフェクトは 画面左手に向かって 流れています。 後続の有象無象たちが 隊列を組み直して スクリーンに向かおうと している。	パプリカ 「覚醒 して！」	1+18

※このカットでは蝶々は不要です。　　(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
579		C.560BG兼用。 エロティックな 有象無象に囲まれている粉川。 粉川、困惑しつつも実はちょっと楽しいです。 カット頭、抱きついている人形から、カメラ正面側を向いて。	粉川 (〜1+0) 「エ?」 C.560BG兼用について C.560 (スタート位置で上方に描き足し)  C.579  C.560のスタート時のカメラ位置で左右反転した状態です。上図では奥の壁も反転していますが、実際はこの部分は反転しません。	
		パッとQ.T.B.すると、奥の壁がパンパンに膨れあがっている(3D)。 Q.T.B.は0+18くらいで、ラストにグッと詰めてください。 ※蝶々、有りです。		
		限界に達して、壁が風船のように破れる。 一気に破れて、ラストでスローでグッと溜まる感じです。 壁が破れた際、下からエフェクトが湧き上がります。	S.E. (〜4+0) **ボンッ!!**	
		その奥に、日本人形をいただいた山車を中心に鳥居や鯉のぼりなど、パレード本隊が現れる。 破れた瞬間は奥側が露出オーバー気味。露出変化させた感じで、手前をアンダーに、奥を適正に。 パレード奥のBGは晴れ上がった青空です。		7+0
580		夜の高速道路。 大きくINして、 ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 580	 	走る島の車。 ※カメラポジションはC.81(オープニング)と同じなので、背景動画(3D)はまったくの兼用で済みます。ただ、こちらのシーンで道路奥の背景がBLのままだとつらいので、街並みを描いたBGとBOOKを3段くらい作って背景のみT.U.をかけるようにしましょう。 確か、3Dの動画はマスクのデータを持っていた……ように思うんですが。 明るさもこちらは少し上げた方がいいかもしれません。 隣の車線の車は位置は変わりません。	島(OFF) 「つまり 何かね!? ↓	3+0
581		運転席の島。 携帯で話している (本当はこういう真似をしたら罰金です。よい子の制作さんは真似しちゃいけません)。 ※前カット同様、カメラのポジションはオープニングC.82に同じなので、背景動画(3D)はまったくの兼用ですが、同様の問題がありますので、同じく対処します。	(ON) 時田君と 氷室君の夢の 交信が、 粉川の夢に 紛れ込んで きた、と?」	5+12
583		夜の高速道路を飛ばすパプリカ。 携帯で話しています。 コスチュームはパプリカのままです。 ※C.100の同ポになりますが、こちらは夜なので、FOLLOWするBGとBOOKは要修正。 車体はカット頭で加速(スライド→)。 C.100と異なり、こちらのウィンドウは閉まっています。  対向車でワイプして次カットへ。	パプリカ　(〜0+12) 「DCミニの アナフィラキシーが 予想以上に増大して いるんです!」	4+18
584		運転席の敦子、寄り。 FOLLOWするBGは前カットを拡大兼用(ボケ加味)。	敦子 「とにかく 研究所へ!」	2+06

マッドハウス

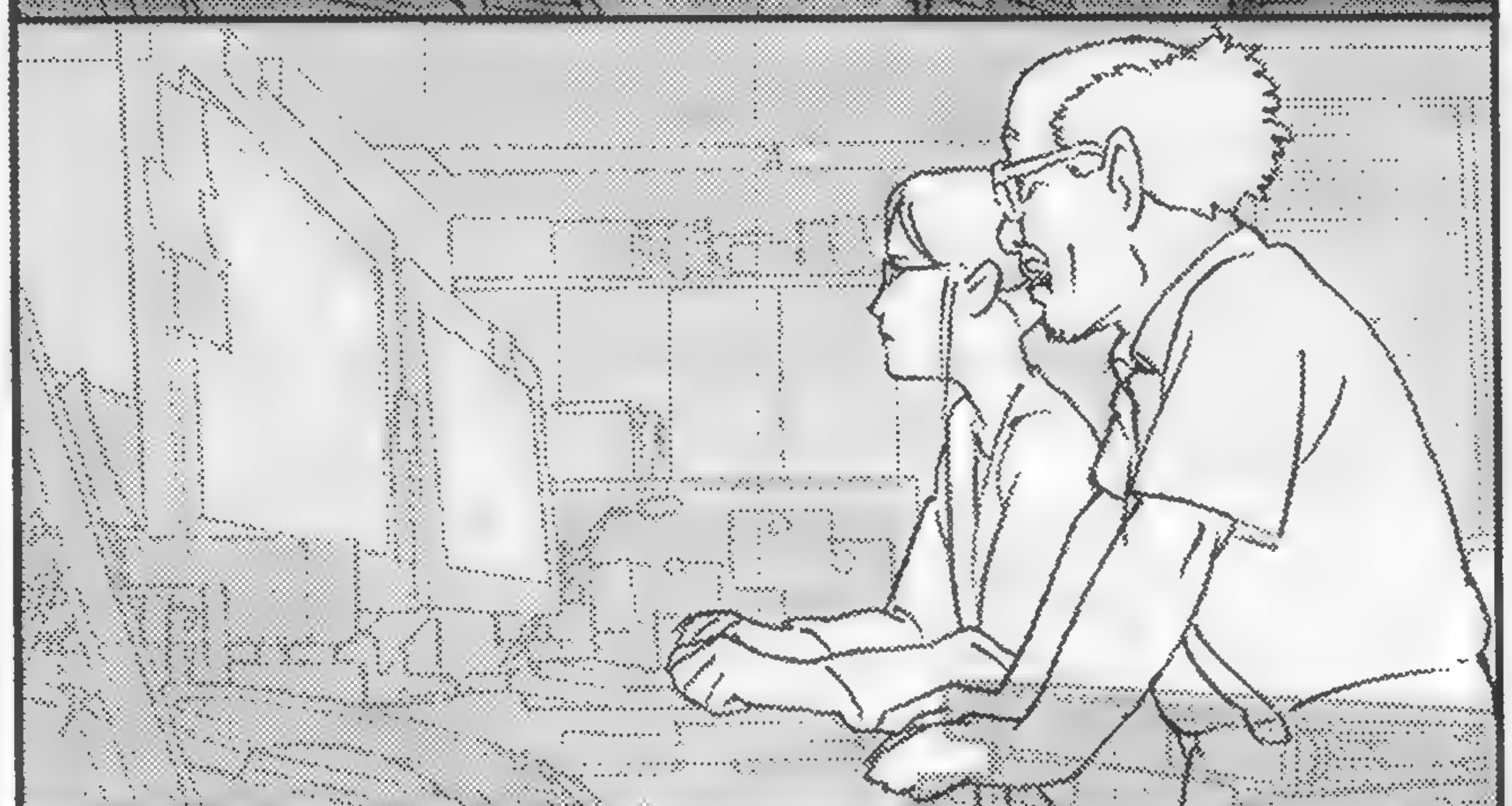
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
585		研究所、開発室。 被験者ブース内。 DCミニを装着して 眠っている氷室の横顔。 その奥に並んで眠って いる時田。 時田は座布団を枕に しています。 カット頭からゆっくり PAN.UP。 縦に回り込む感じで、 氷室↓、時田わずかに ↑、BGは↑方向に スライド。 左の絵はラスト位置 です。 PAN.UP.中にピン送り (手前から奥)。 BGは最初から最後まで アウトフォーカス気味。 ※氷室、時田それぞれの 夢(次カット)が インサートされます。	※7+12という数値は単純に インサートする分を抜いた 尺数なので、実際には 7+12より長めに、9+0の 想定でカットを設計して 下さい。	7+12
586	 	モニタの画像。 カットいっぱいT.B. (A)氷室の夢の映像。  左図の他にも上のカットを 短くインサート。BGが判別 出来ると都合が悪いので、 多少寄りサイズにします。 (B)時田の夢の映像。 全くのノイズ。 インサートする映像には モニタフレームを入れない ようにT.B.の速度など 調整お願いします。	島（OFF） 「夢を見ていない……？」	

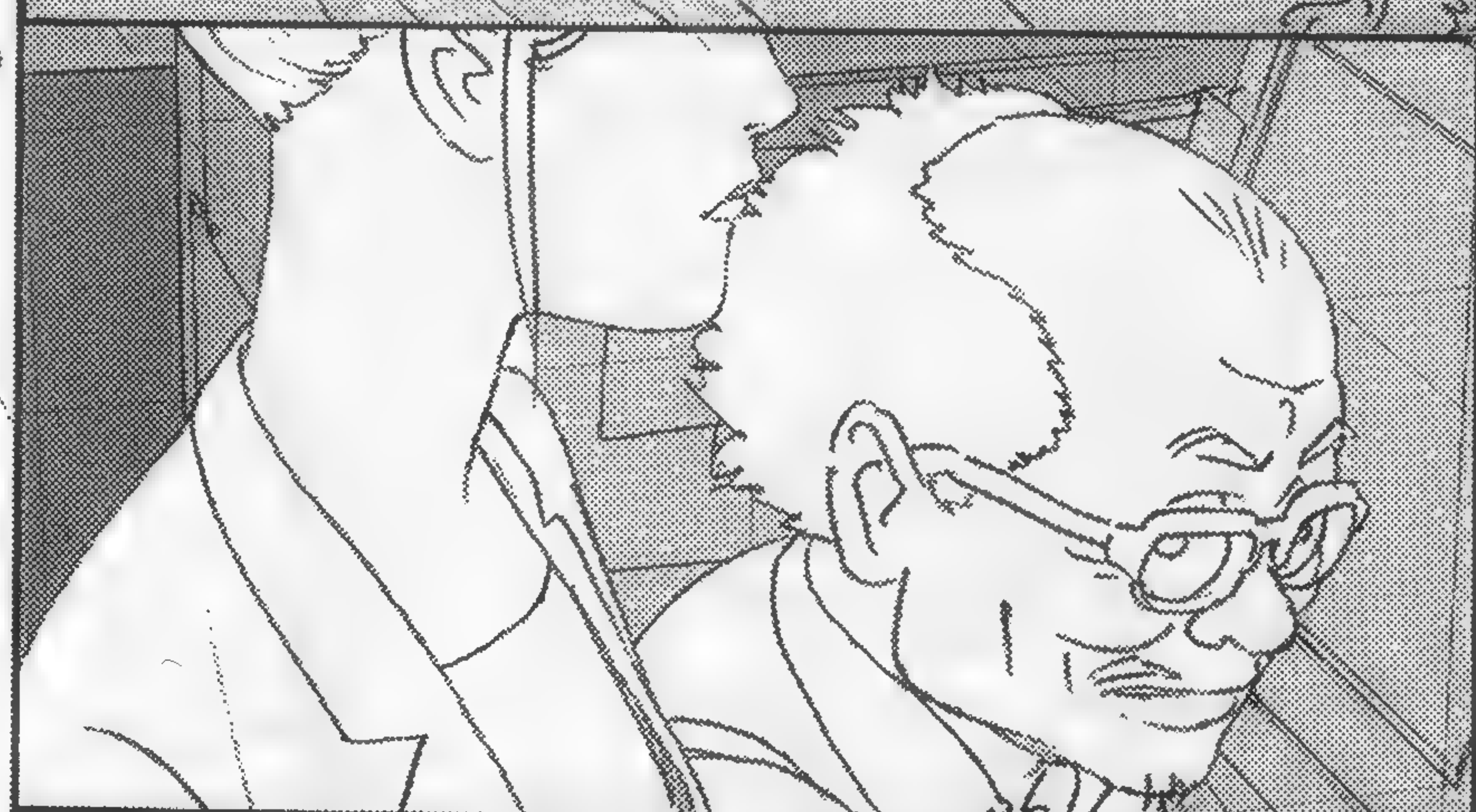
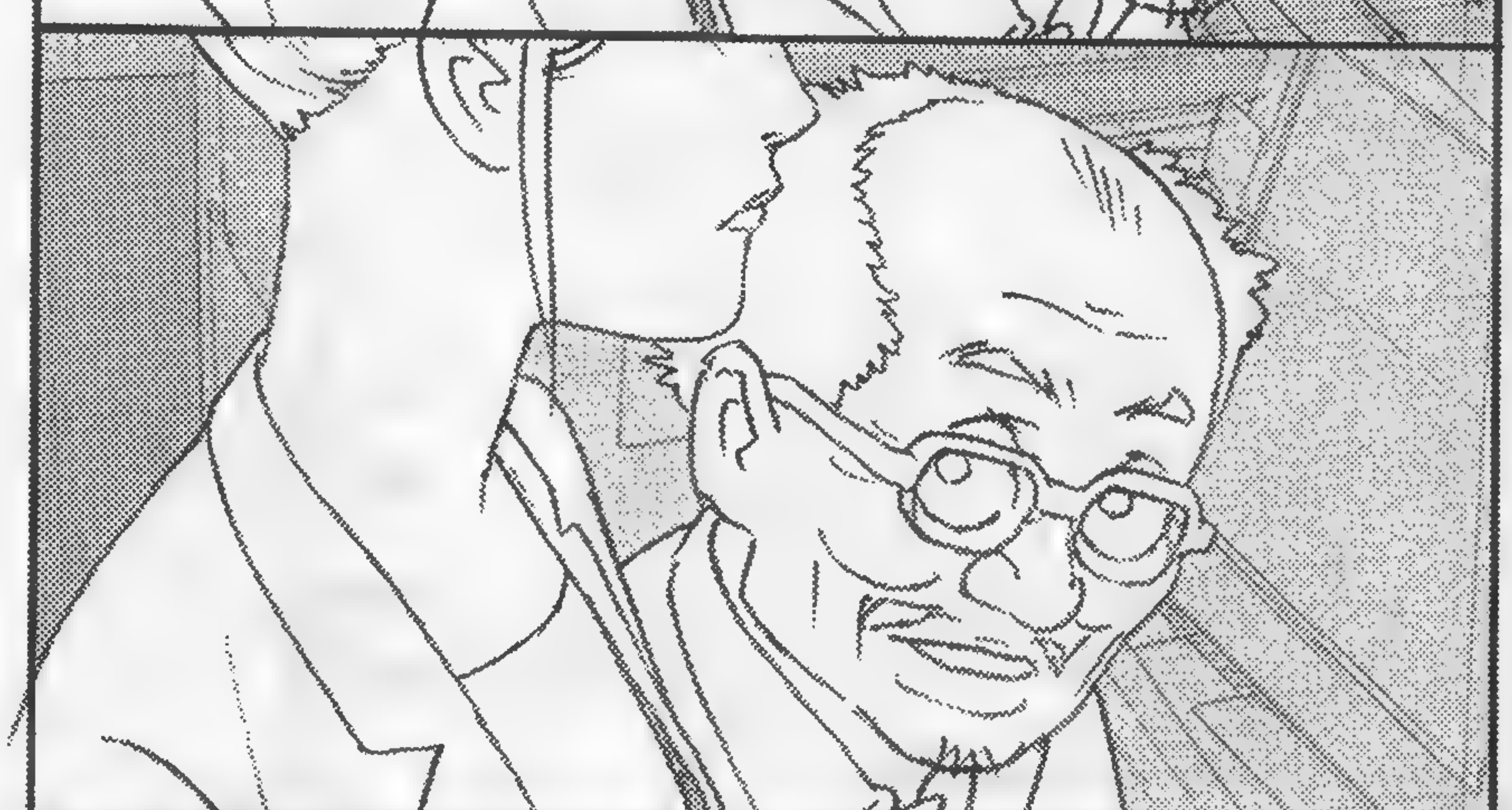
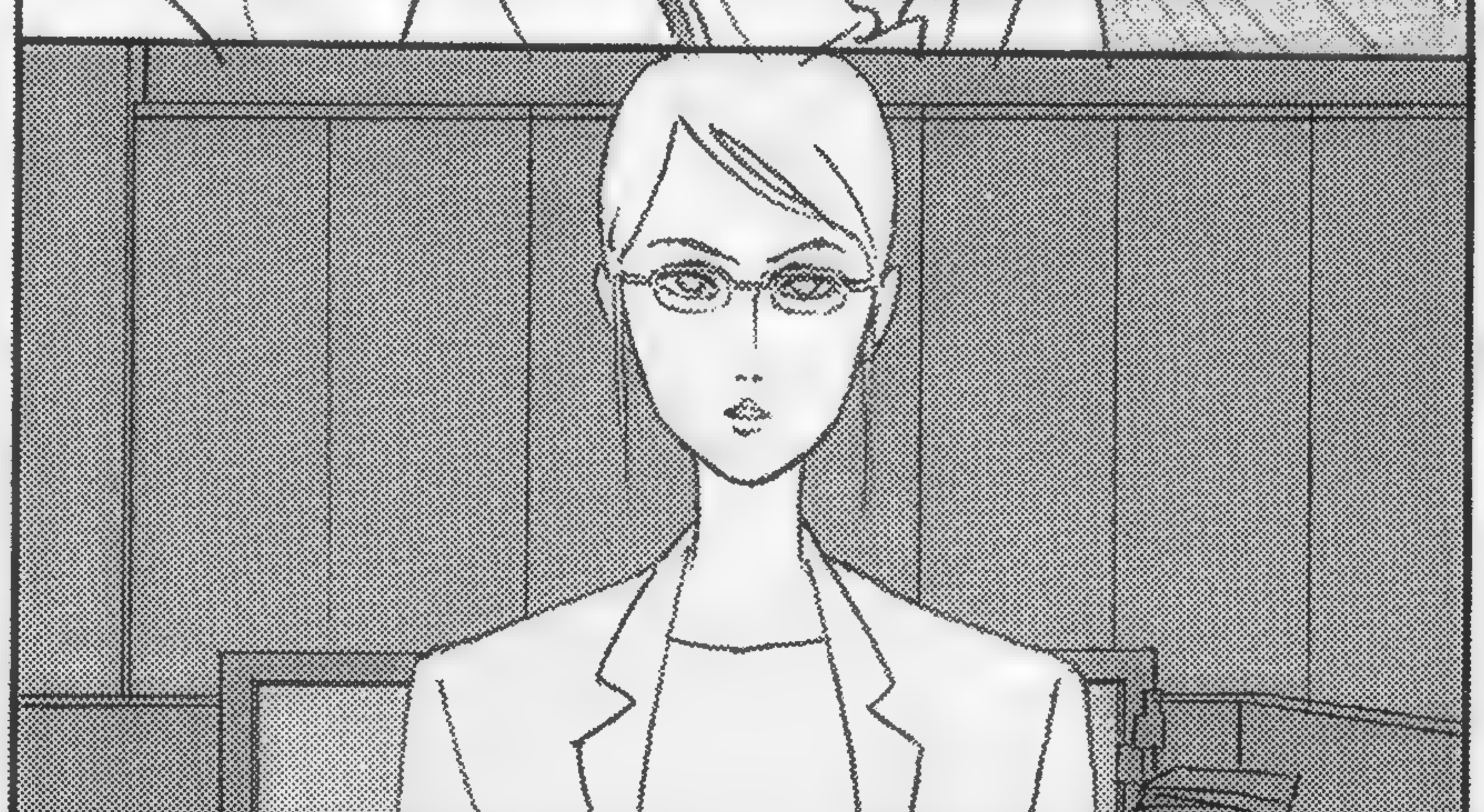
※C.585,586は以下のような繋がりになります。

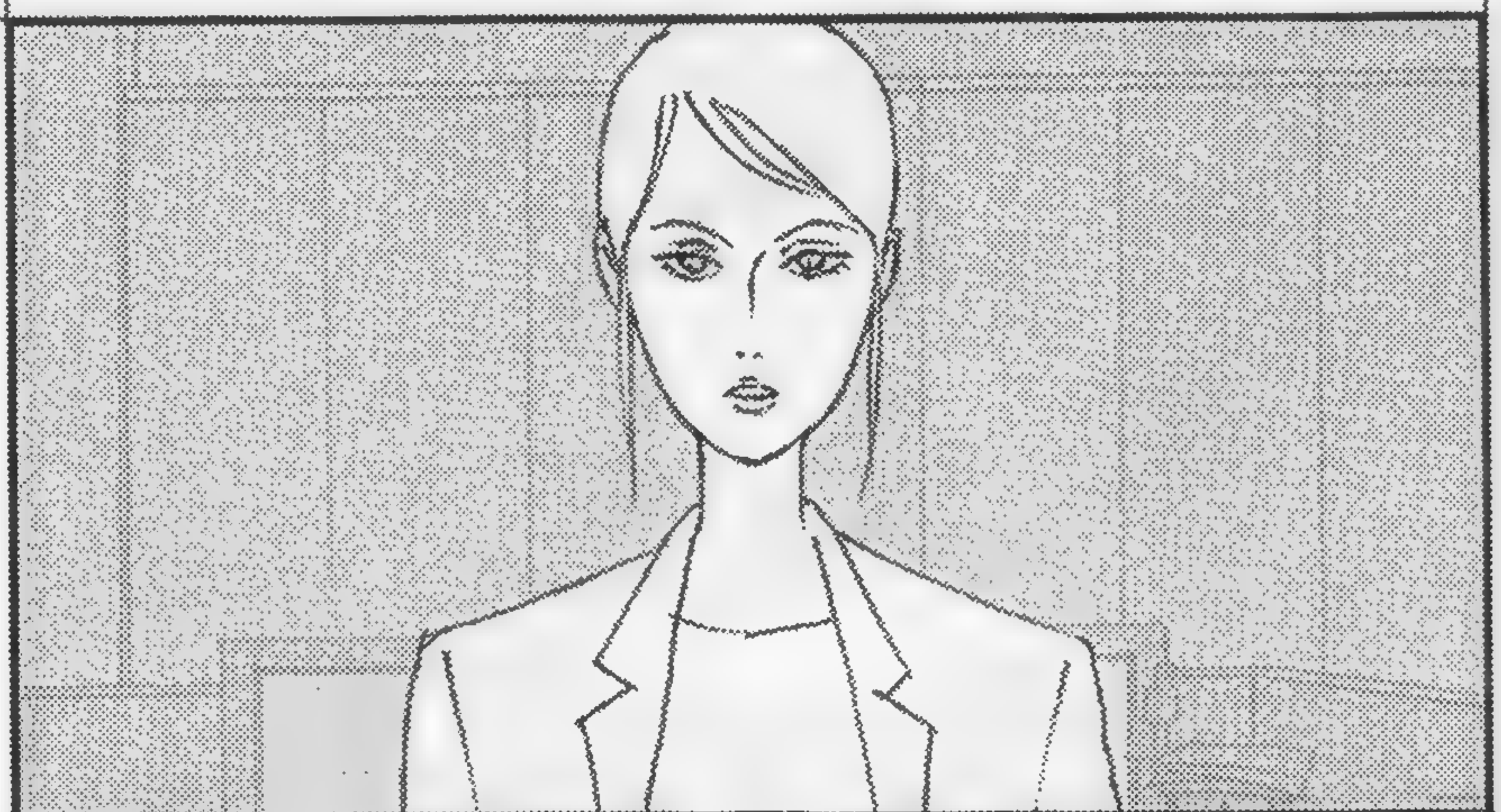
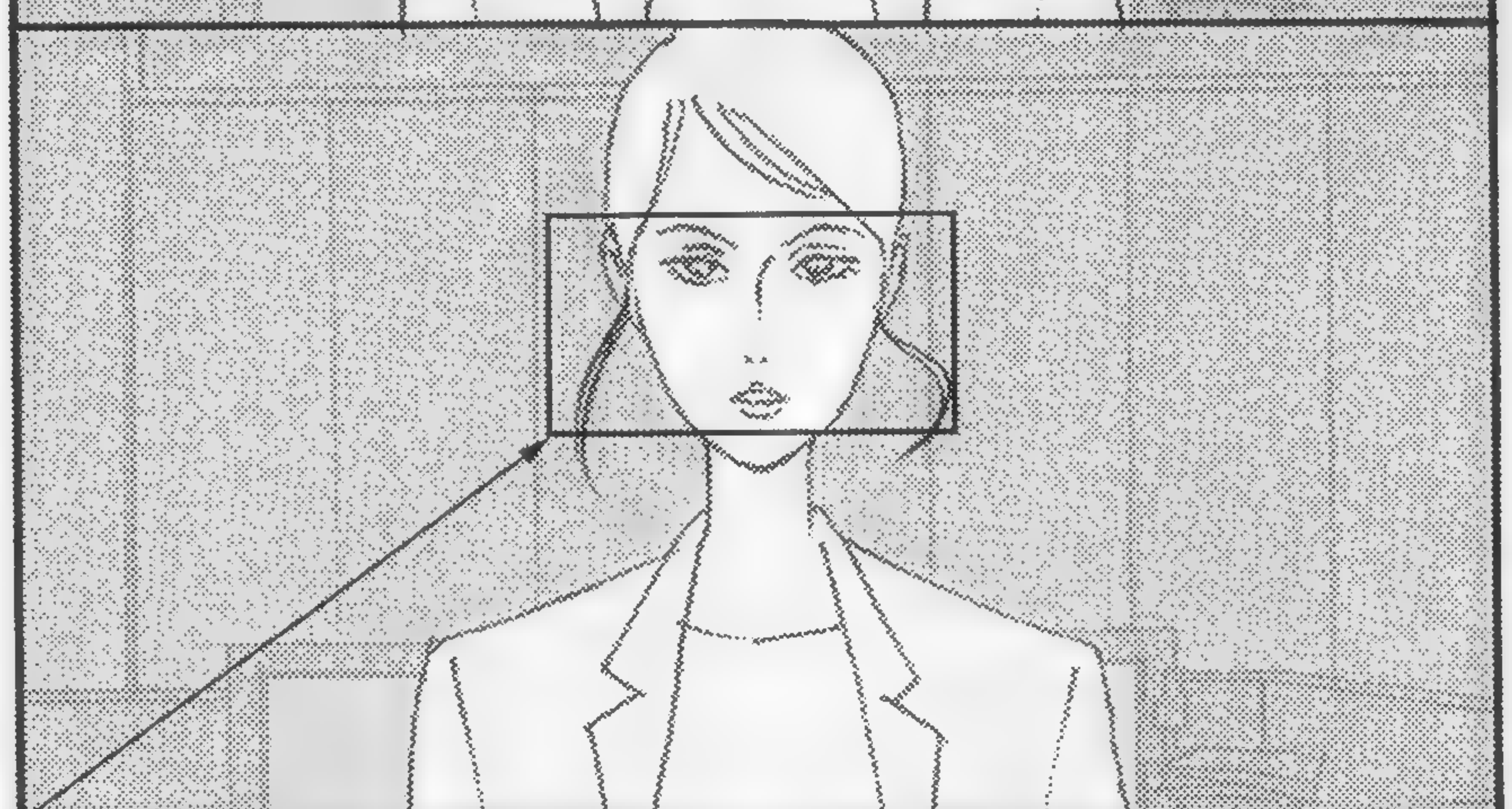
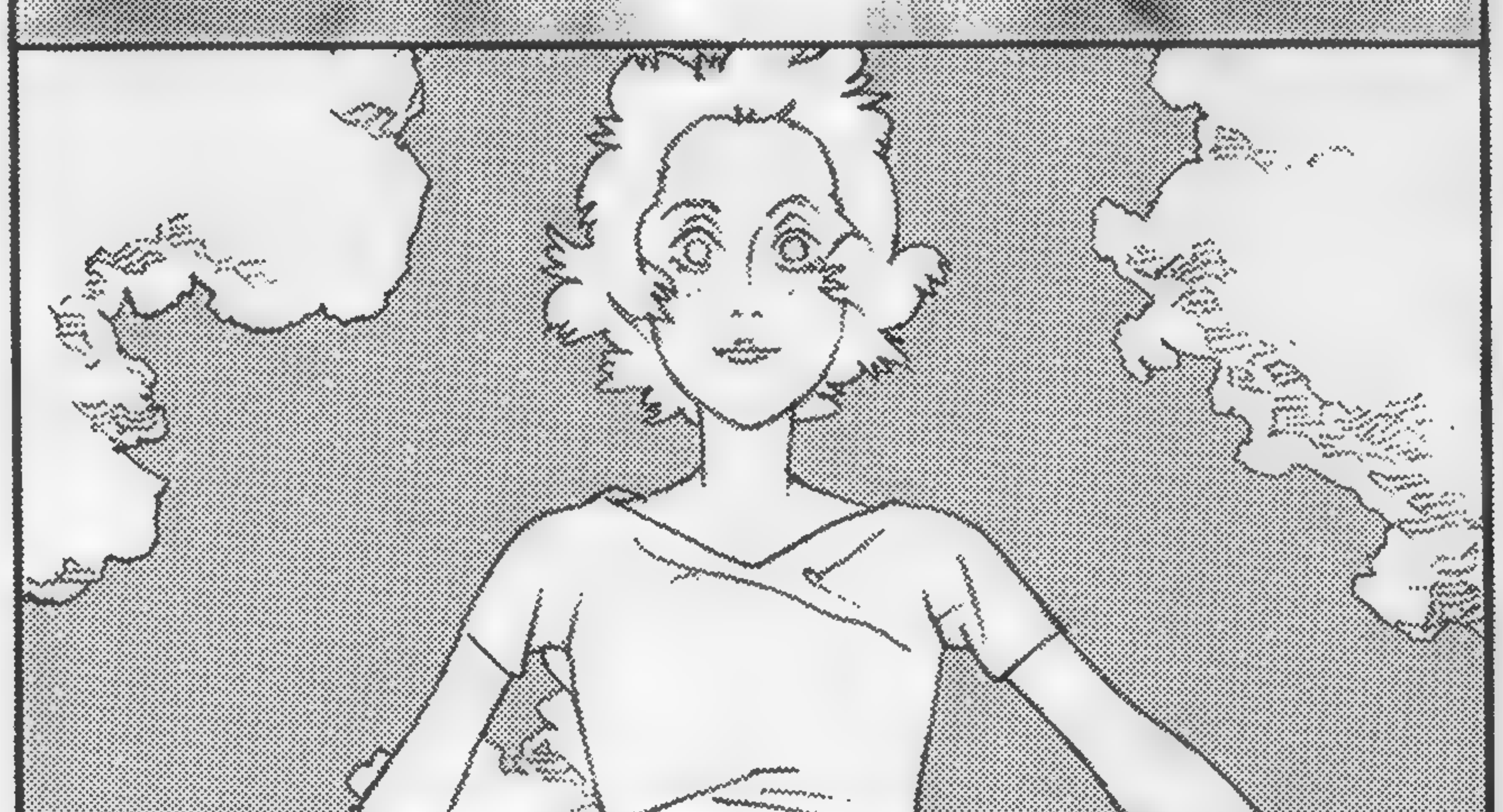
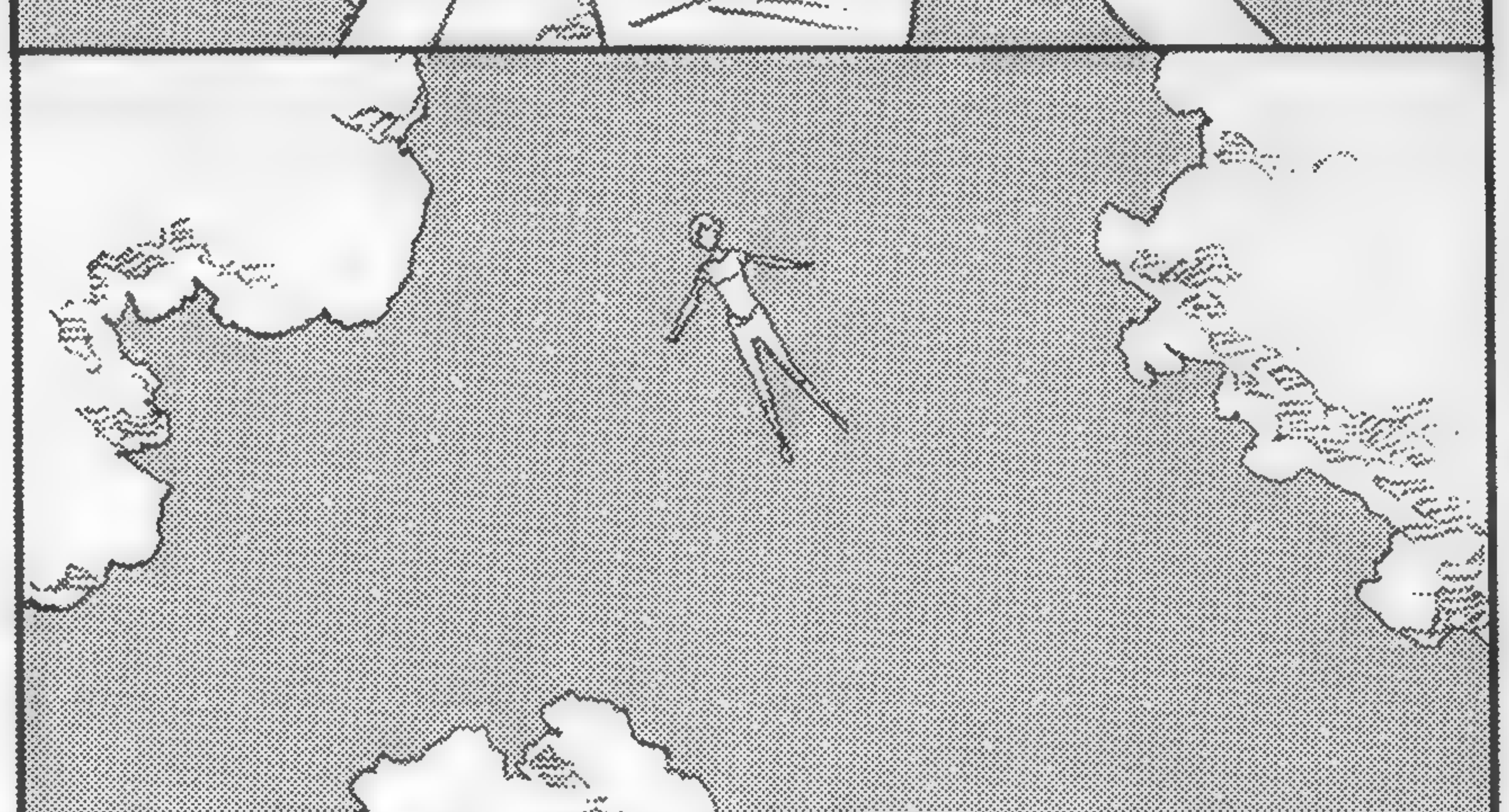


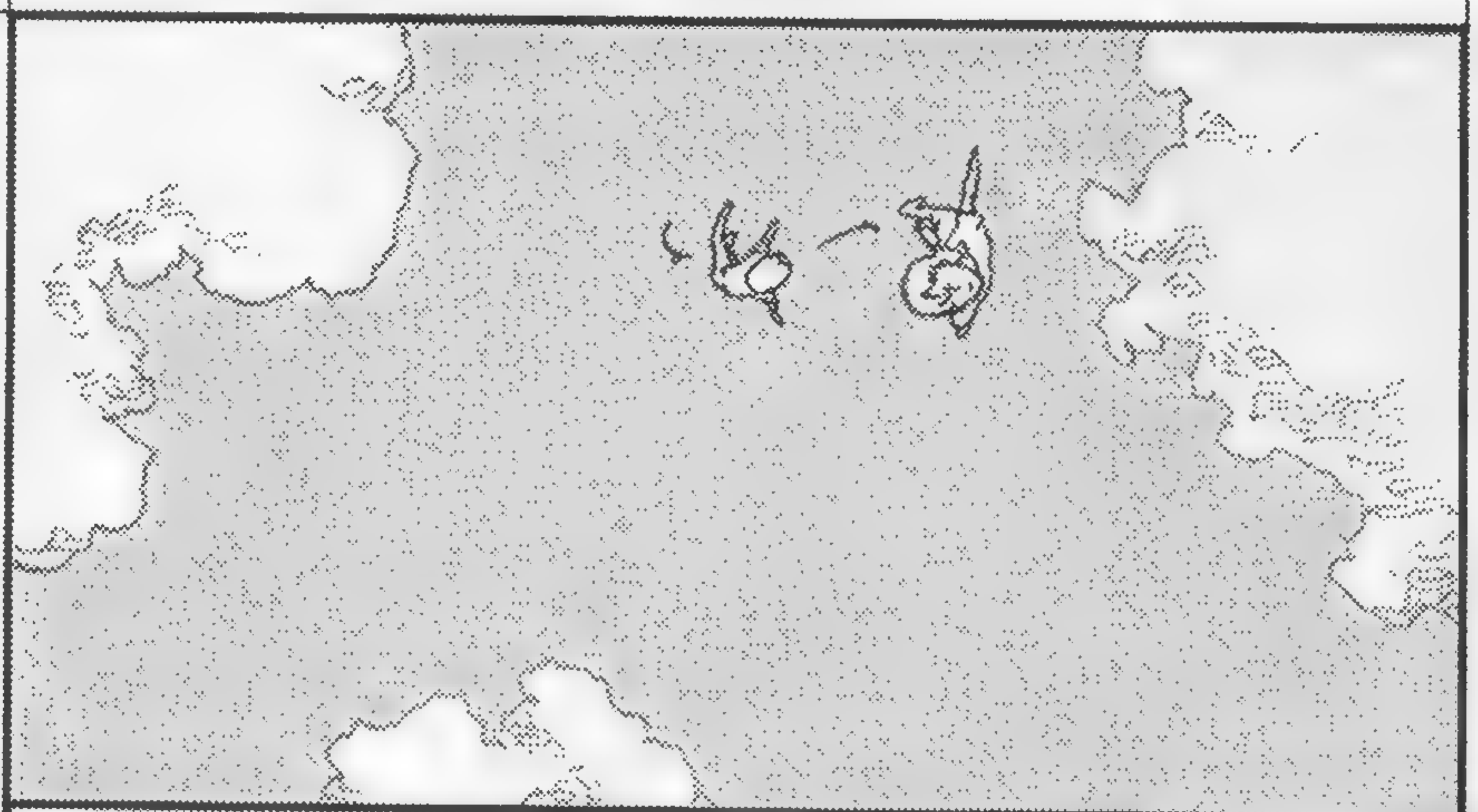
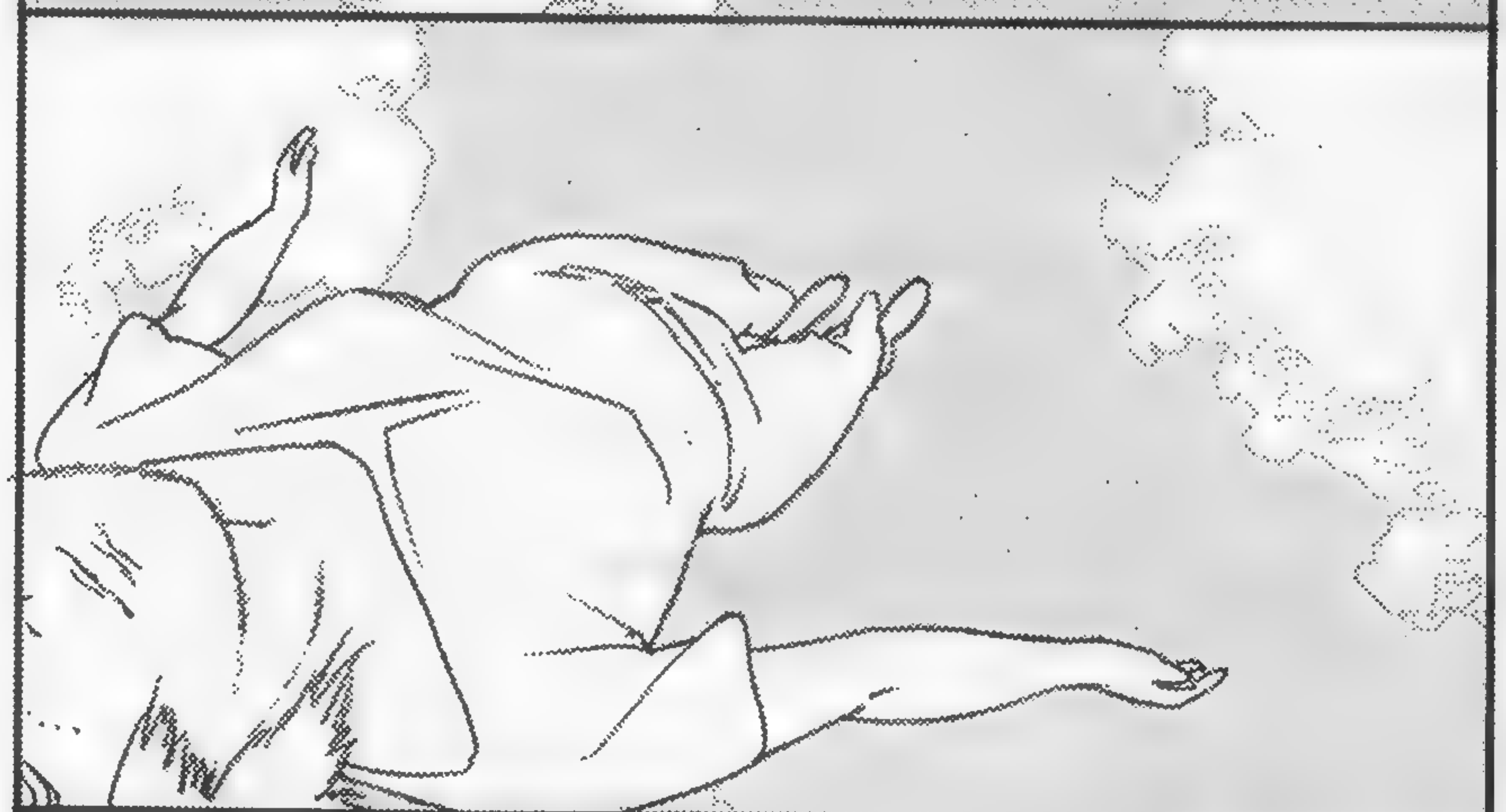
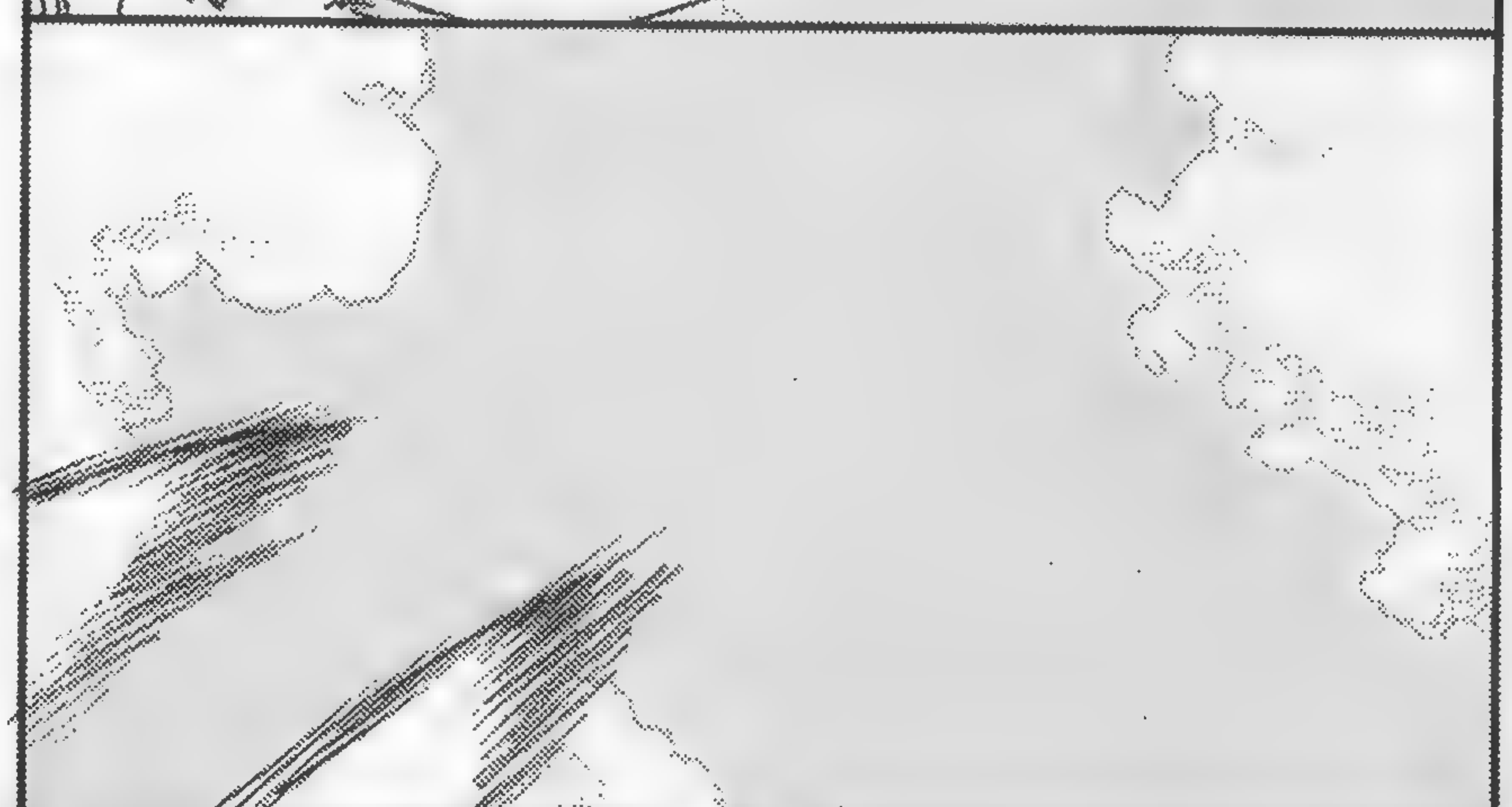
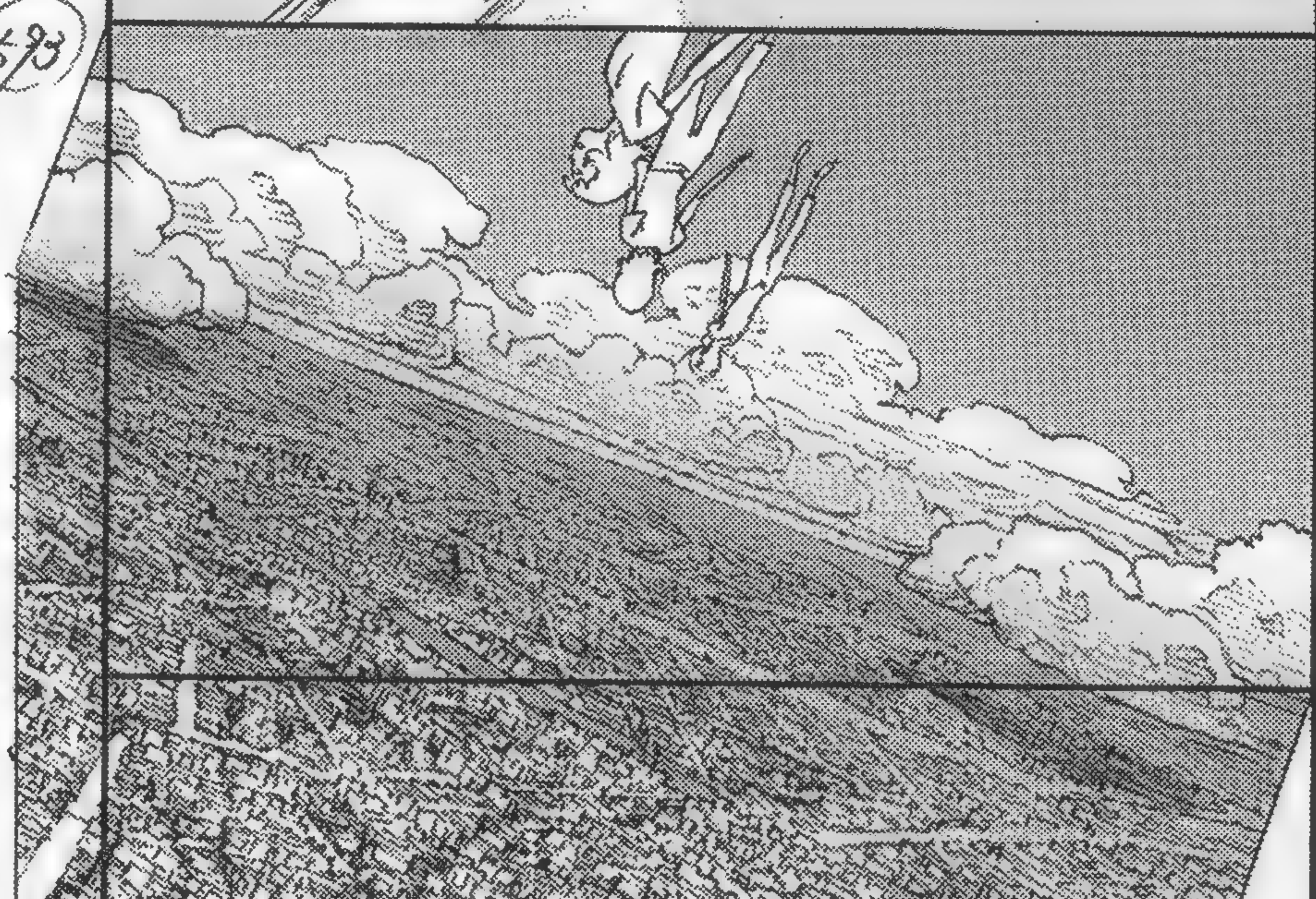
				5+0

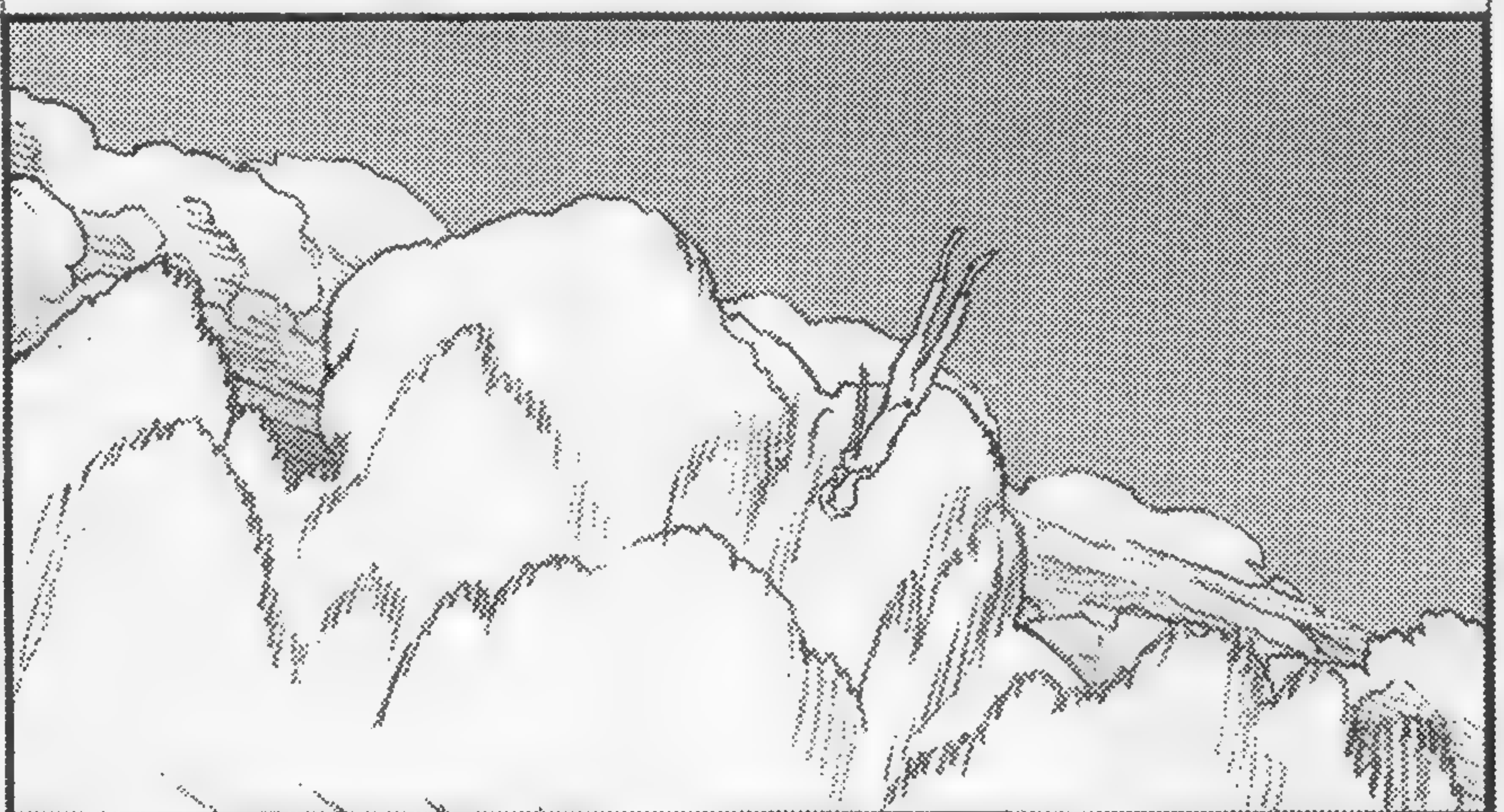
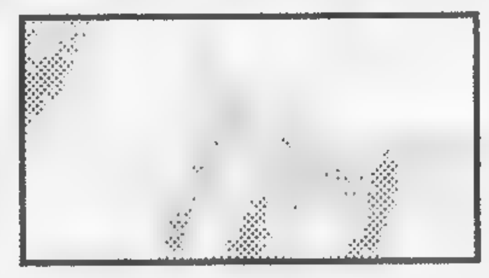
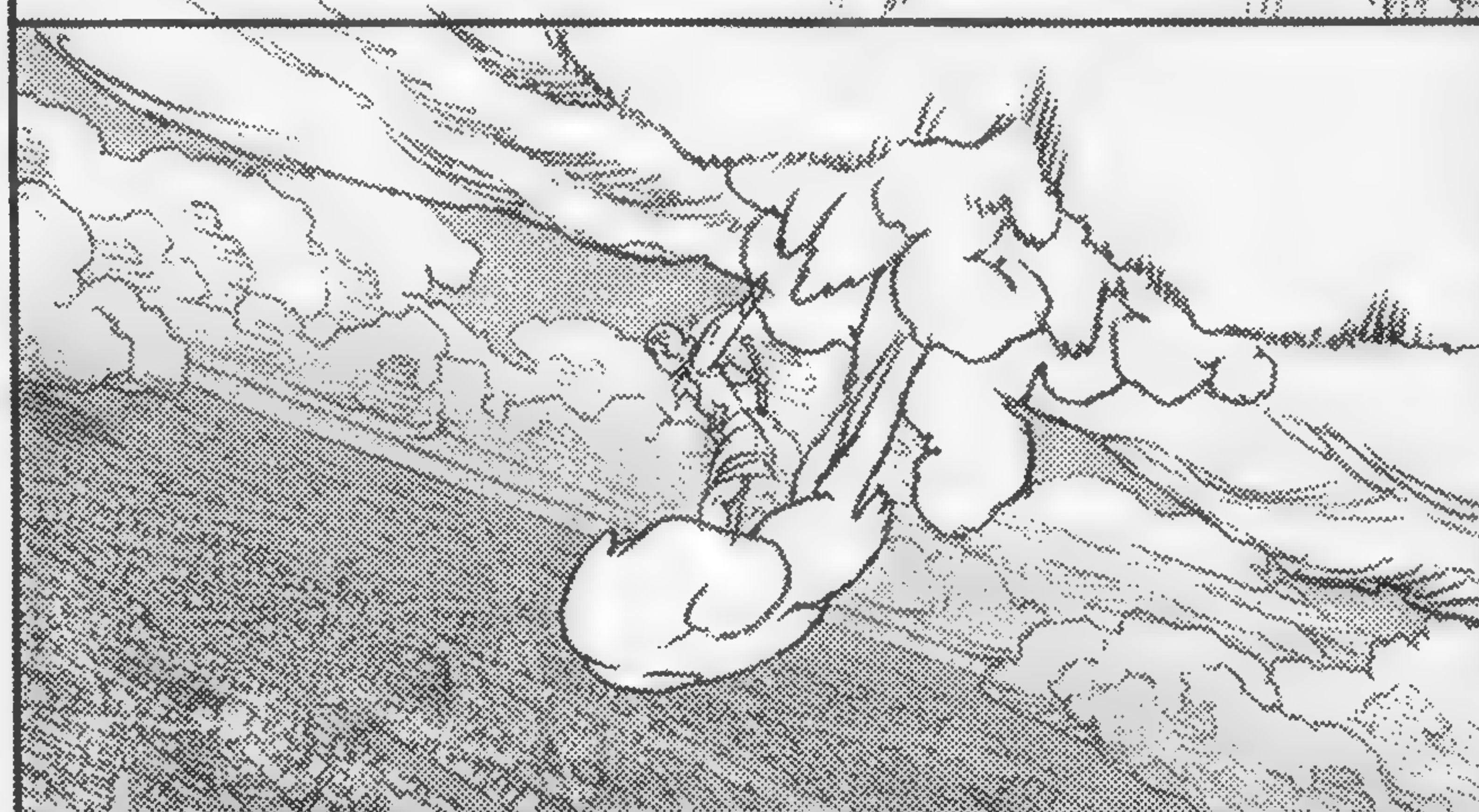
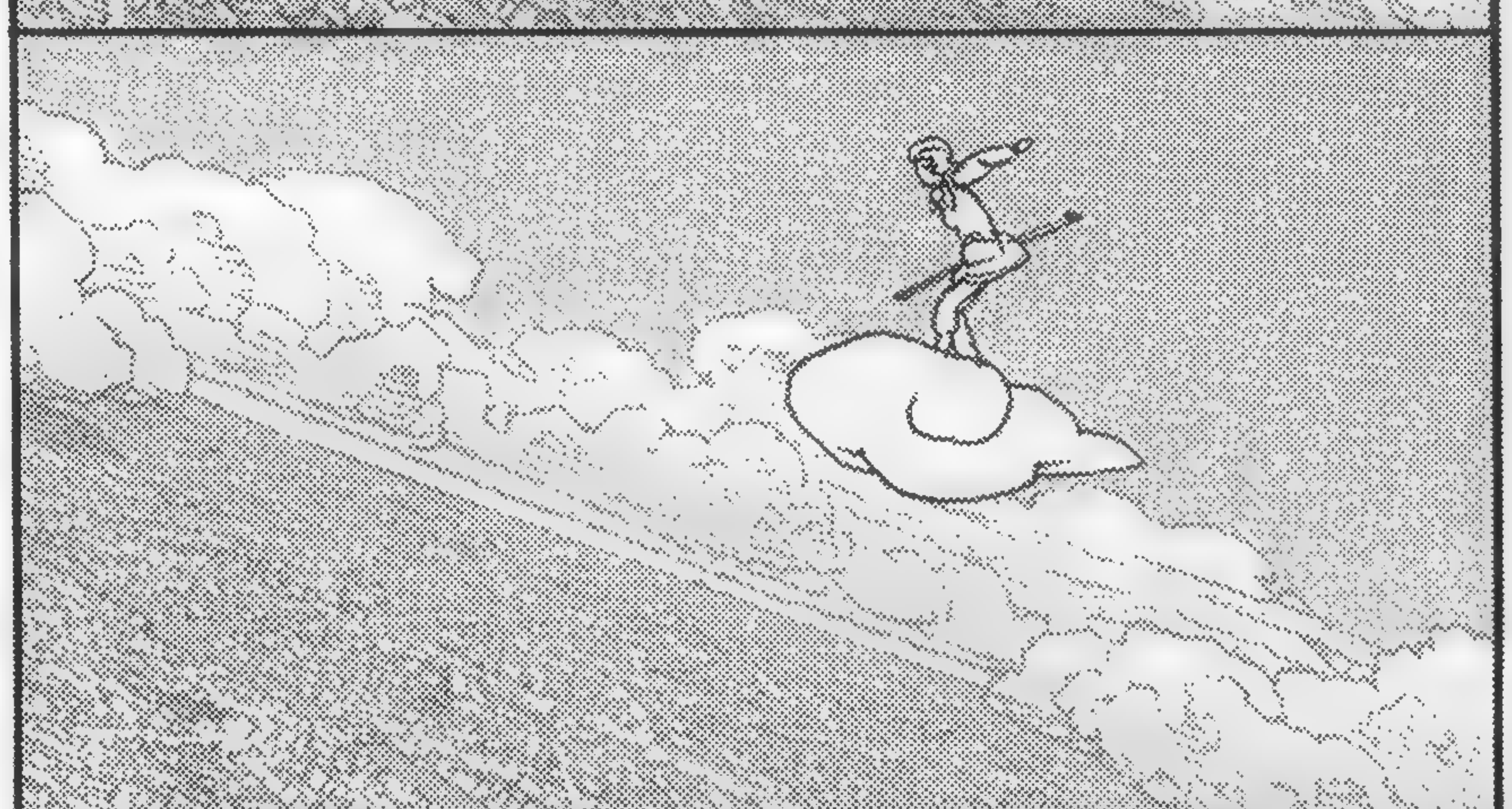
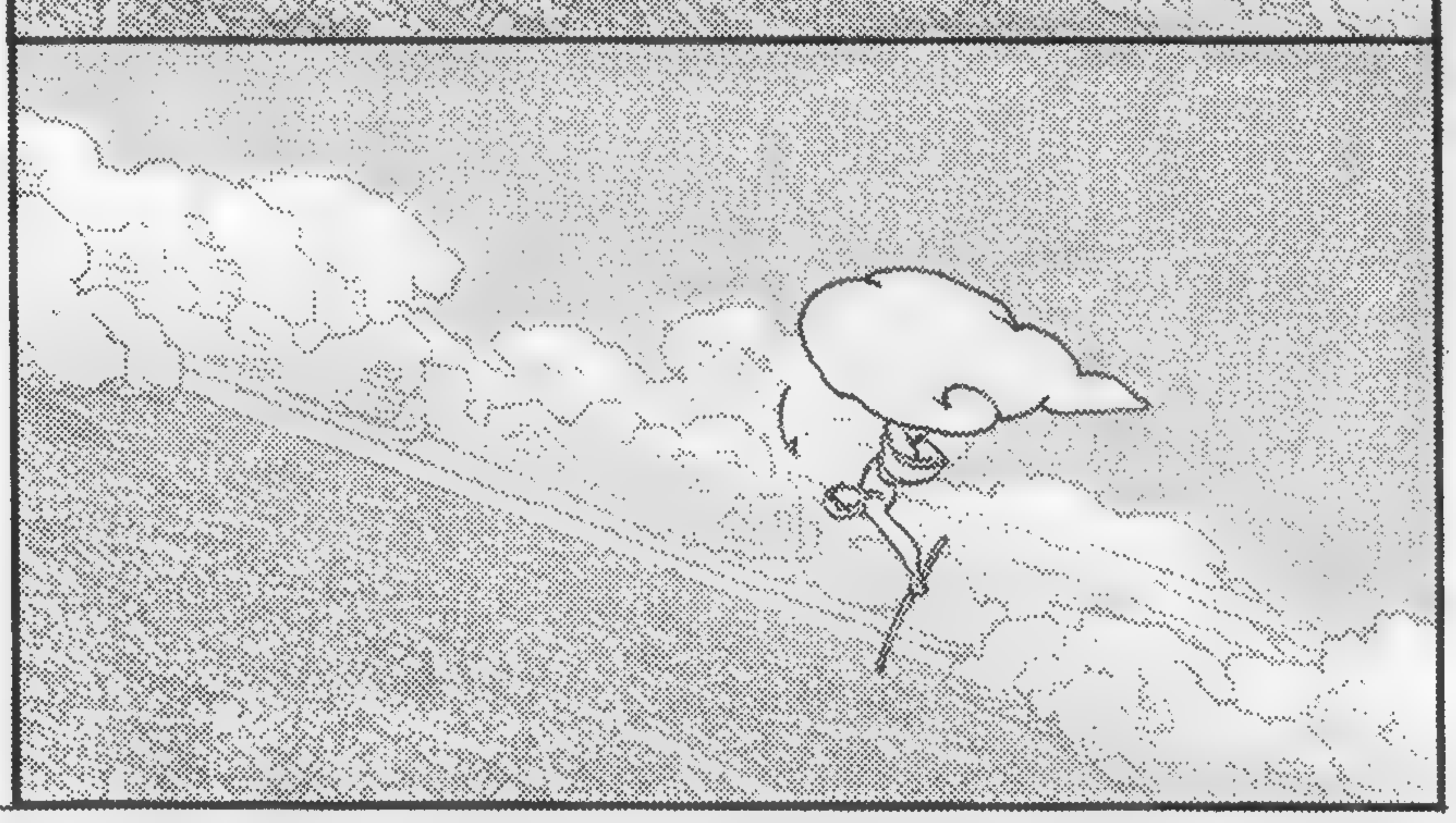
(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
587	 	C.173同ポ。 モニタに見入っている 敦子と島。 顔を上げ、 被験者ブースに目を やる敦子。	島 (〜0+12) 「REM睡眠なのに……」 敦子 「(半ば独り言のように) まるで… ↓	5+0
588		C.174,537兼用。 並んで眠っている 時田と氷室。 並んだ肥満の大小。 時田は白衣を掛けて 寝ています。 ガラス面に敦子たちの 側が映り込んでいます。 ※すいません。 レイアウトは内側の フレームでお願い します。 O.L.(1+0)	意識そのものが 連れ去られた みたい……」	4+0
589		昏々と眠る時田の寄り。 ガラス面に敦子の 映り込み。 カット頭からゆっくり PAN。 奥の時田から手前の 敦子にピン送り。 無言で見つめている敦子。 決然とする表情変化が わずかにあって。		

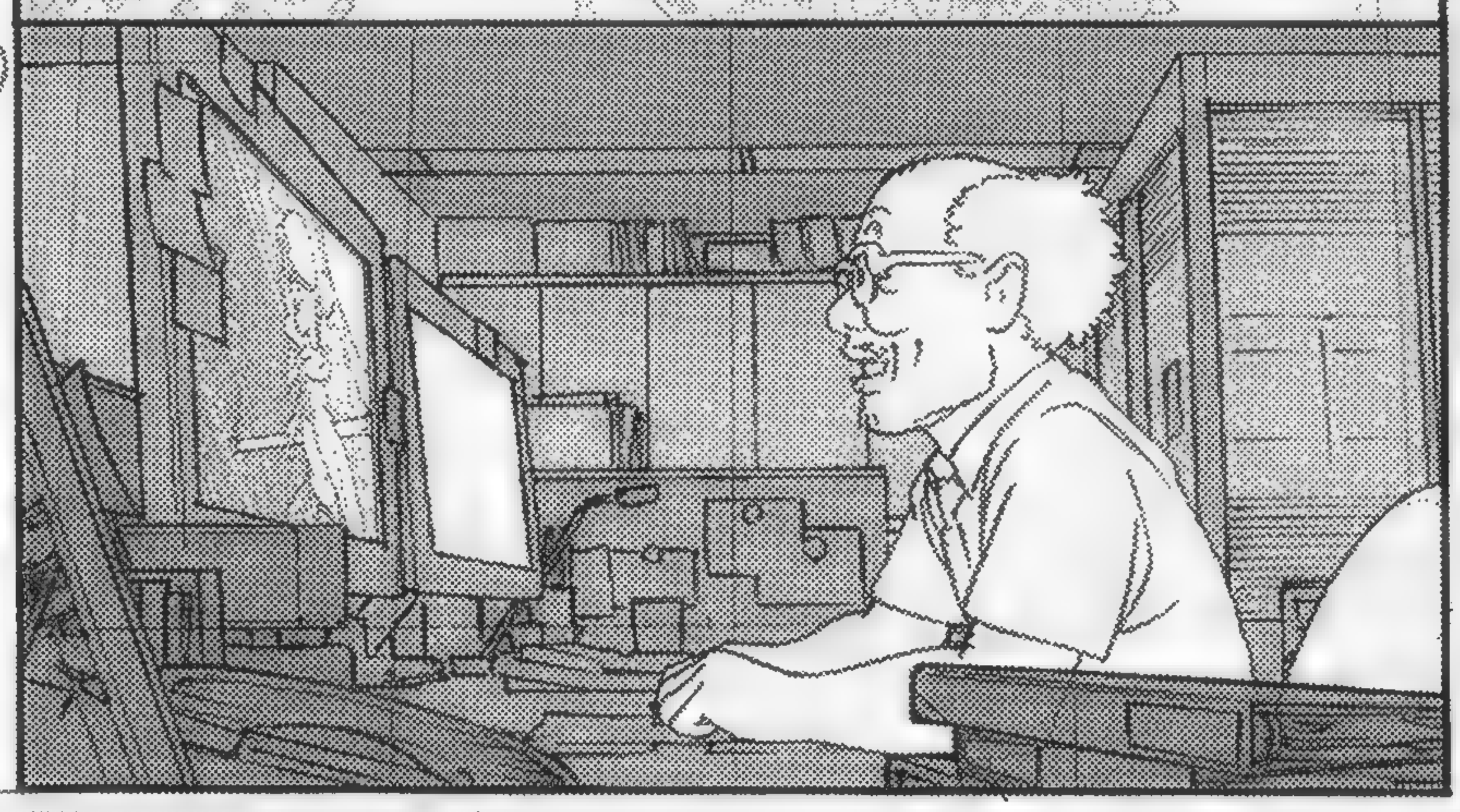
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
589		立ち上がる。 立ち上がりは収まりまであります。		6+0
590		敦子をなめて奥に島。		
		島、敦子の顔を見上げて。	島 (~0+18) 「出動だね、 パプリカの」	3+0
591		敦子、正面。	敦子 (~1+0) 「氷室君の夢に。 時田君を (~3+06) 助け出すためには	
		メガネを外しつつ決意を固める。 ↓	それしかありません」	

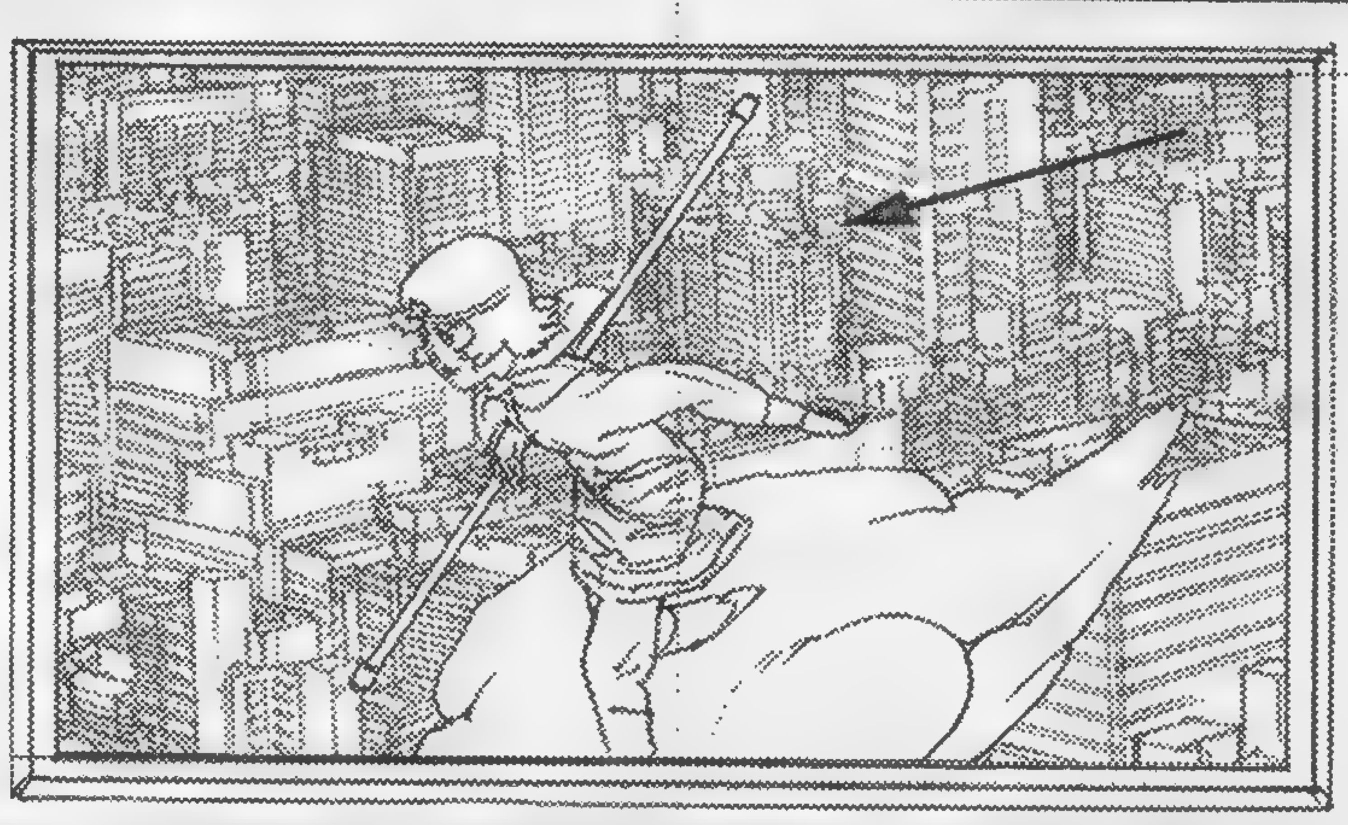
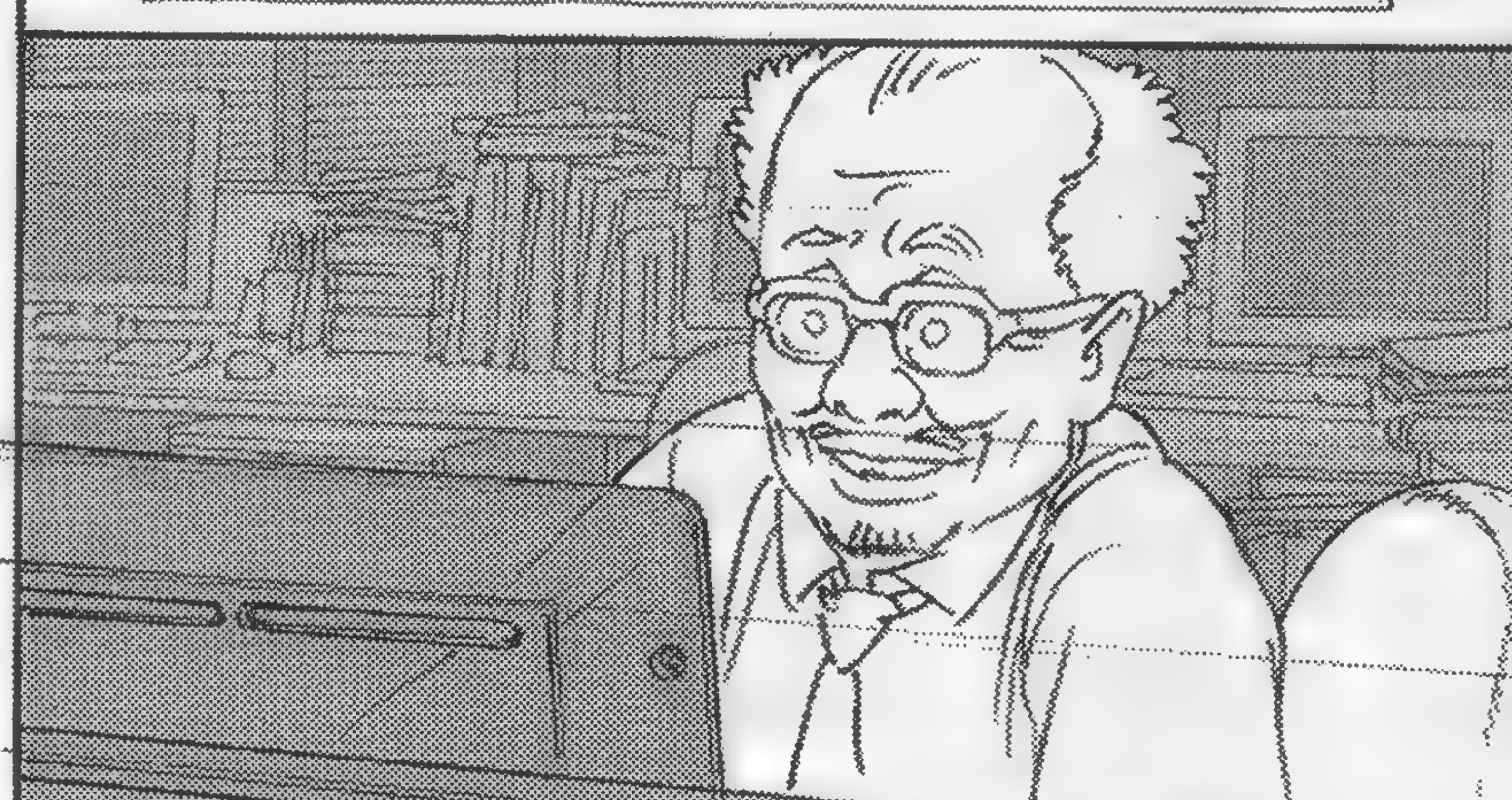
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
591				
		カット尻、フワーッと 風が来る。 T.U.エフェクトで パプリカに変身する。 敦子のアップまで 急激にT.U.して、 T.U.ラストの フェアリングの間に 素速くパプリカにO.L.。	次カットの風切り音も F.I.して来る。 S.E.。 ゴォオオオオオオッ	
592		そこから大きくT.B.して、 落下しているパプリカに なる。 便宜上2カットに分けて ますが、1カットで 考えてください。 パプリカに変身後、 T.B.する際は パプリカのみT.B.する ものと考えてください。 ただし、パプリカの 落下の表現としての BGのT.B.はあります。		8+12
		青空を落下する パプリカ。 激しくなびく髪や服。 BGのみわずかにT.B.		
↓		パプリカ自体はこの くらいまでT.B. カット頭からここまで 2+06くらいのT.B.。 (グーッと後詰めで) 作画+T.B.になると 思います。 この位置でちょっと ホールド(2+0)してから、 ↓		

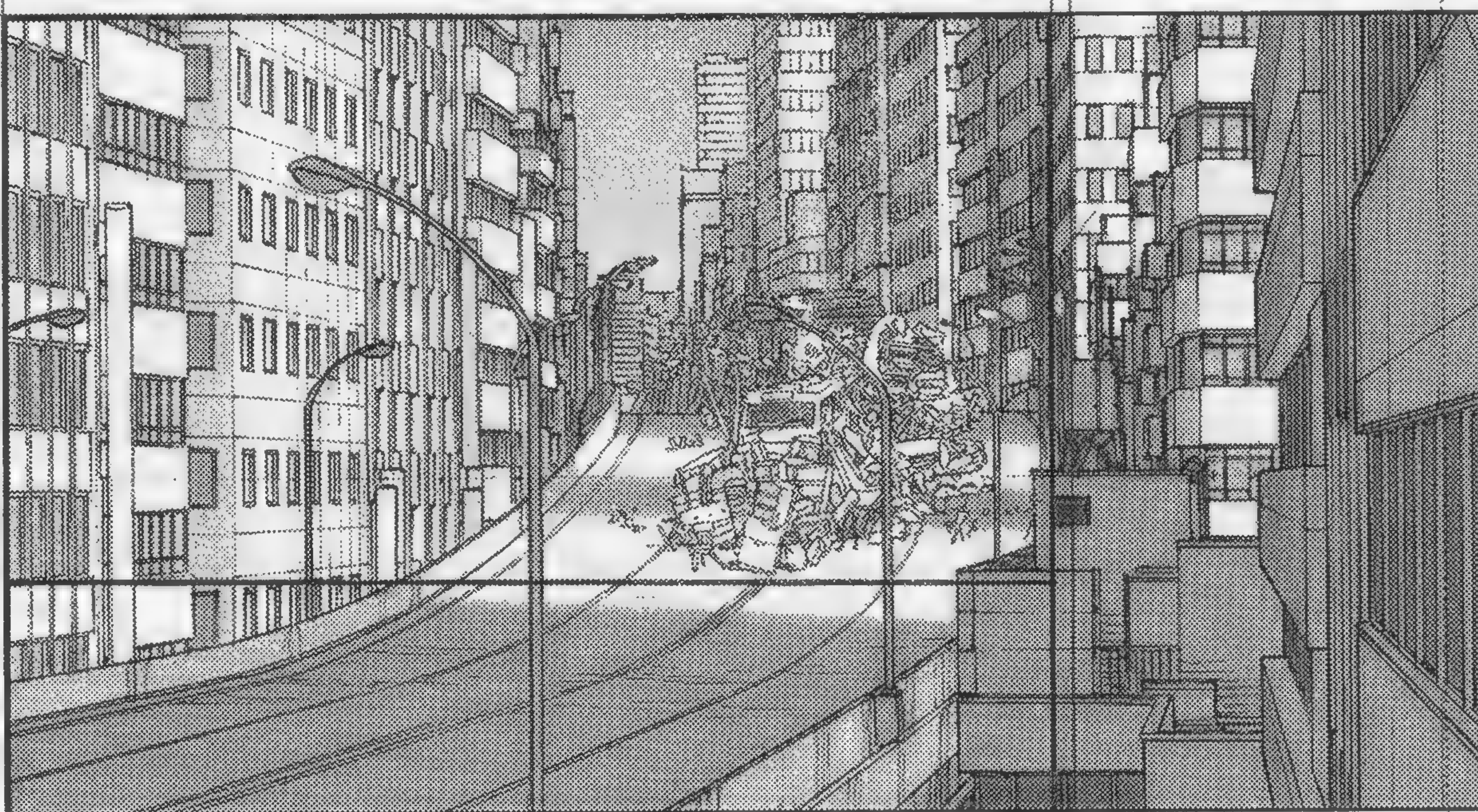
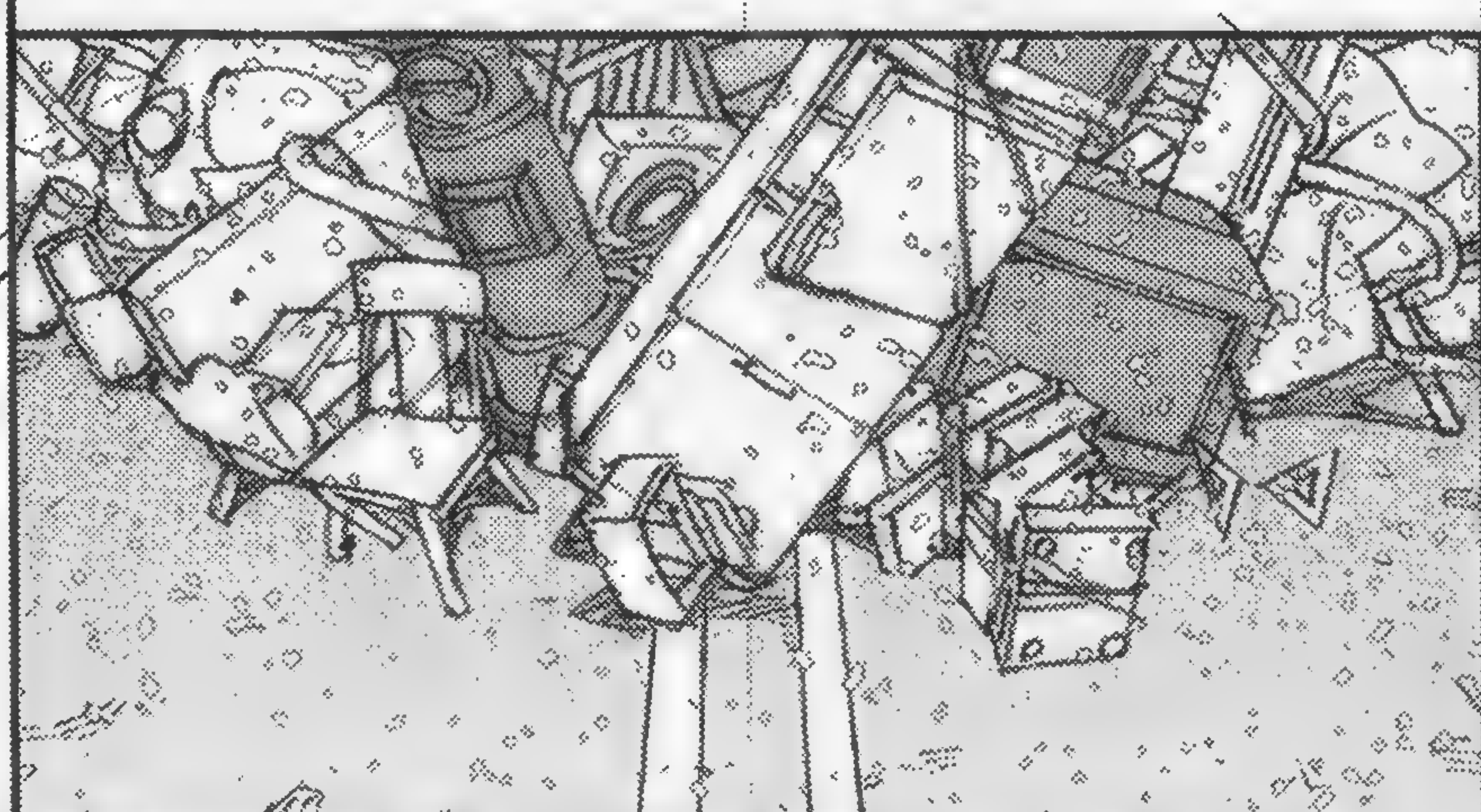
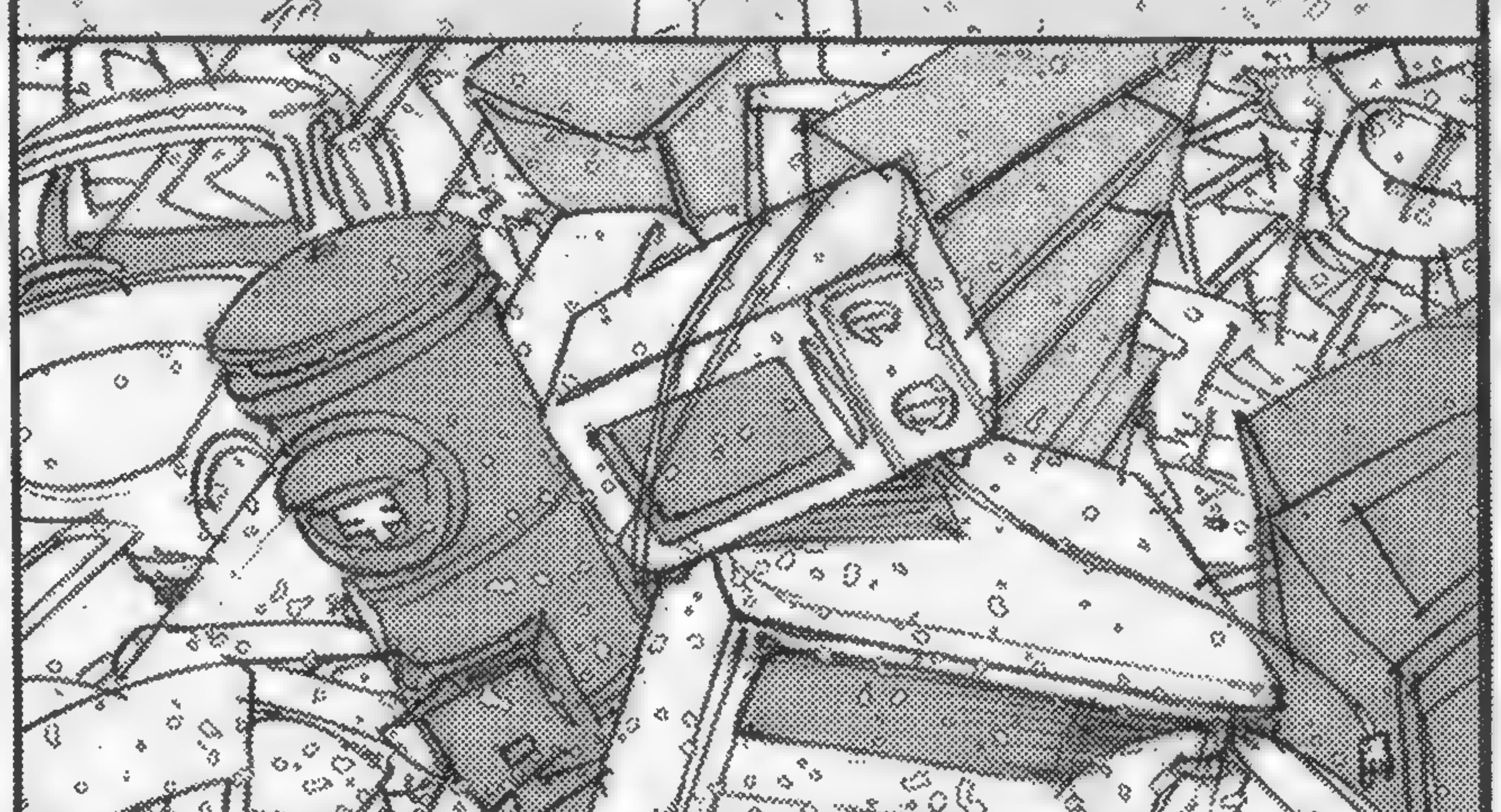
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
592		パプリカ、態勢を クルリと変化させ、 泳ぐように手前へ		
		サーッと落下してくる。		
		OUTまで。		
593		地表に向けて落下する パプリカ。 クルクルッと 回りながら少し奥へ。 BG FOLLOW。 画面を薄い雲がサッと よぎる(↑)。雲は パプリカの手前と奥の 2段。 		7+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
593		パプリカ、下から INしてくる厚い雲に 入る。 雲、一旦画面を覆う。 	(～3+0)	
		雲を突き抜けて現れる パプリカ。その姿は 「孫悟空」(ドラゴン ボールじゃありません)で、 「筋斗雲」に乗り、 右手には「如意金箍棒」を 携えている。		
				
				
		筋斗雲の乗り方にまだ 慣れない感じで、 バランスを崩して		

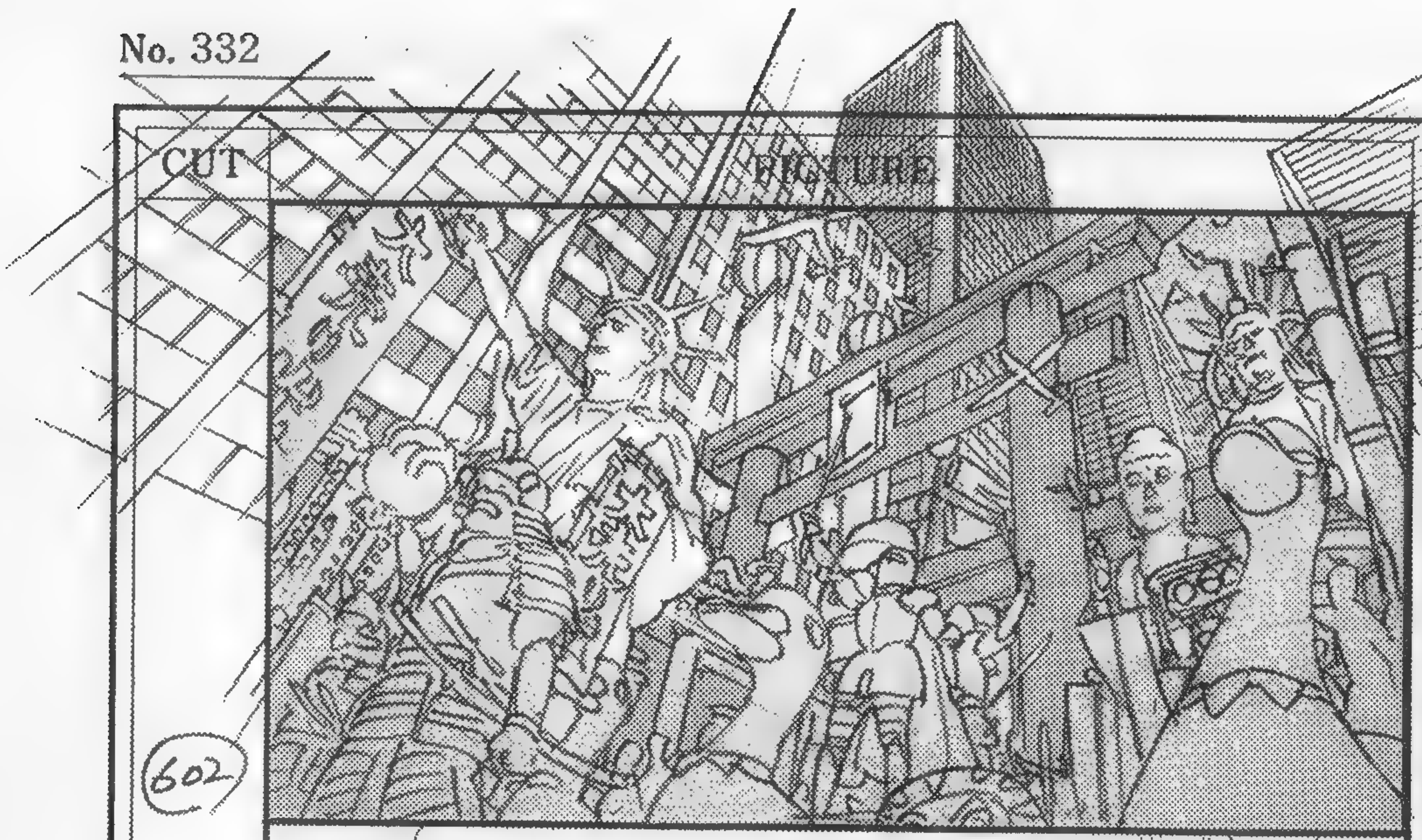
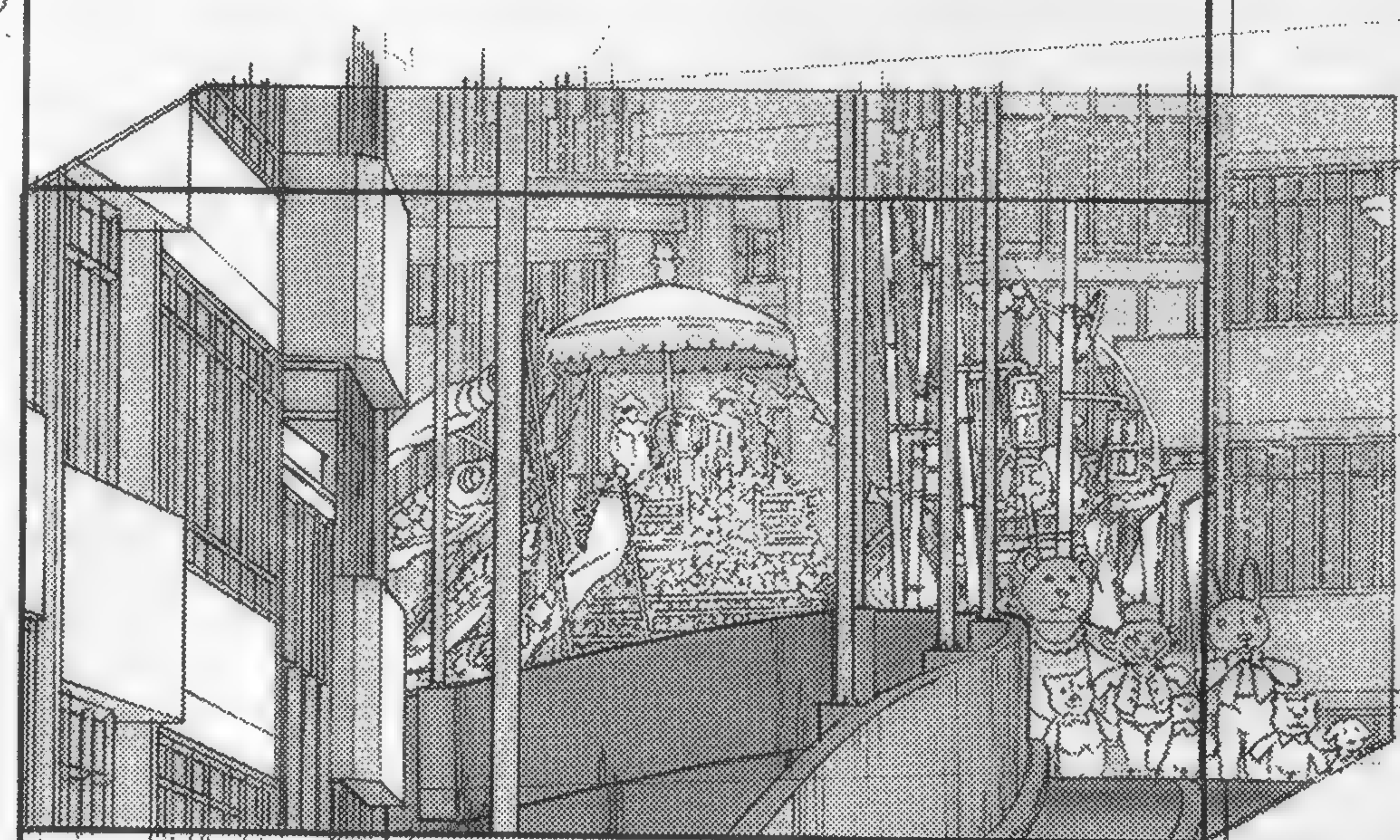
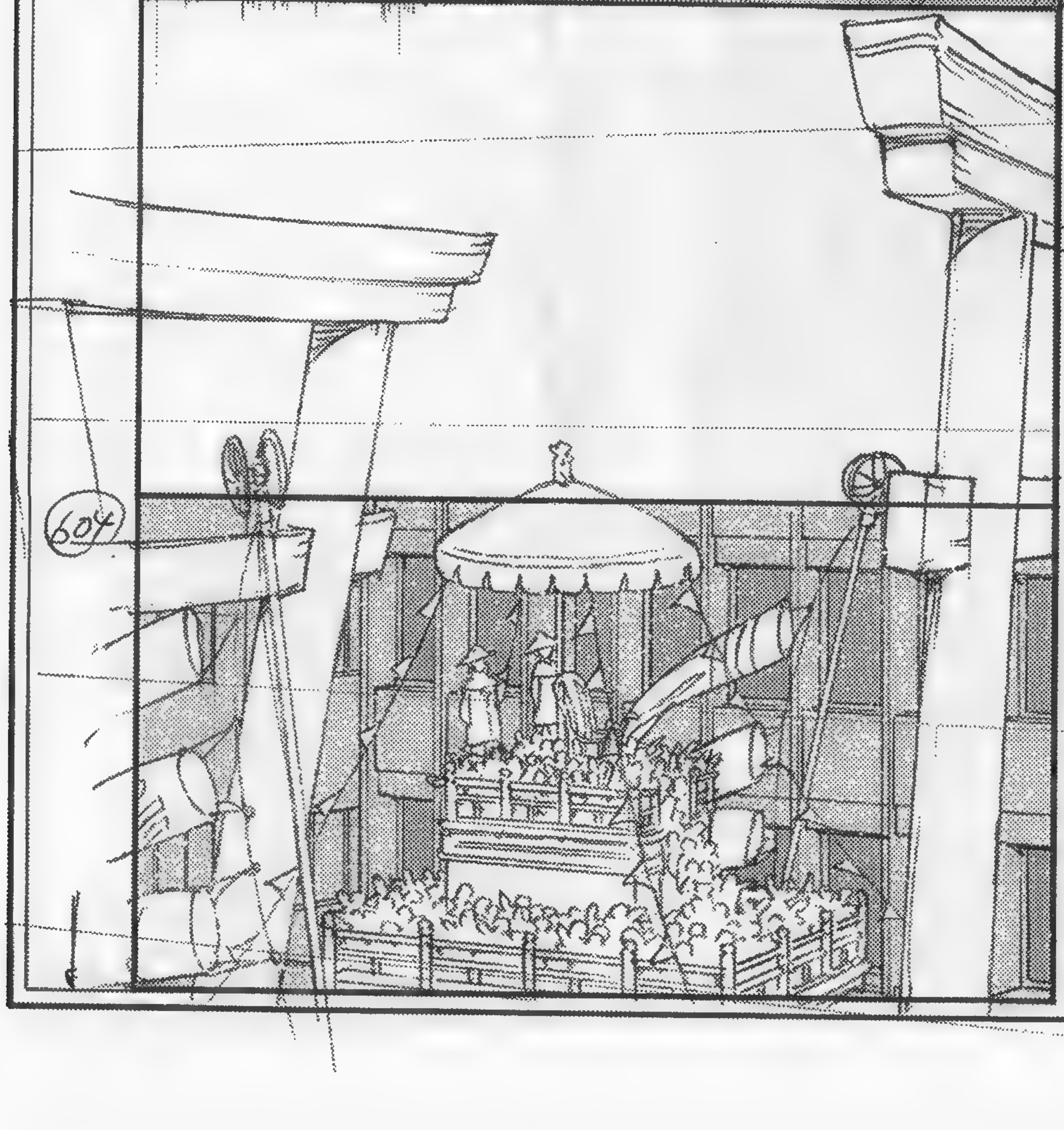
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
593		クルクルッと回りながら手前に来る。 ラスト、体勢を立て直す悟空パプリカ。 尺の配分など原画時一考。	パプリカ 「所長、聞こえる!?」	11+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
594		真俯瞰で地表。 東京の上空と考えてください。流れる雲。 落下の表現としてカットいっぱいBGのみT.U.しています。 カット頭からサッとPAN(グッと後詰め)すると、雲の一つが島の顔になっている。 雲の島が喋る。 そこへ悟空パプリカがINして飛んで行く。	島　(〜0+18) 「ああ、 ばっちりだ。 よく聞こえてるよ」	4+12
595		C.173,587同ポ。 モニタを見つめる島。 モニター内、落下のBG FOLLOW。 悟空パプリカがINして来て所長の方を見返す。 モニタ内はこんな感じ。 	島 「異常はないかね？」 パプリカ 「この夢は とっても デンジャラス」	4+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
596	 ※右側のモニタには 氷室の夢をはめ込み。	被験者ブース(左)に 眠る敦子からPAN→。 右手のブース内に 時田と氷室、手前に 島の後ろ姿。 モニタ内には 悟空パプリカ (次カットの頭の部分を 流用してはめ込み)。 島を含む手前側、 PANの際わずかに スライド(←)。	(～0+18) パプリカ（OFF） 「万一、敦子に 異常があったら すぐに覚醒措置を お願い」 島 「もちろんだ。 しかし大丈夫かね…… 氷室君に 接触したために 時田君は……」	12+0
597		モニタ内の 悟空パプリカ。 BG FOLLOW。 かなり地表近くまで 来ています。		
		滑るように手前に来て、 悪戯っぽく。 ※自分を指さしている わけではありません。	(～1+0) パプリカ 「私はだぁれ？」	2+12
598		モニタなめて島。 苦笑する感じで 表情変化あって。	(～1+0) 島 「疑ってすまん、 パプリカ」 パプリカ（OFF） 「いた！」	4+06

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
599		ビル街、高架道路。 望遠。 進んでくる 有象無象たちのパレード。 C.170のセル素材を 再構成して兼用。 紙吹雪、あります。		5+0
600		アスファルトの上を 進軍してくる有象無象 たち。 セル素材はC.166を 再利用。 BGは新作。 紙吹雪、あります。		
		ここで使用する尺は 2+0の予定ですが、 元のセルの尺数に 合わせて撮っておいて 編集時に調整します。 このカットの場合は 4+0です。		2+0
601		進むカエルの楽団。 これもセル素材は C.167を再利用。 BGは新作。 紙吹雪、あります。 こちらも同様に、 使用する尺は2+0の 予定ですが、元のセルの 尺分、3+12で撮影 します。		2+0

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
602		ビルの谷間を行く奇怪なパレード。 セル素材はC.169を再利用。 BG FOLLOW。 パースが極端についているので厄介ですが、見える部分が少なくパレードの速度も遅いのでBGのみ(2段に分けて)T.B.することで誤魔化せるのではないかと思います。 多分。		3+0
603		高架道路をやってくる、玉座を乗せた山車、望遠のFOLLOW。 玉座には主の姿がありません。 それ以外はすべてC.171のセル素材を再構成して流用します。 カットラストで山車が影に入るようにします。		4+0
604		主のいない山車、横位置でFOLLOW。 BGはパースに合わせてスライド+T.B. 玉座の主がいないので多少修正は必要ですが、山車およびその周辺物はC.287の素材を流用します。 画面内のものはすべて影の中。	パプリカ（OFF） 「氷室君が いない……？」	(~2+0)

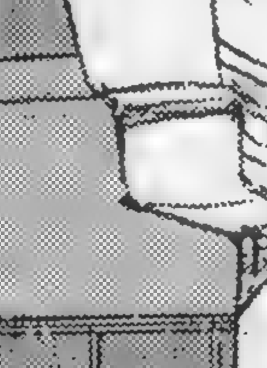
(　　　)

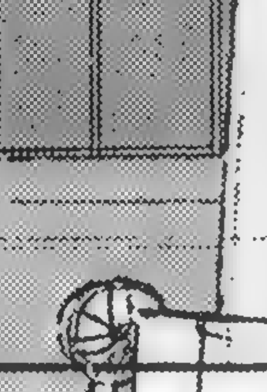
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
604		PAN.UP.(FOLLOWはフェアリングしてストップ)すると、建物の陰に悟空パプリカ。その左手には子供が描いたような絵が大きな看板になっている。看板の絵が、島の声で喋る。 カット尻、悟空パプリカがちょっと前へ出るような動きがあって次カットへ。	島 (〜5+0) 「彼の夢なのに……？」	

※看板の絵は氷室が子供の頃に描いた「お父さんとお母さんの絵」という想定なんですが、あまり気に入ってません。他に良いアイディアがあれば是非。
しかし選択の条件が結構難しいのです。

1.氷室の主観的世界であること(普通の街で見られる看板ではいけない)。
2.「動物」の絵はCパートで使用するのでここでは避けたい。
3.島が喋っても変ではない(美男美女ではいけない)。
4.キャラクター的なもの(人形とか漫画絵だとか)だと看板にする意味がないので、平面として面白いものが望ましい。

などなど。



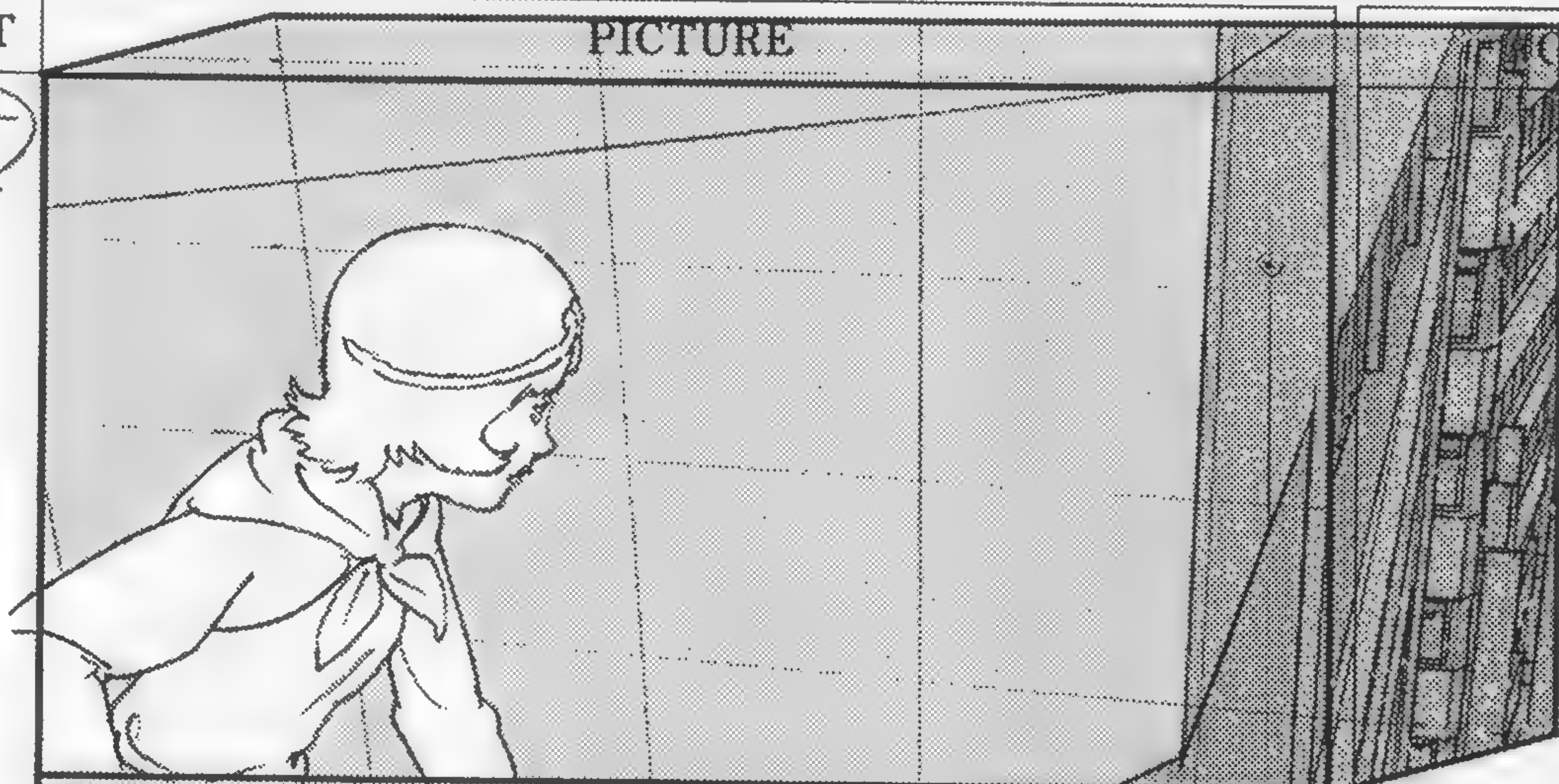
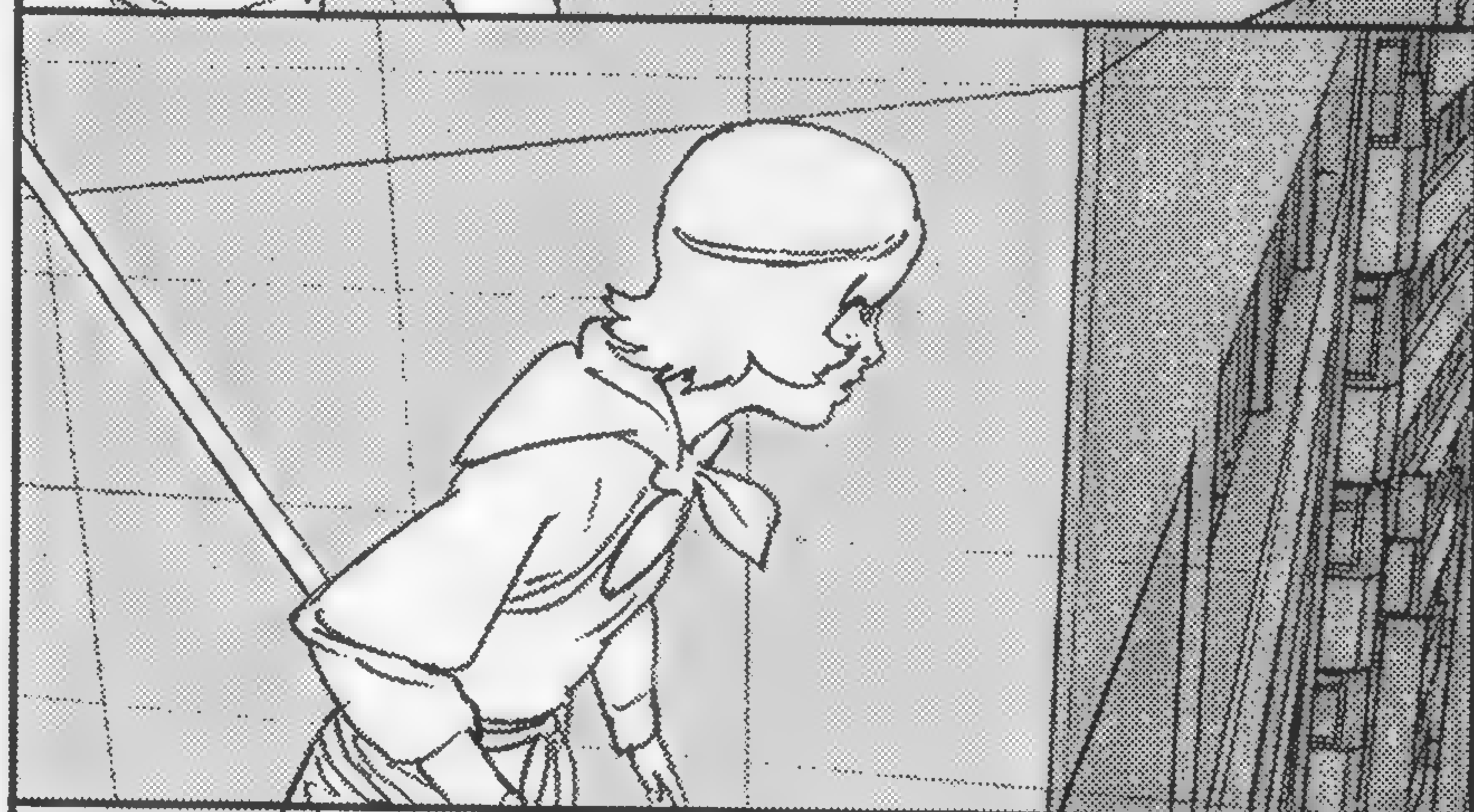
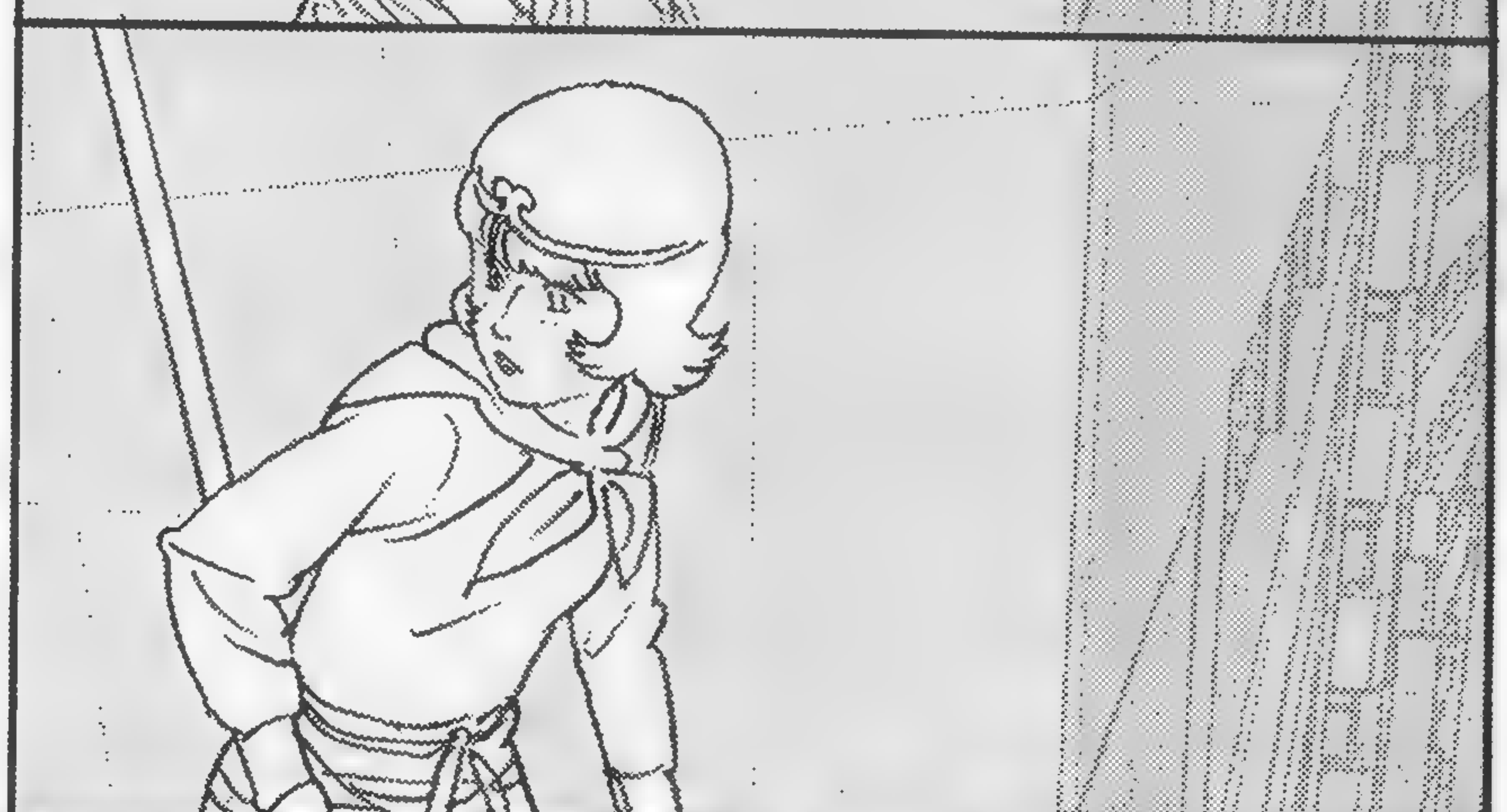


※看板が喋るのは
こんな感じです。」

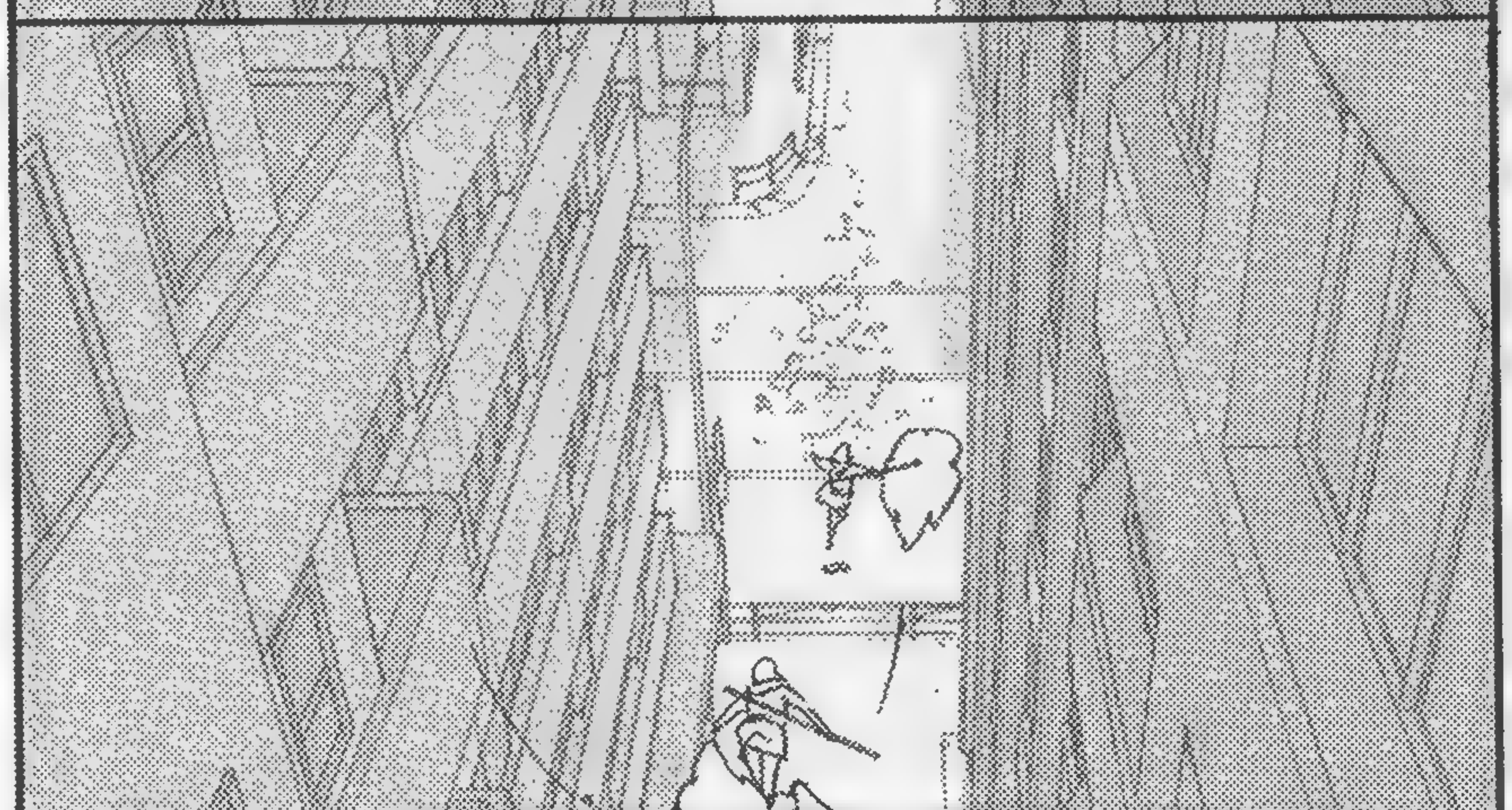
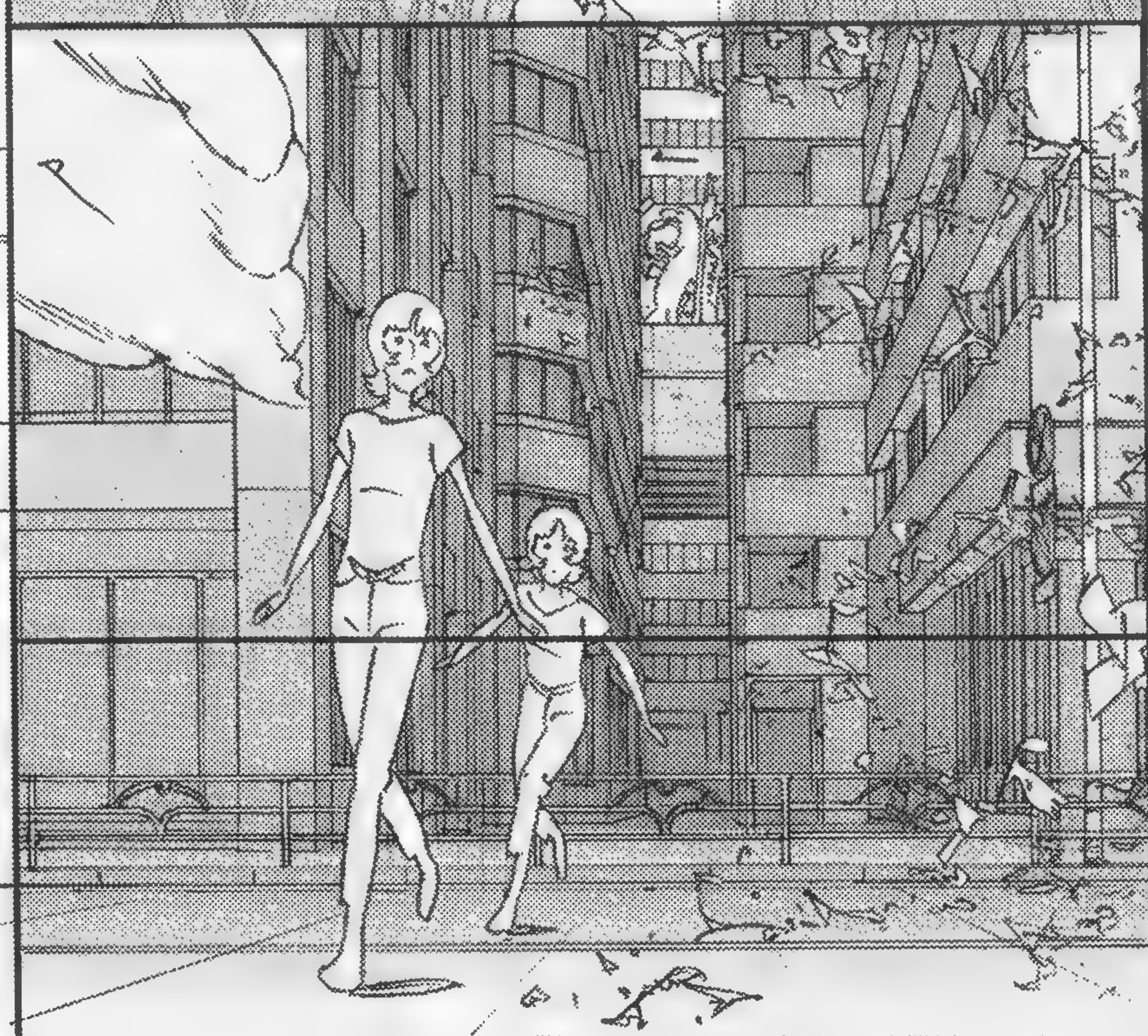
FOLLOW 4+0
PAN.UP 1+12
FIX 2+12

8+0

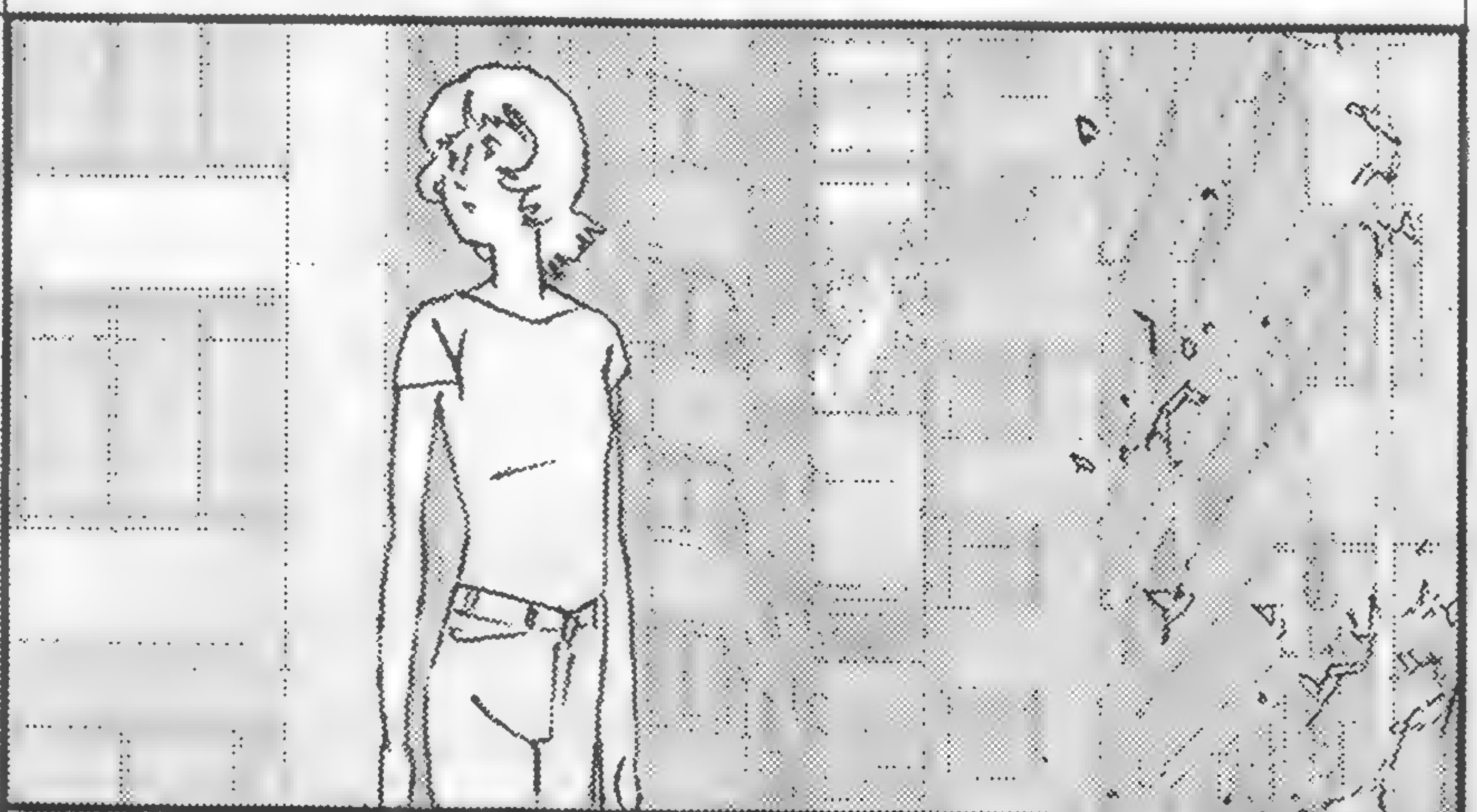
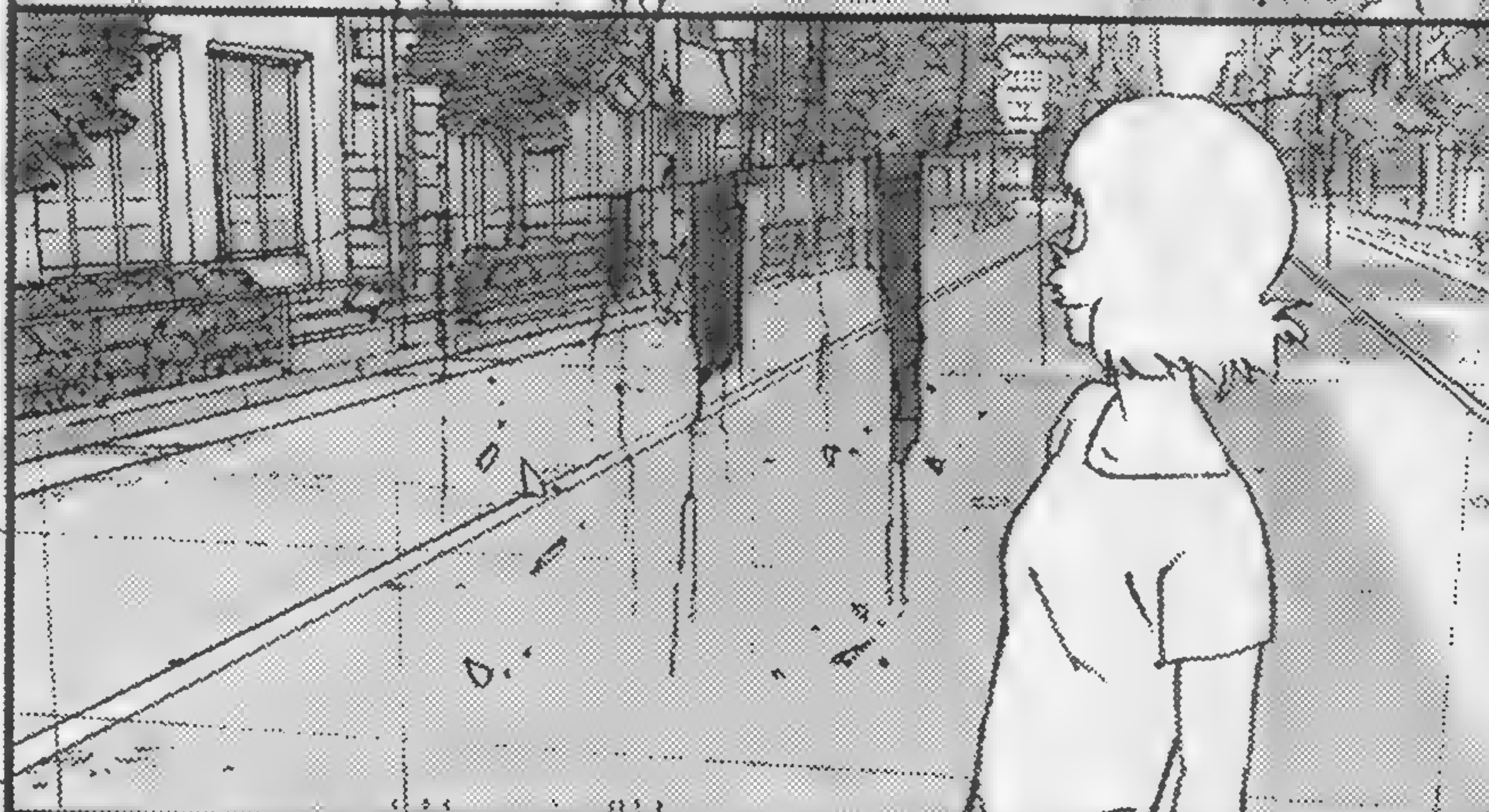
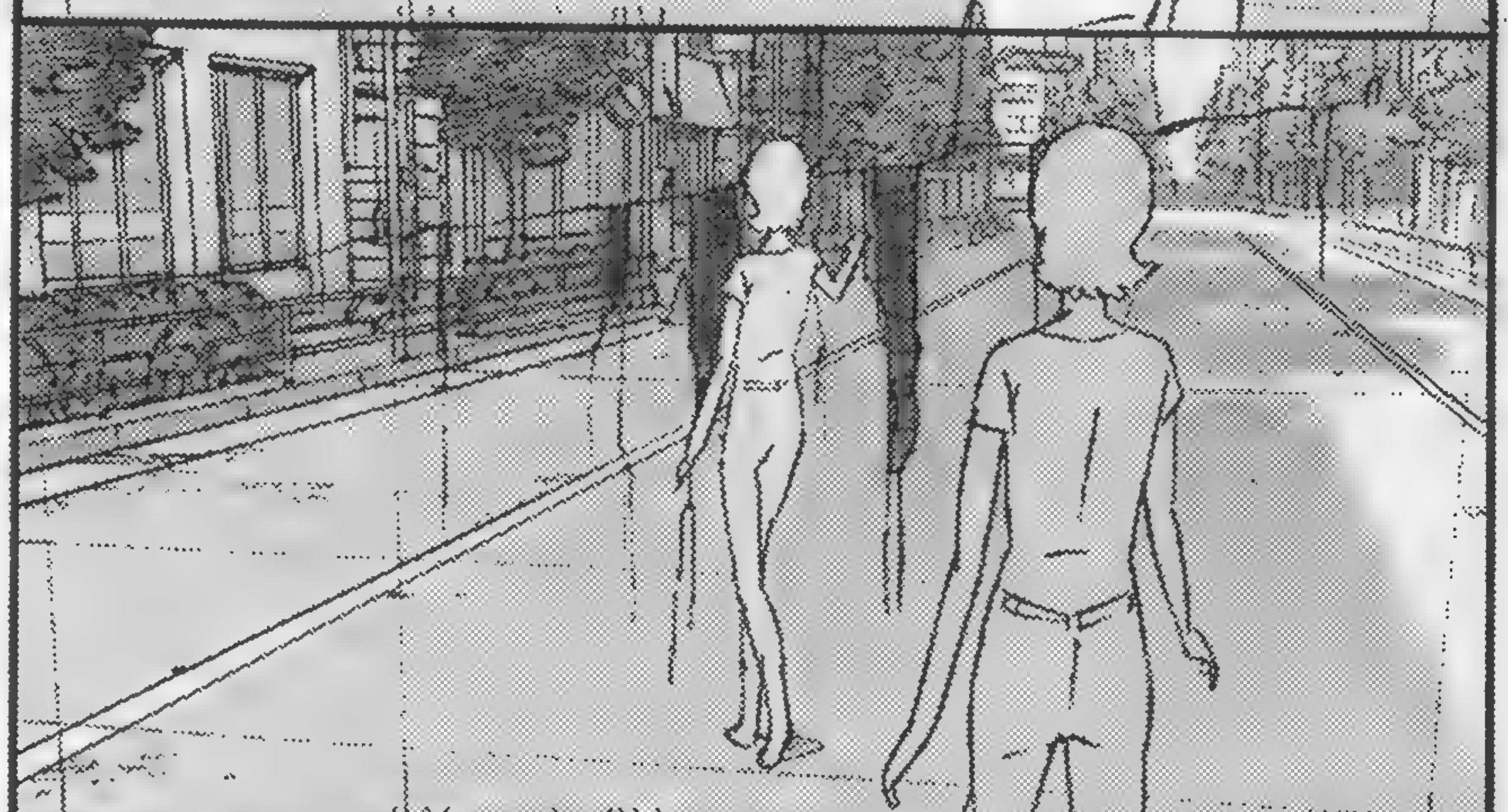
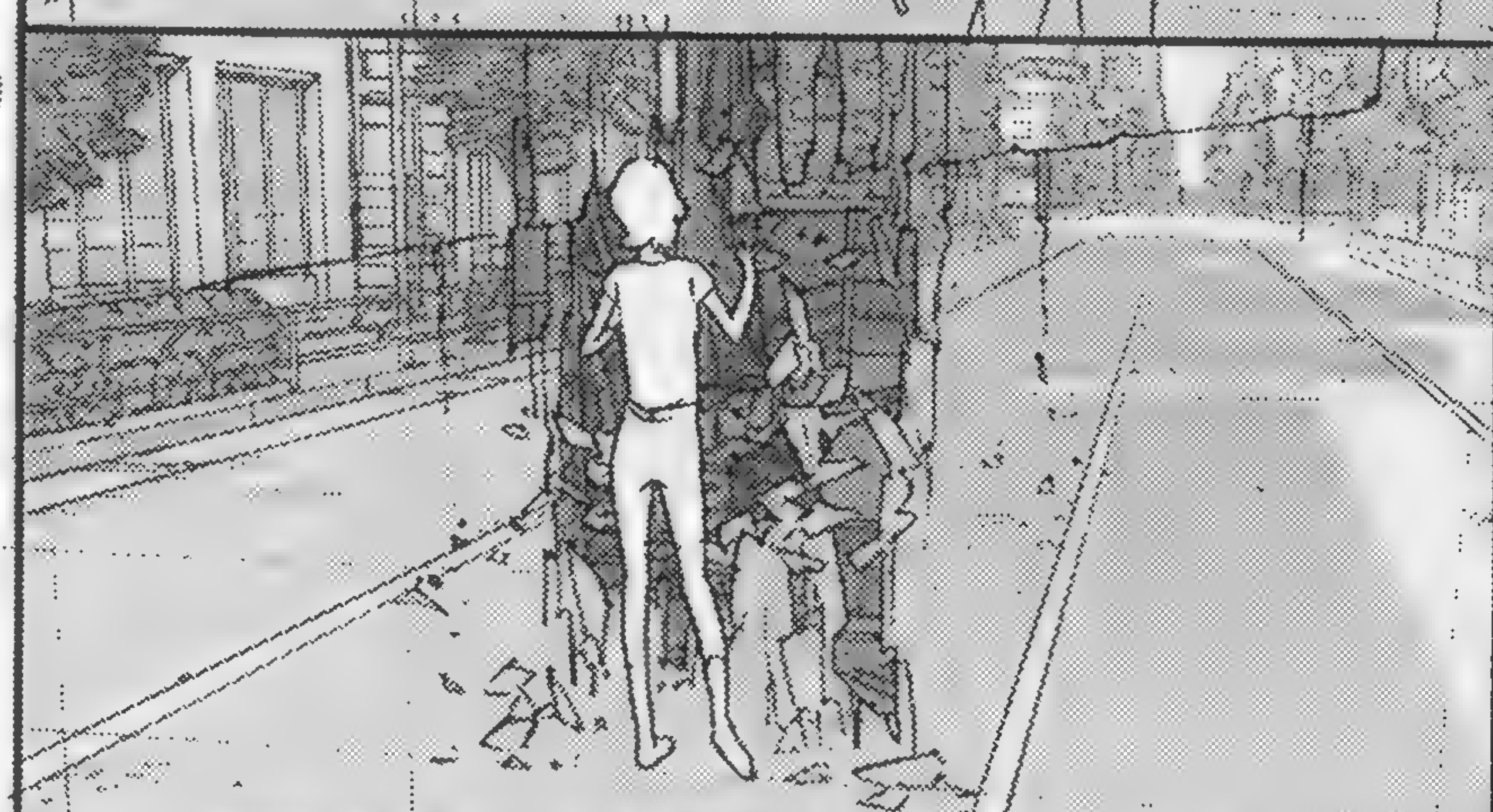
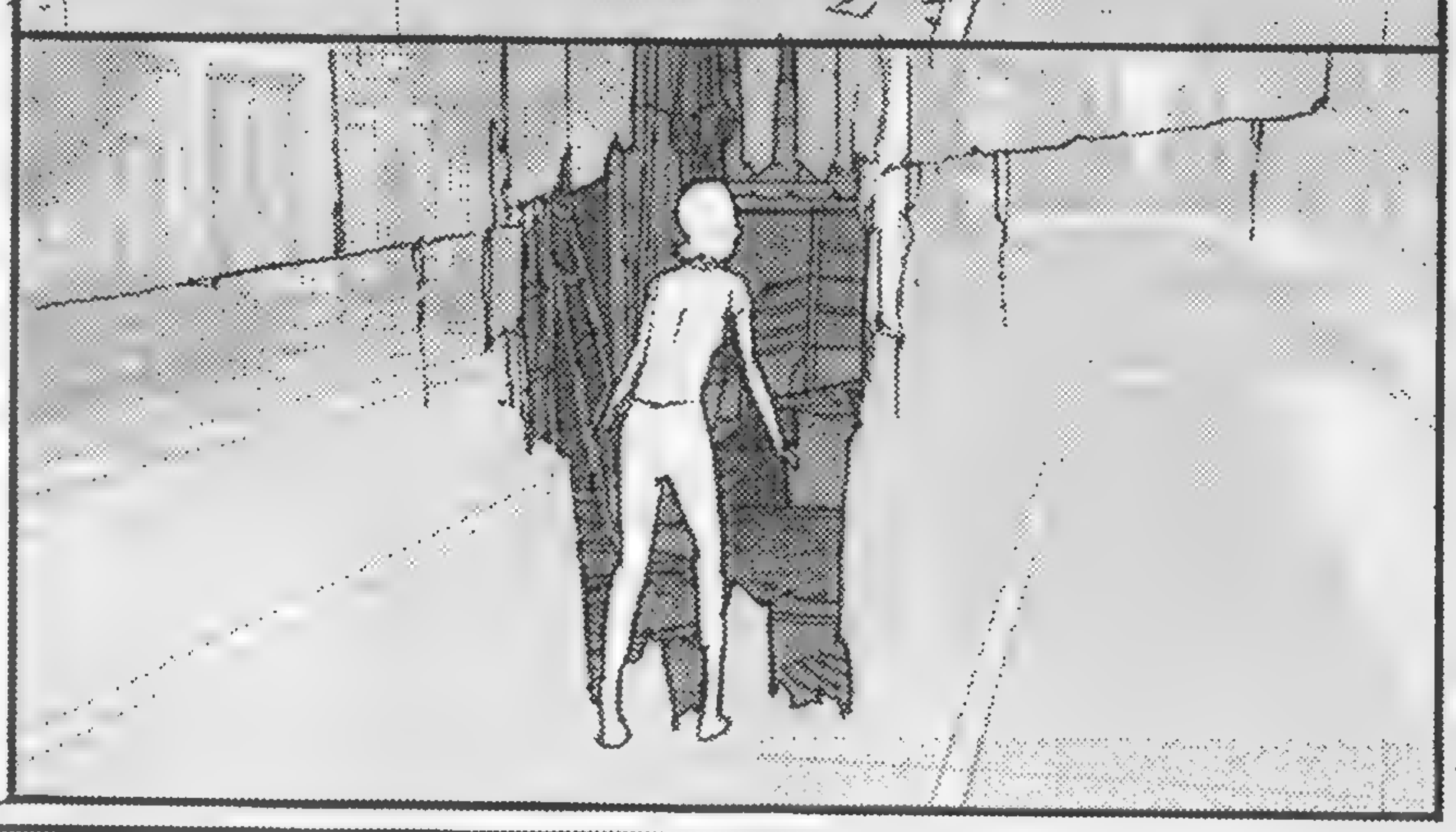
(　　　)

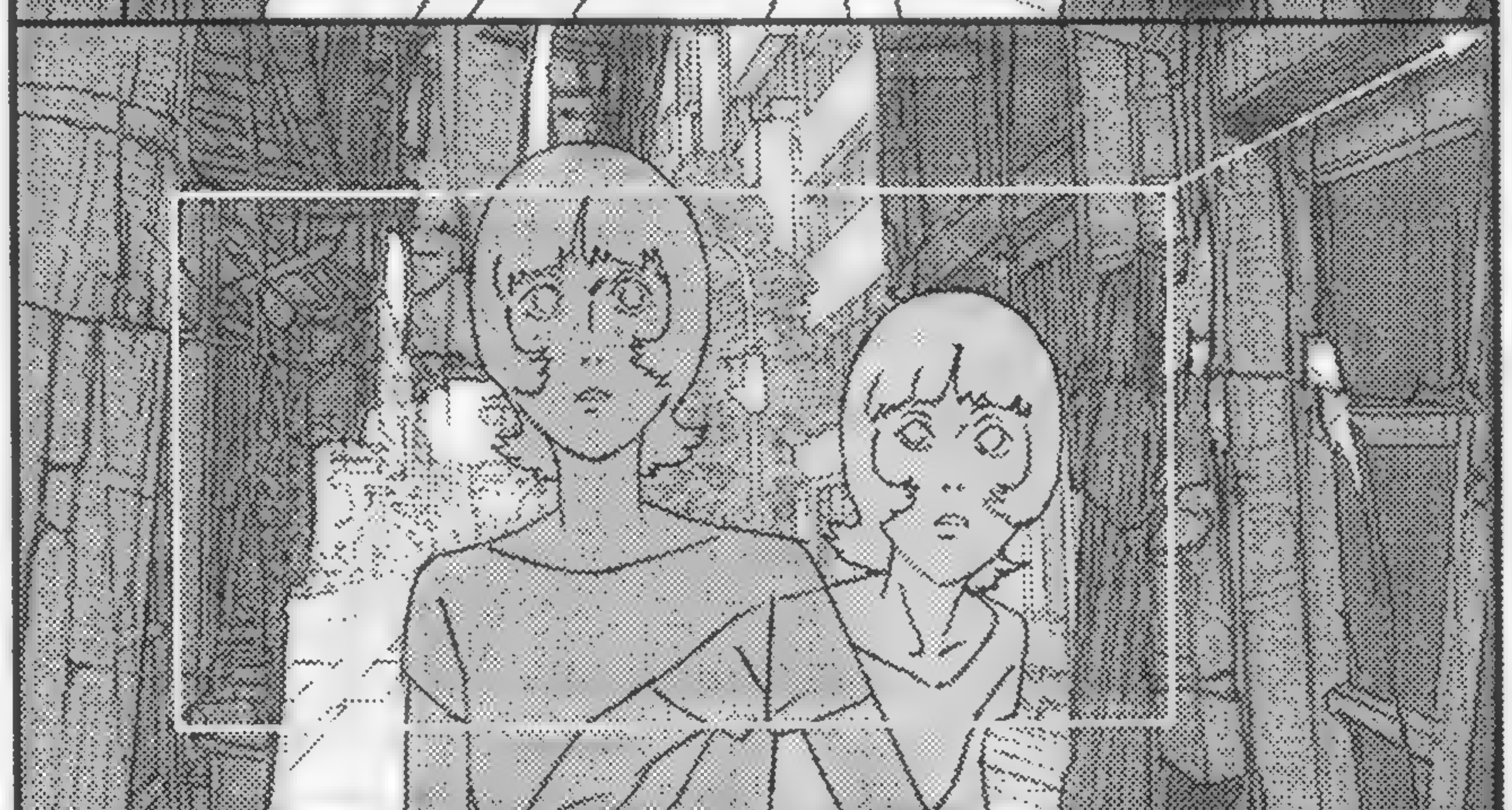
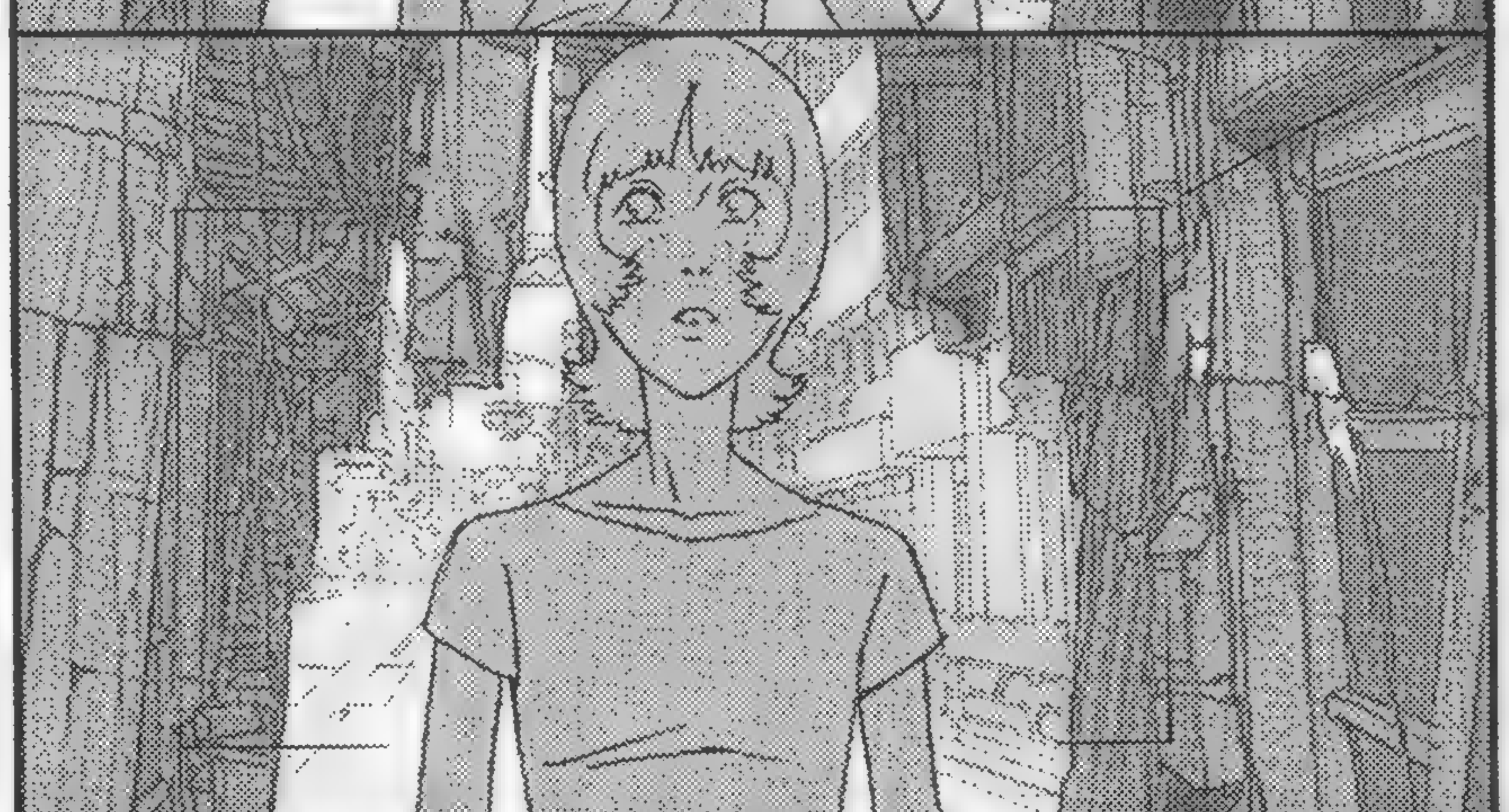
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
605				
		山車の行方を追う感じで、少し前へ出る悟空パプリカ。 カット頭から付ける感じでPAN。 筋斗雲ごと前に出ています。 フワーッという感じで。		
		と、背後から一陣の風が吹いてパプリカの髪の毛を揺らす。 パプリカを呼び止めるようなイメージです。	遠くで奇怪な風音が聞こえる。 ※多少不自然ではありますが、パプリカが風とその奇怪な風音に導かれて行く、という感じにしたいので、わずかにでも聞かせておきたいです。 風の音は耳に残るような、キャラクターのある音が望ましいです。	
		振り返る悟空パプリカ。 視線はもう少し下側にお願いします。 紙吹雪は画面右端に少し見えるくらい。		4+0
606		建物の隙間から道路が見え、その中央で風にあおられたゴミや塵などが螺旋を描いている。		

マッドハウス

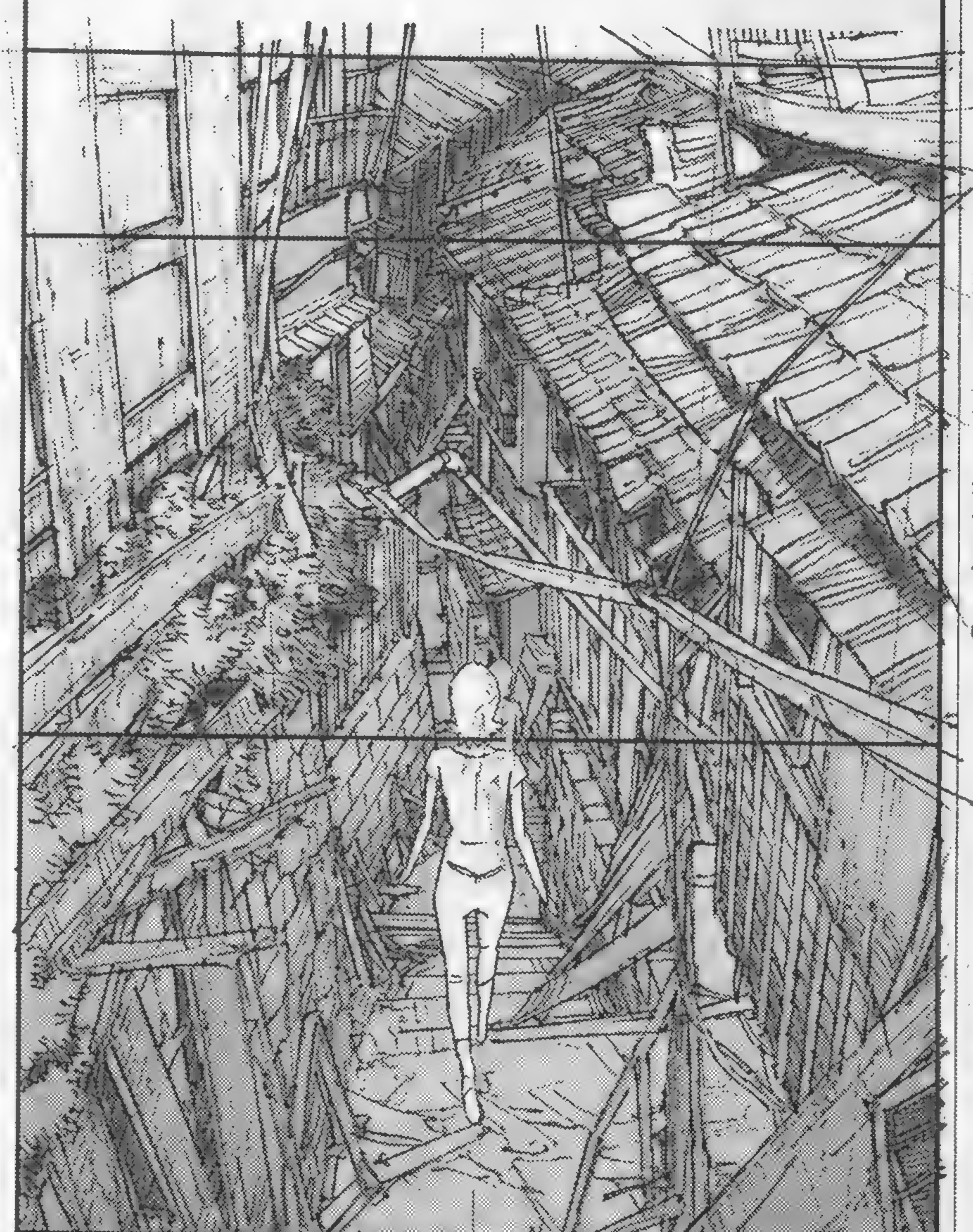
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
606		悟空パプリカがINして 下降、	(~2+0)	
		つむじ風の間近で 筋斗雲からパッと 飛び降りる。		4+12
607		A.C.で。 道路に降り立つ パプリカ。 筋斗雲はサッと左手に OUT。 ここでパプリカは 通常の衣装に戻って います。 右手前につむじ風。 ビルの隙間、奥に 高架道路が見え、 パレードの有象無象が 進んでいるのが見える。 パプリカ、飛び降りた 勢いでそのまま タタッと手前に歩いて くる。 つむじ風をちょっと 回り込む感じで。		
		パプリカが近づくと、 風を遮ったせいか つむじ風の螺旋が ほどけるように止む。 パプリカの髪の毛が 後から風に煽られます。		

(　　)

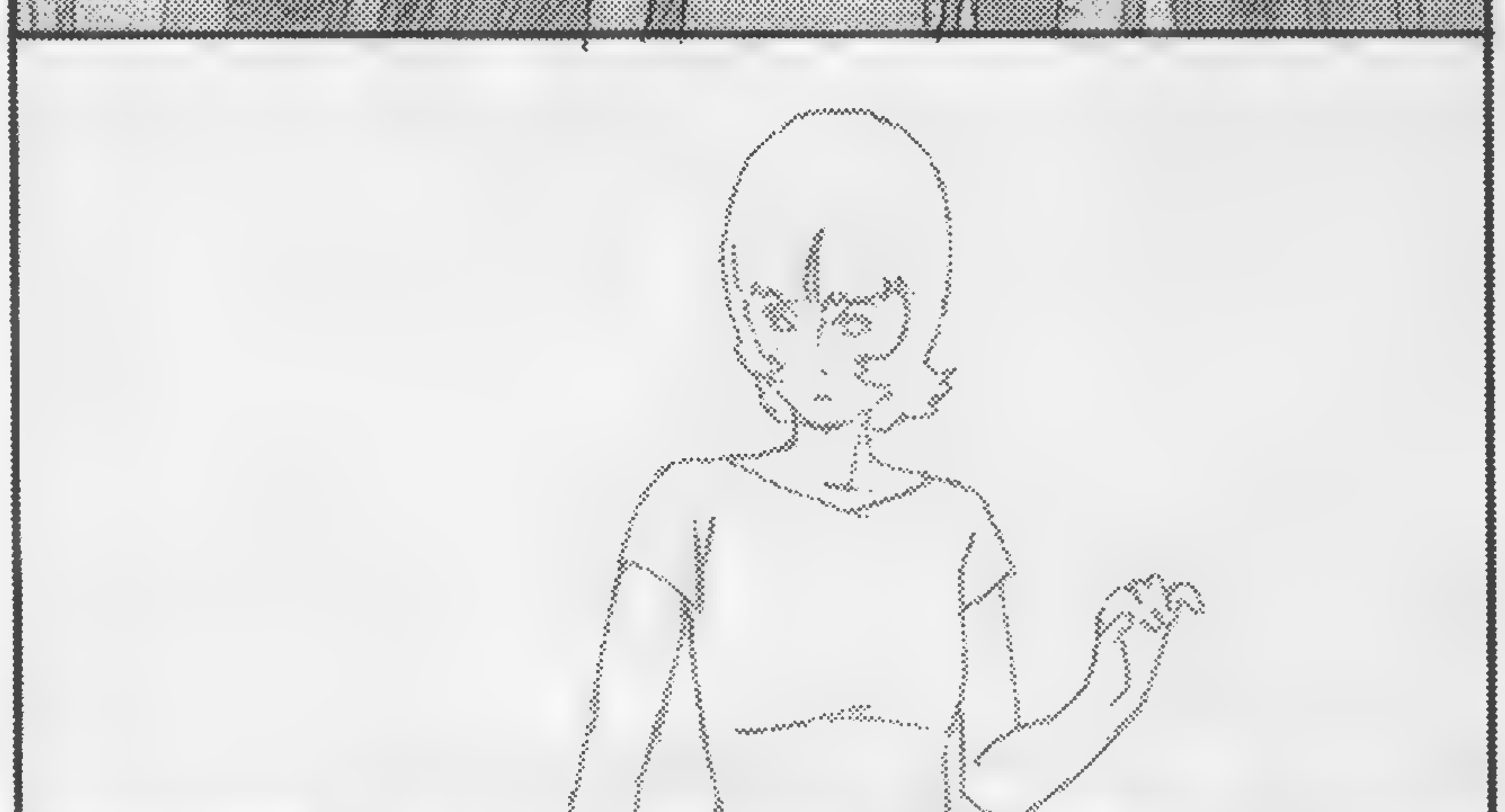
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
607		背後を振り返る パプリカ。		6+0
608		奥に伸びる4車線の 道路、その風景に 亀裂が入っている。 亀裂から、風に煽られた 破片がパラパラと散る。 継続的に風が吹いて いると、破片、 パプリカの髪の毛等が 厄介になるので、 このカット頭で風が 止むようにしましょう。 断続的に吹いている、 と解釈します。	(~2+06)	
		亀裂に近づくパプリカ。 パプリカ、影の中に 入ります。		
		亀裂に手を触れると、 パラパラッと壊れ、 その奥に別の風景 (廃墟の路地、こちらは 夜)が見える。 亀裂と風景が剥がれ 落ちる処理については 一考。作画というわけ にも行かないので 撮影様、相談させて ください。		
		広がった亀裂の奥を 覗き込むパプリカ。		10+0

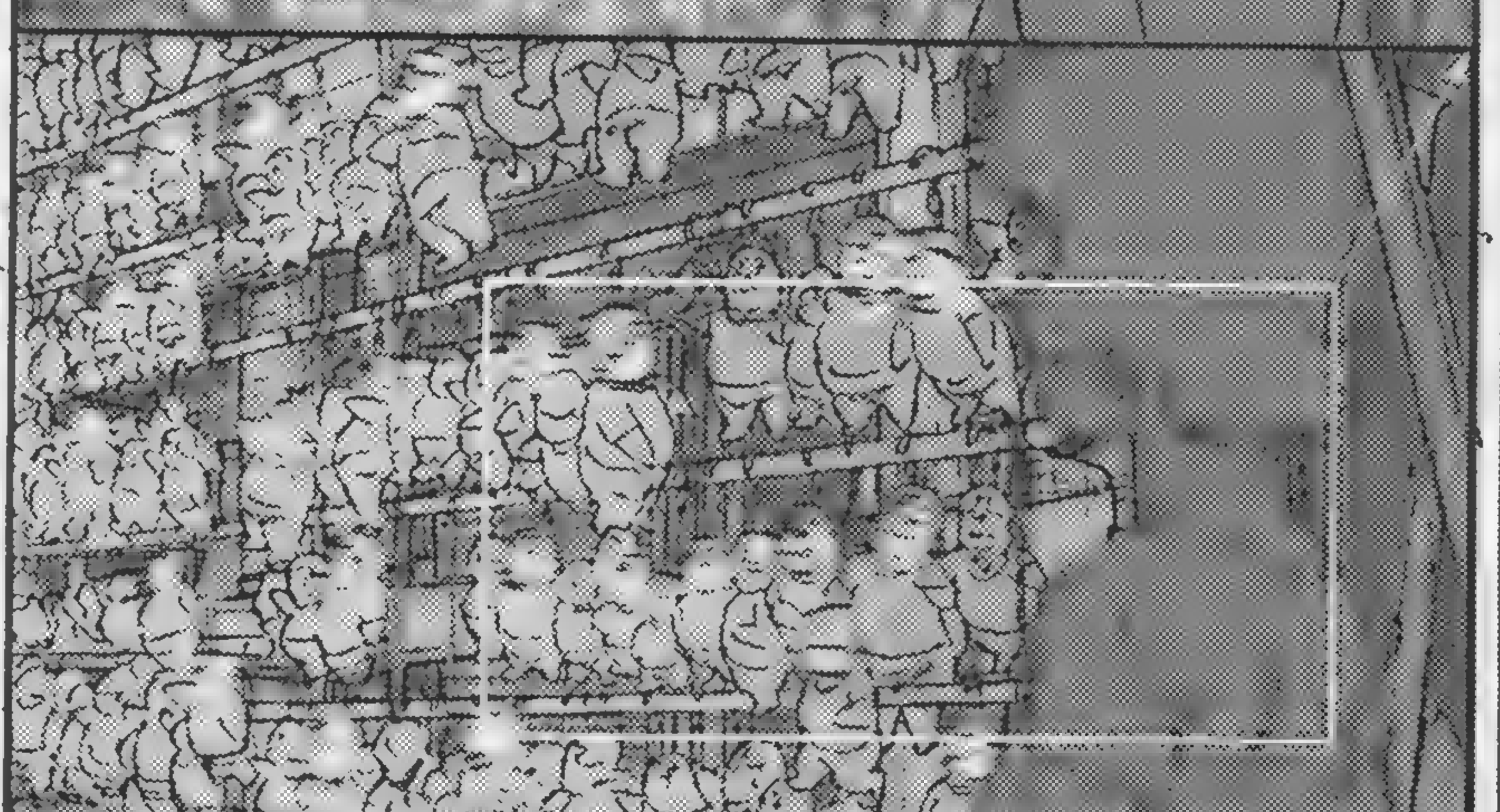
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
609		亀裂の内部、入ってくるパプリカ。 画面外の足下、破片をまたぐ感じです。 亀裂の内側は廃墟の路地、奥には先ほどまでと同じ街の風景が広がっている。 路地の方は夜、街の方は昼です。		
		入ってくるパプリカに付ける感じでT.B.。 (BGに対してはT.B.率を変えて) T.B.はカットいっぱいになるようにしてください。 T.B.の角度、方向は次カットに揃えます。		
		少々面食らった感じのパプリカ。 O.L.		5+0
610		荒れ果てた路地。 T.B.(4+0) パプリカの歩き出しはT.B.の収まりまで待たずに良いです。 この「廃墟の路地」のシーン、夜で暗いのですが、背景は長時間露光したような、妙にクリアな感じの画面にしたいと思います。 池様、よろしく。		
		手前へ歩いてくるパプリカ。 右手からわずかに風が吹いて、店先の幟(らしきもの。'氷'とか、そういう感じの)を揺らしている。 時折聞こえる、奇怪な風音。 パプリカ、風音に導かれるように右手の路地へ小走りに進んで行く。 O.L.		10+0

( )

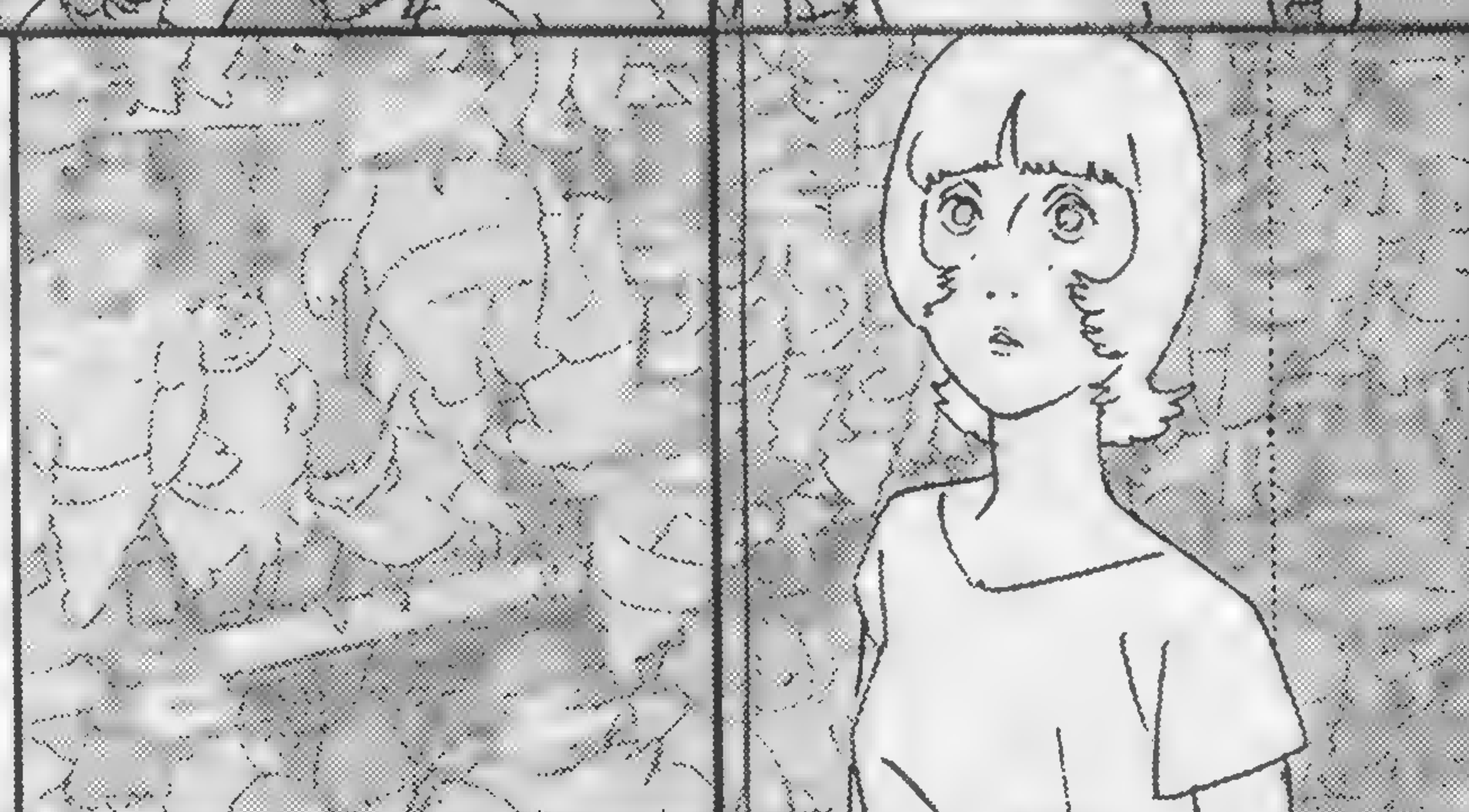
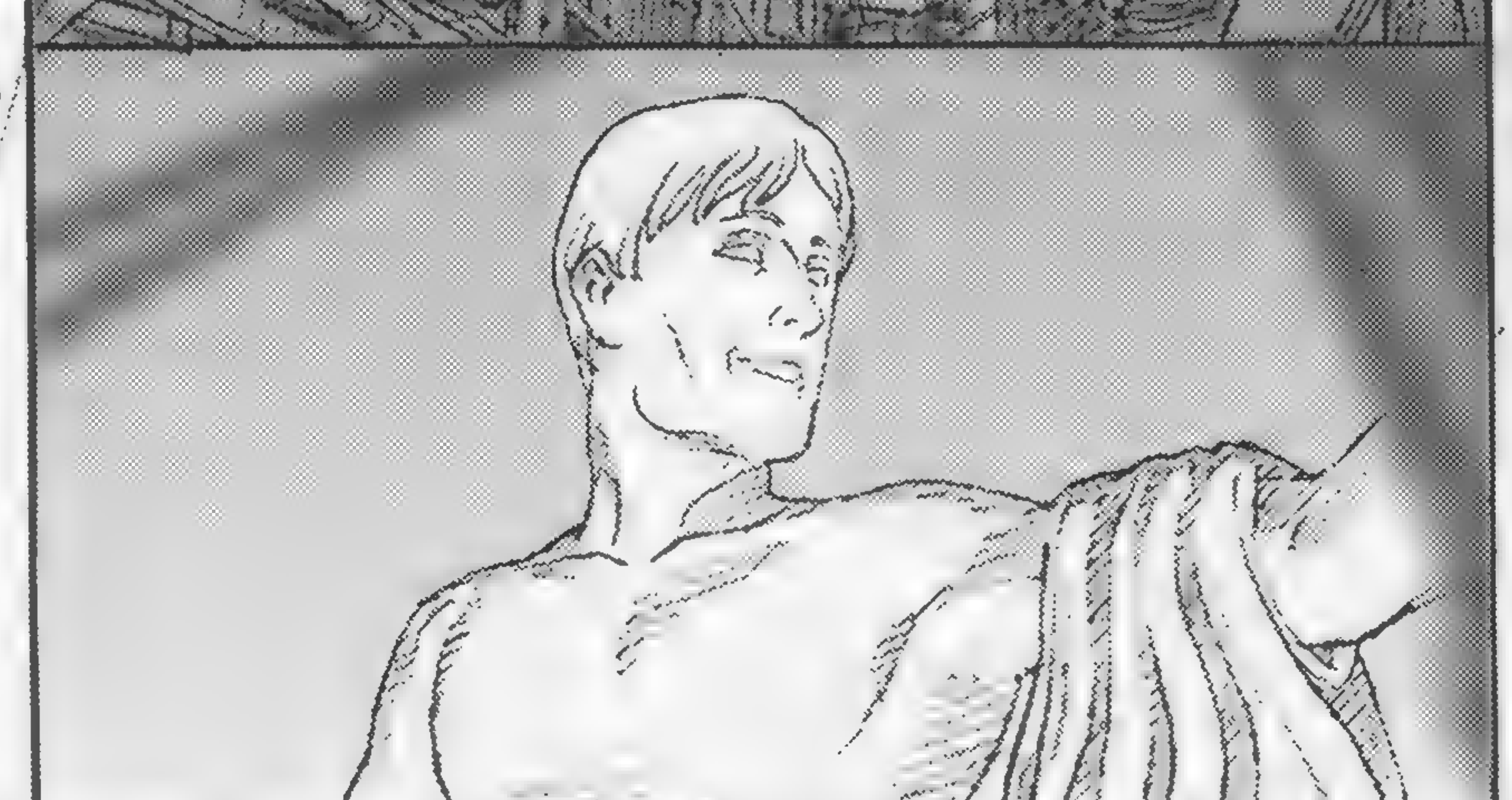
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
611		狭い路地、その階段を 降りて行くパプリカ。 カットいっぱい PAN.UP.。 奥まで続く路地。 その彼方から微かに 風の音が聞こえる。 O.L.(2+0)。	O.L.(2+0)	6+0
612		朽ちかけた七夕飾り。 PAN.DOWN。 パプリカが立ち止まって 七夕飾りを見る。 飾りが奥からの風に 吹かれて揺れている。 路地の奥の方に見える 洗濯物なども風で揺れ ます。 風の流れを確かめる ように奥を見てから、  パプリカ、風と 彼方からの音に 導かれるように奥へと 小走りに駆けて行く。 O.L.	PAN.DOWN 6+0(O.L.頭から) FIX4+0	9+0

( )

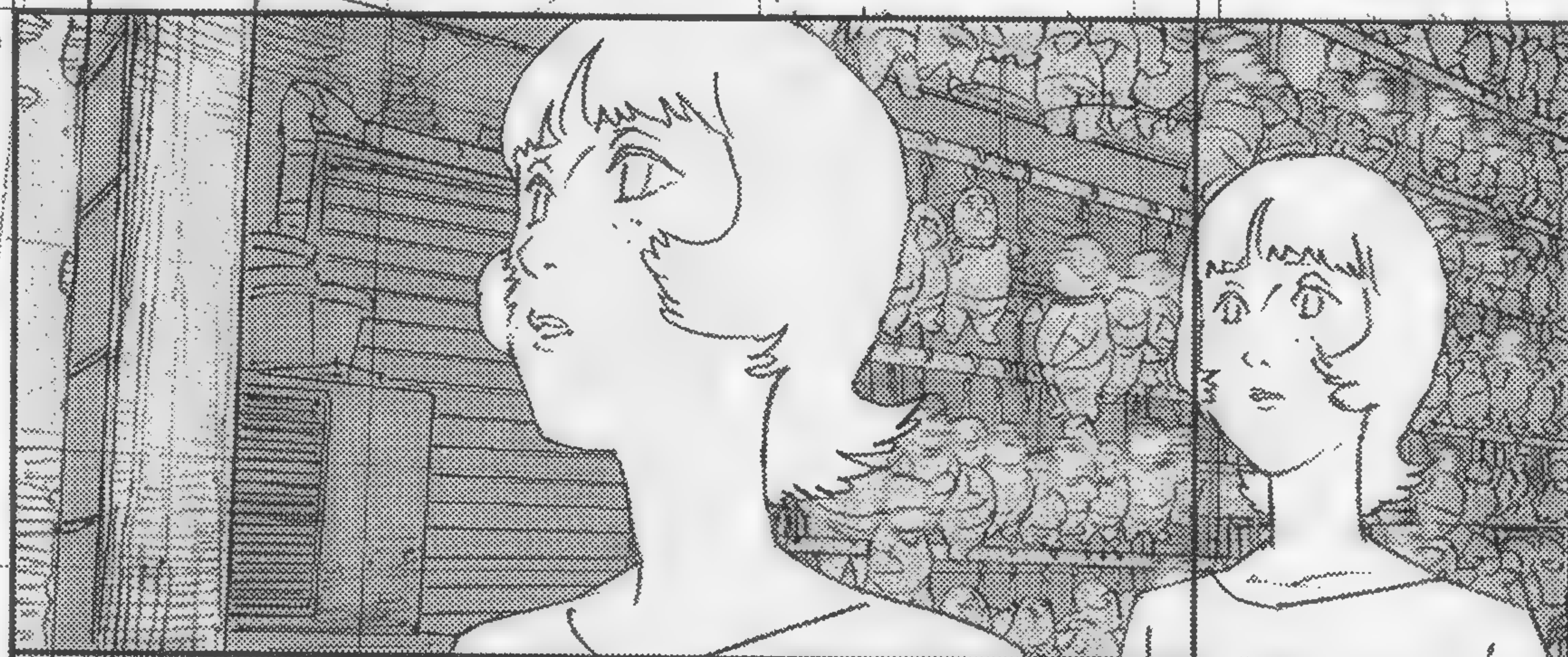
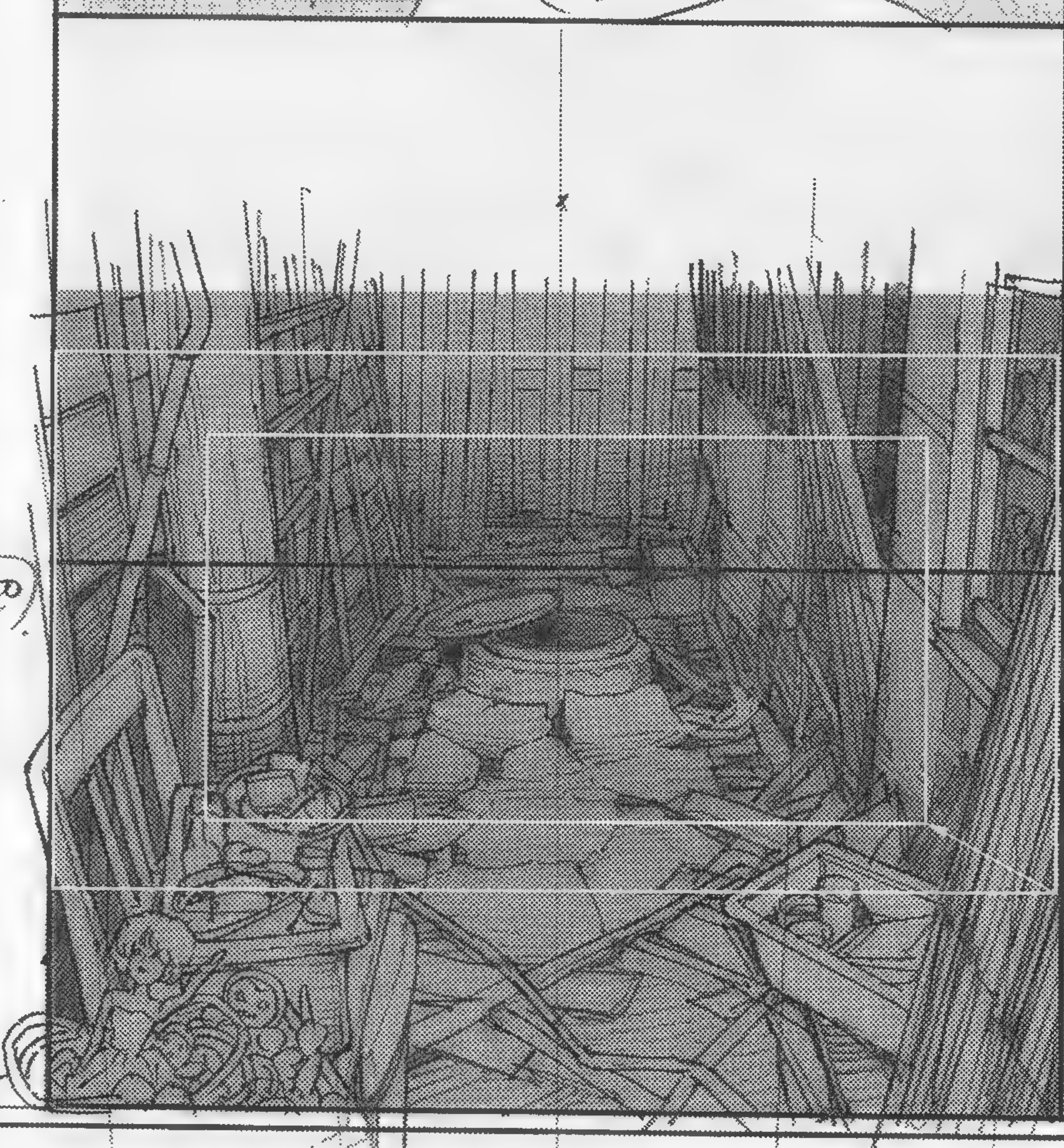
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
613		廃屋の間の細い路地。 パプリカ、奥からIN。	(O.L.2+0)	
		一段下りる(画面外、 下方に段差があります)。 路地に入ったところで ほとんどシルエットに なり、手前に来るに 従って明るめになる。		
		壁を伝いつつ手前に 歩いてくる。 と、何かを踏んだのか 足元で異音がする。 パプリカ、気づいて。	S.E. **プーーッ** (玩具についてる ホイッスルのような。 不気味なムードに 不似合いな方が 良いです)	7+12
		※左の絵は不要です。		
614		パプリカの足元、 時田の人形が多数 散らばっており、 その一つを踏みつけて いる。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
614		足をどけると、		
		空気が入る感じで 元の形に戻る時田人形。		3+12
615		足元を見ている パプリカ。 虫の羽音のような 不快な音が聞こえる。 カット頭からゆっくり T.B.。	S.E. ブブッ、 ブブブブッ、 ブブッ……	
		パプリカ、気づいて 顔を上げると(ピン送り +Q.T.B.)、 その奥にびっしりと 吊り下げられた 時田人形たち。 大小様々で、どれも 首を吊られた状態。 一部の人形の首が 微かな音(羽音のような)を たてて、小刻みに 頭部を震わせている。 いくつかのグループに 分けて(三組くらい)、 顔を震わせたり、 止まったりさせます。 人形の奥側、わずかに 光あたっています。		
			T.B. 3+0 Q.T.B. 0+12 FIX 3+0	6+12

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
616		首を吊られた 時田人形たち、 PAN→。 前カット同様、 一部の人形たちが 頭部を震わせたり 止まったりして いる。		
		パプリカ、 人形たちを 不審げに見つめ つつ歩いてIN。 光の中に入り、		
	PANはカットいっぱいです。 ラストにFIXはありませんが、 カット尻はフェアリング有り です。 	気づいた感じで 顔を上げ、 光源の方を見る。		7+0
617		狭い路地の奥、その上方。 いかがわしい感じの光に 包まれて立っている 巨大な彫像。 ギリシャ彫刻のよう。 ※ラブホテルの上に 立っている彫像、と 考えてください。		2+0
618		彫像の寄り。 その姿は小山内である。 ※手前に絵になる感じで なめものが欲しいので、 前カットと合わせて レイアウト時、調整 構図をしてください。		3+0

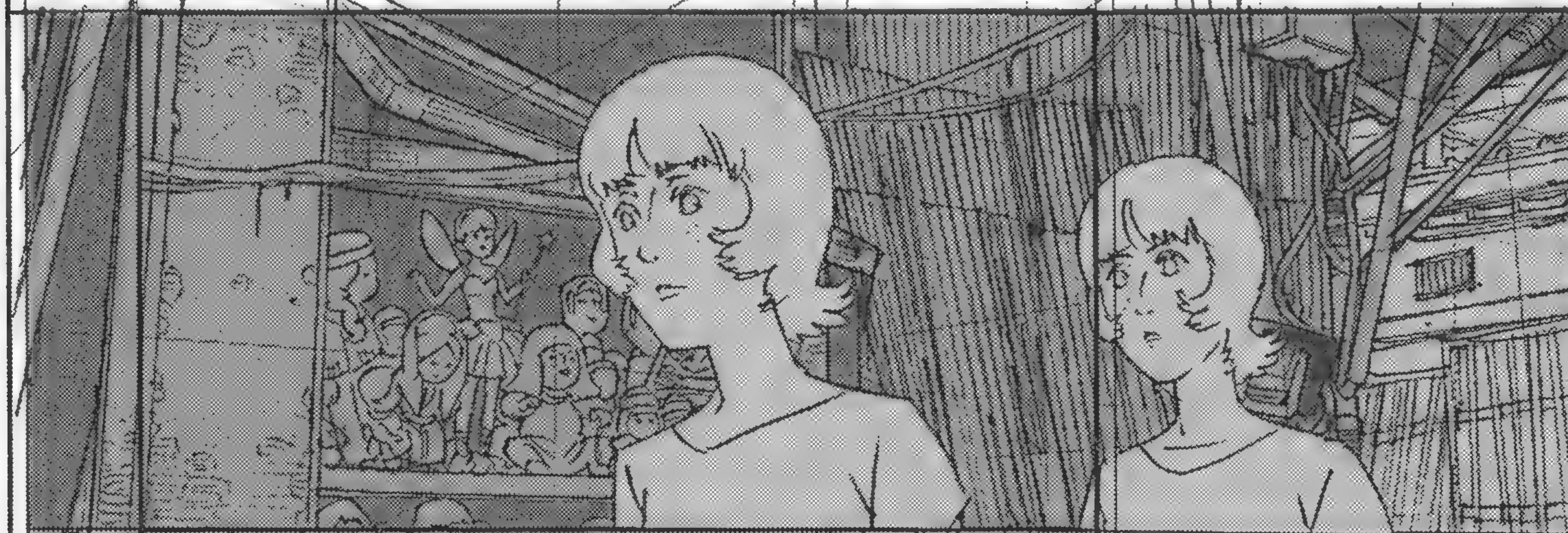
( )

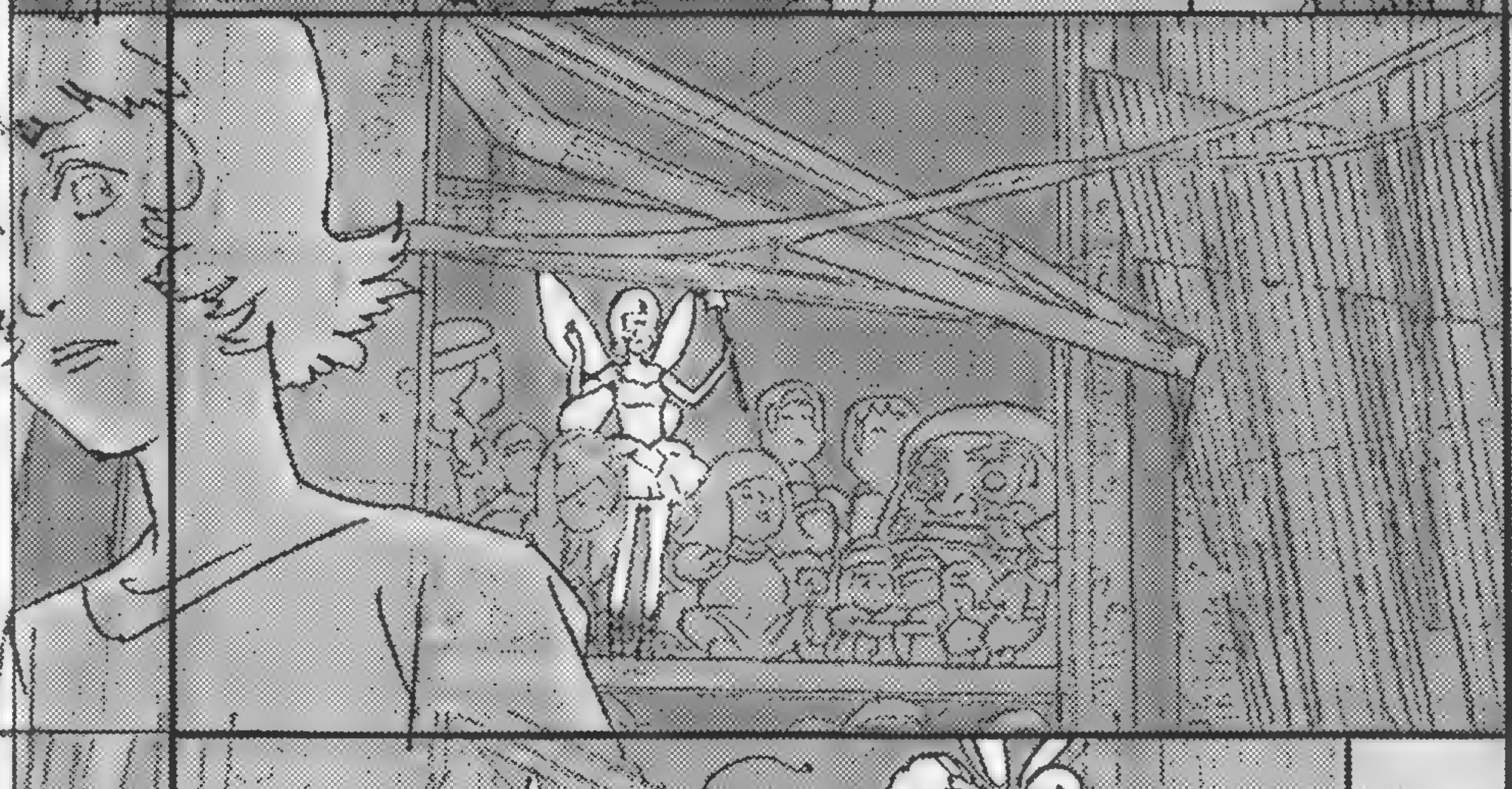
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
619		不審そうに見上げつつ、ゆっくり歩いてくるパプリカ。付けてPAN←。	(～0+18) パプリカ 「小山内君…？」	
		と、右手からの風に煽られる。	S.E. ヒューーッ (例の風音)	
		右手を見る。 奥に見える時田人形はC.615の素材を左右反転させて兼用します。		5+0
620		路地の奥、蓋が開いたマンホールがある。アスファルトを破って突き出ており、井戸のようでもある。 T.U.(両サイドBOOKにしてT.U.率変える)。 マンホールから風が吹き出ている感じで、埃や塵が舞い上がっている。 		5+0

(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME

621





マンホールに近づく
パプリカ、付けてPAN。
BGのみT.B.で、奥に
見える部分はT.B.率を
変えて。
廃墟の窓に人形たちが
飾られている(人形も
朽ちています)。

パプリカがワイプすると、
窓辺の人形の一つ
(羽の生えた妖精)が
パプリカに変わっている。
変わった瞬間、
ちょっと発光。
PANは止まって、
パプリカはF.O.しつつ
OUTしてゆく。
妖精パプリカ、
羽ばたいて飛び上がり、
窓の隙間から出てくる。

島
「気をつけるんだぞ」

パプリカ
「まかせて」

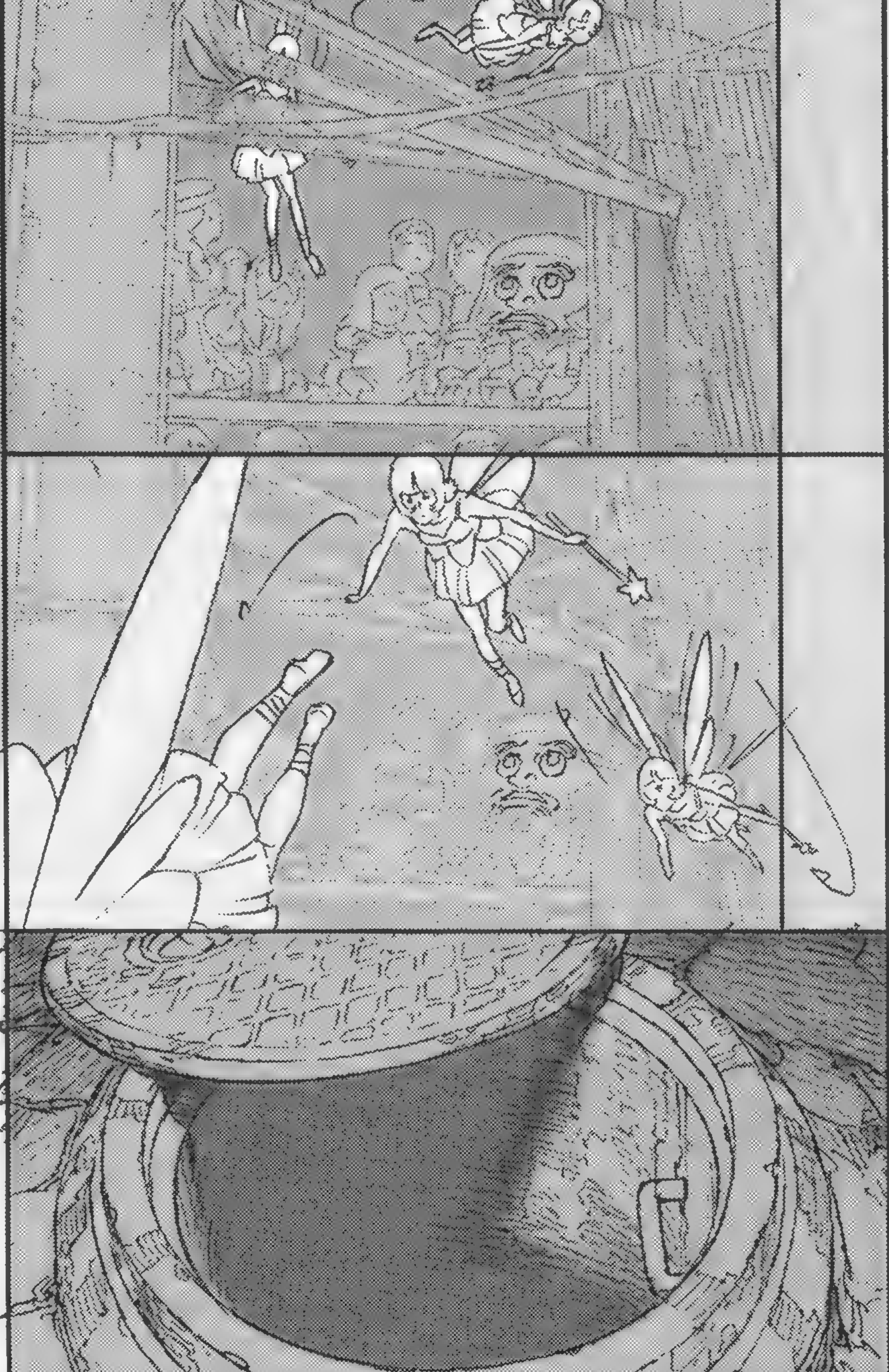
右手にいたダルマが
(島になって)、それを
見送る。

妖精パプリカ、弧を
描いて手前に飛んできて
ヒラリとダイブ、
OUT気味まで。

※妖精パプリカのデザイン、一考。衣装はともかく羽の
デザインと処理を何とかしたいものです。虫っぽく少し
羽に筋を入れるとか、半透明にするとか。半透明にする
場合、やはり別セルにしないと仕上げが大変なことに
なるので枚数喰いそうだし……でも、したい。
それと、羽ばたきの具合をどうするか。常に羽ばたいて
いるとうるさいし。作監様、担当原画マン様相談。
もう一つ、マジカルな感じ（笑）として妖精パプリカは
常に弱く発光させた方が‘らしい’かもしれません。
「光の粉」までやると行き過ぎでしょうが。

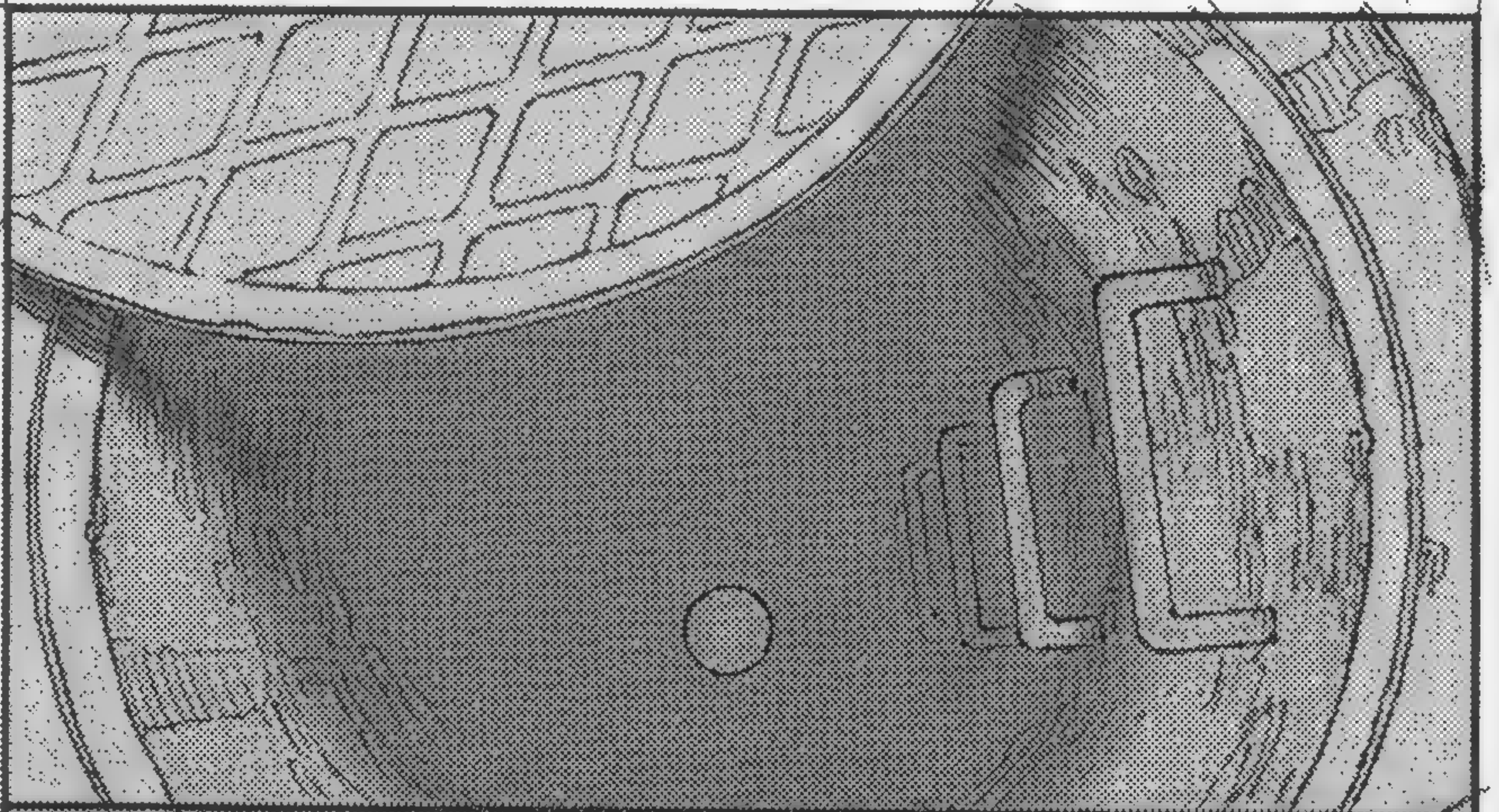
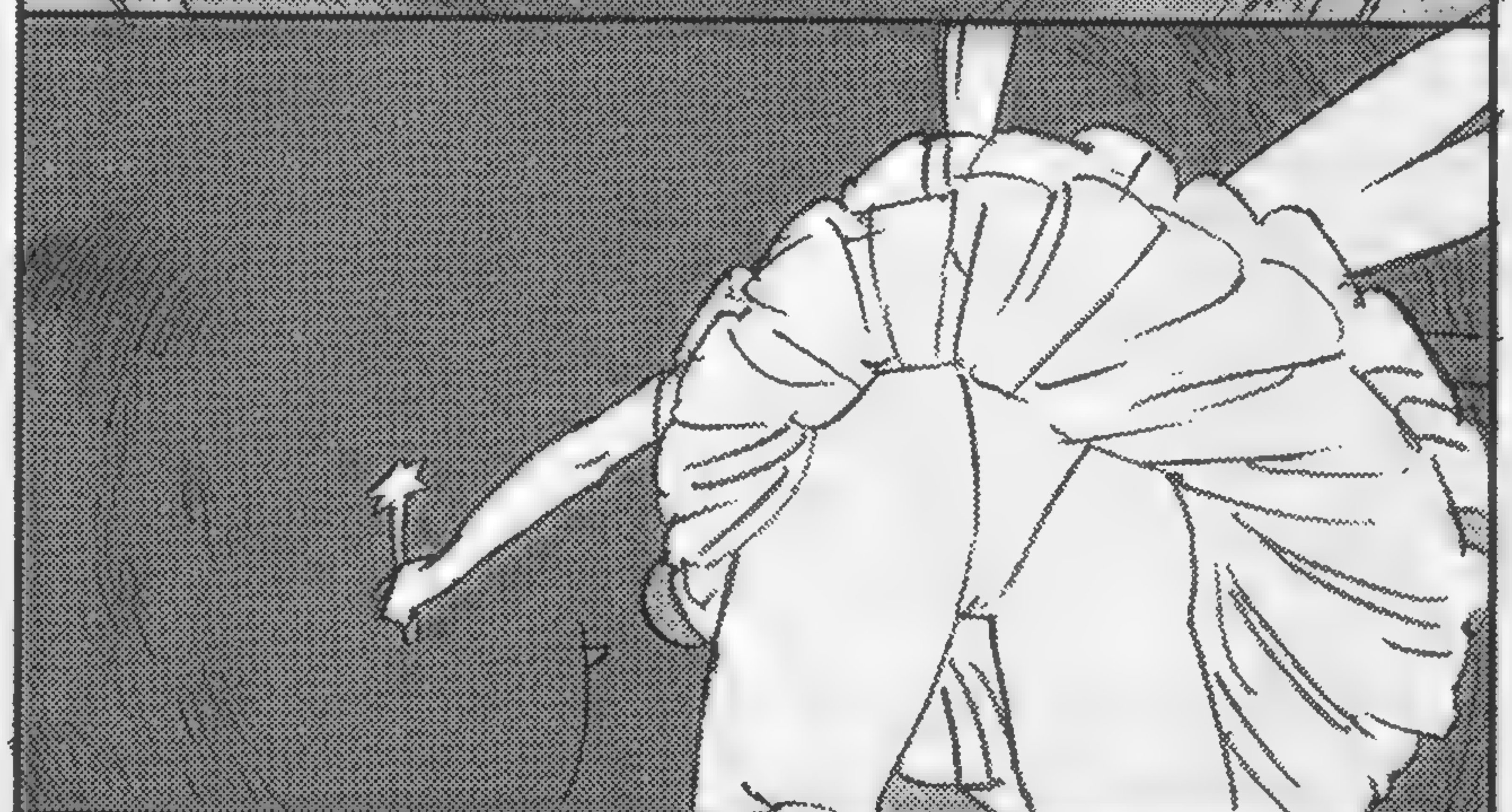
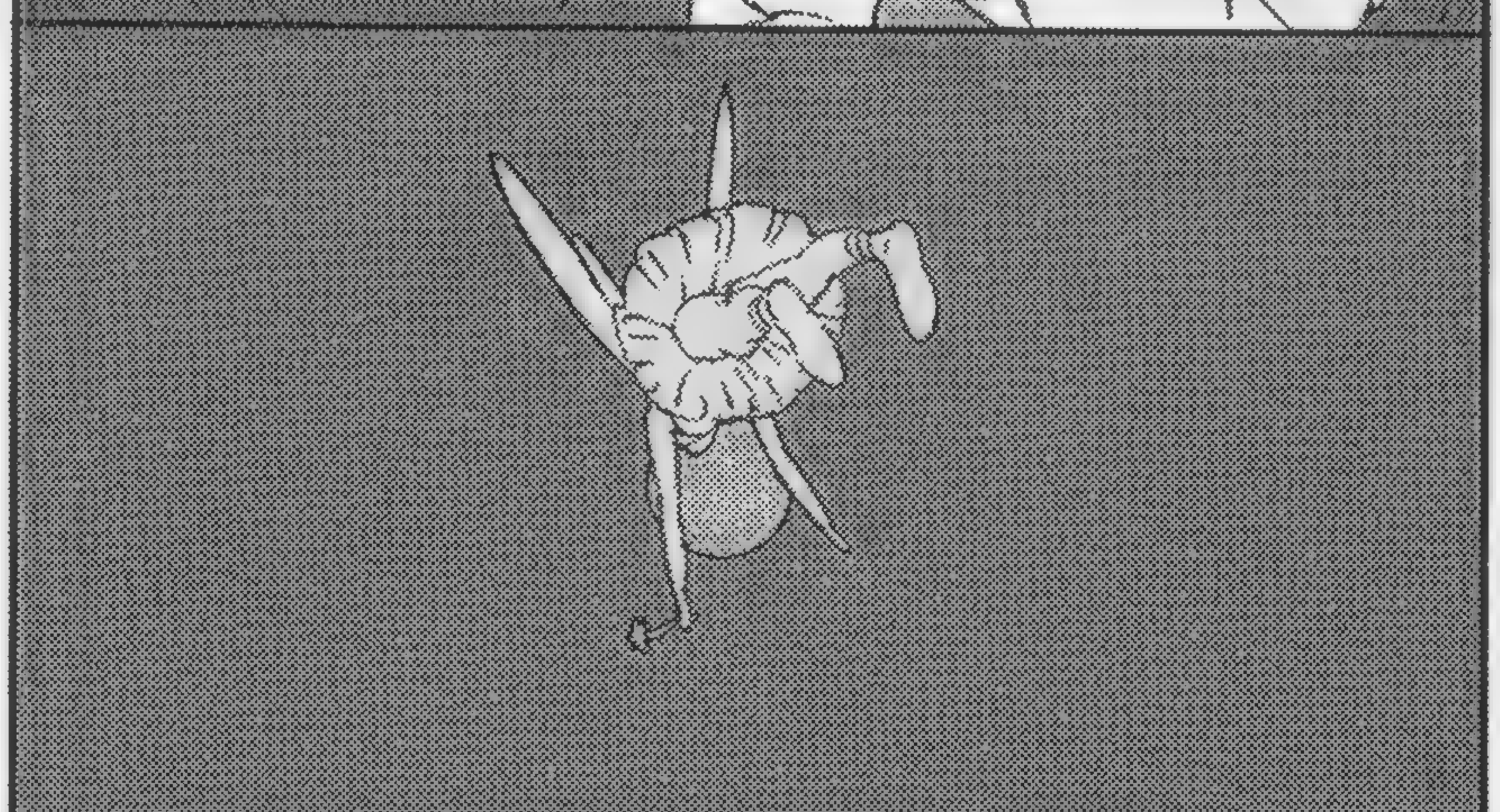
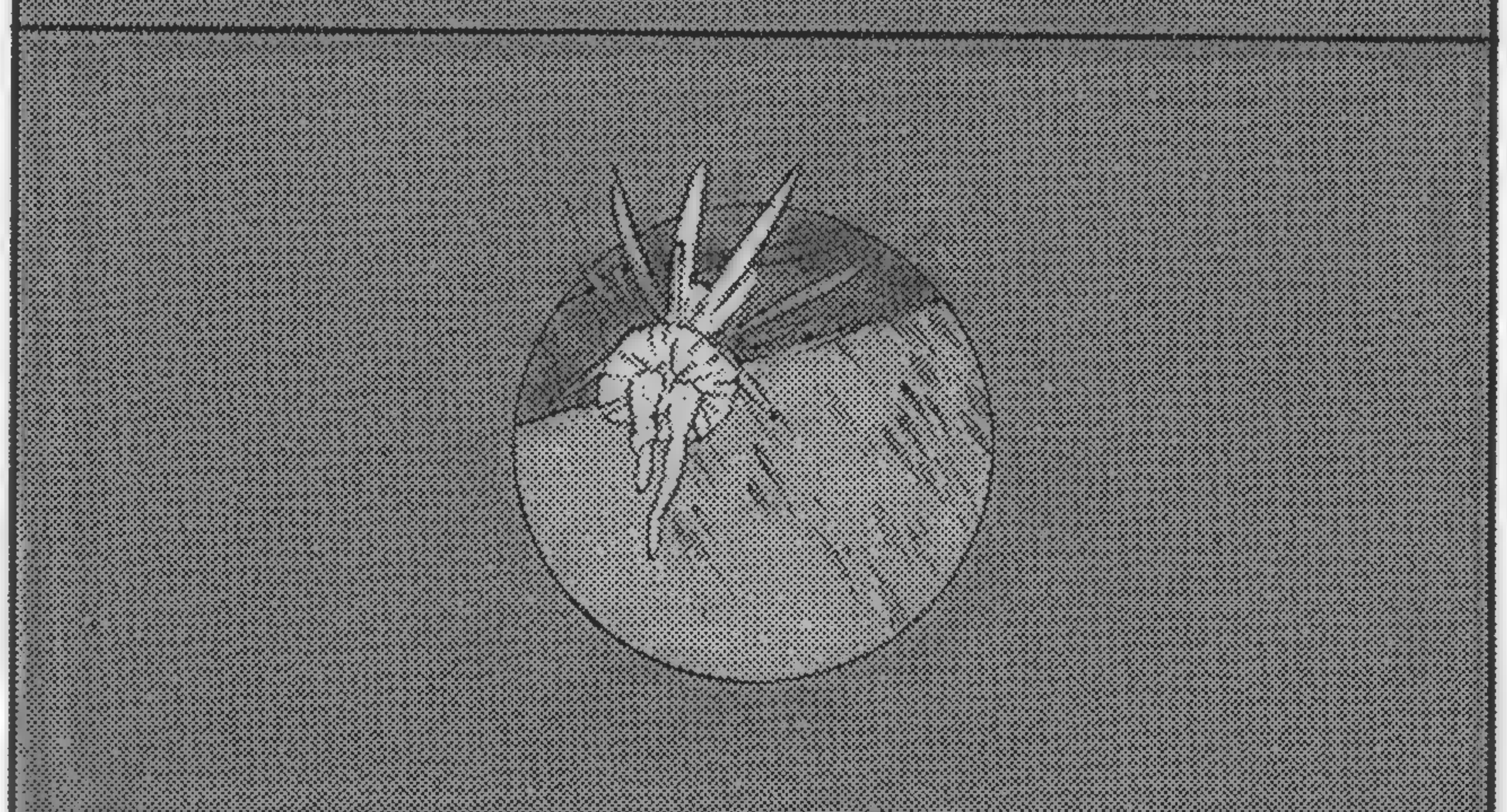
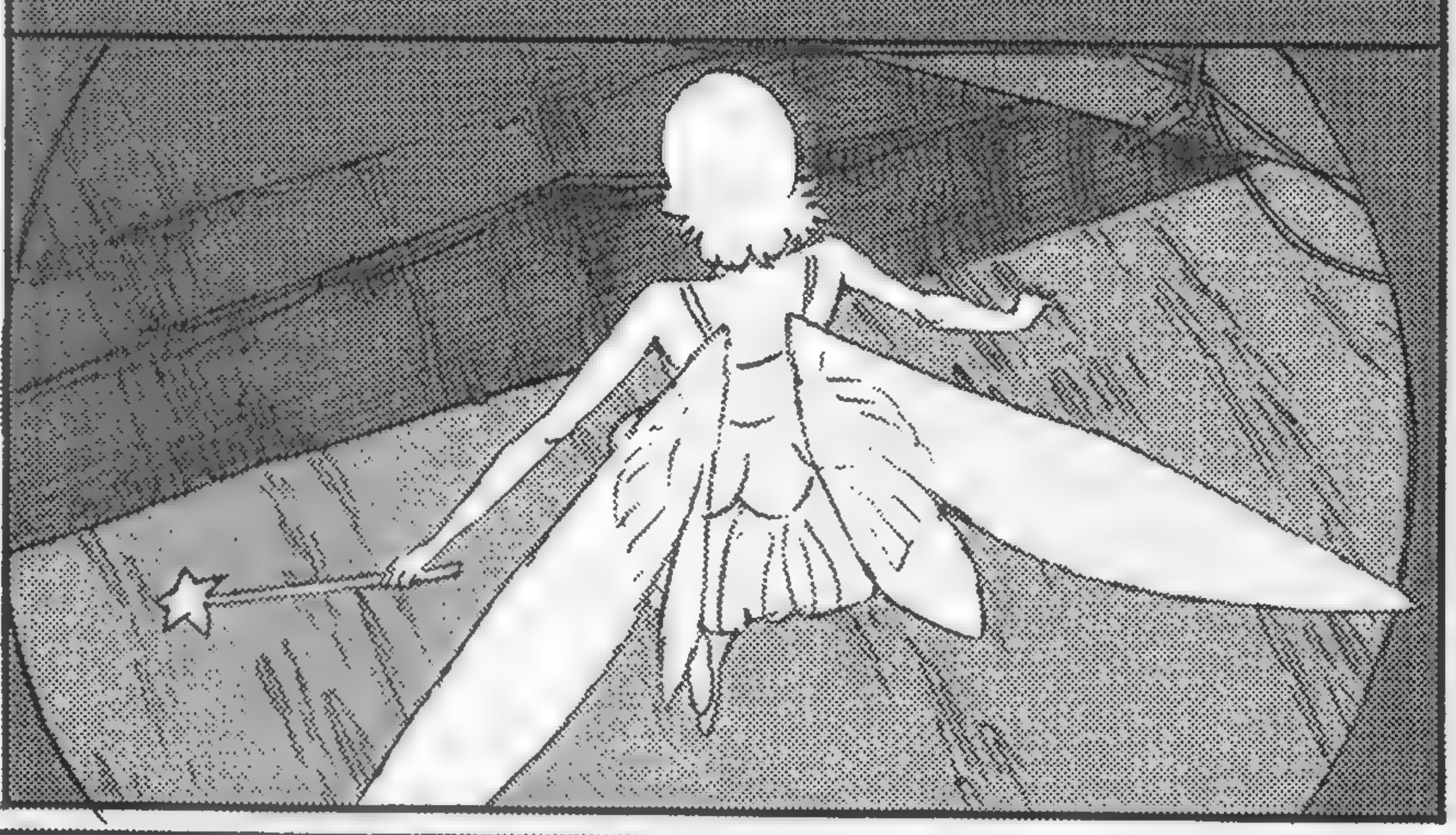
8+0

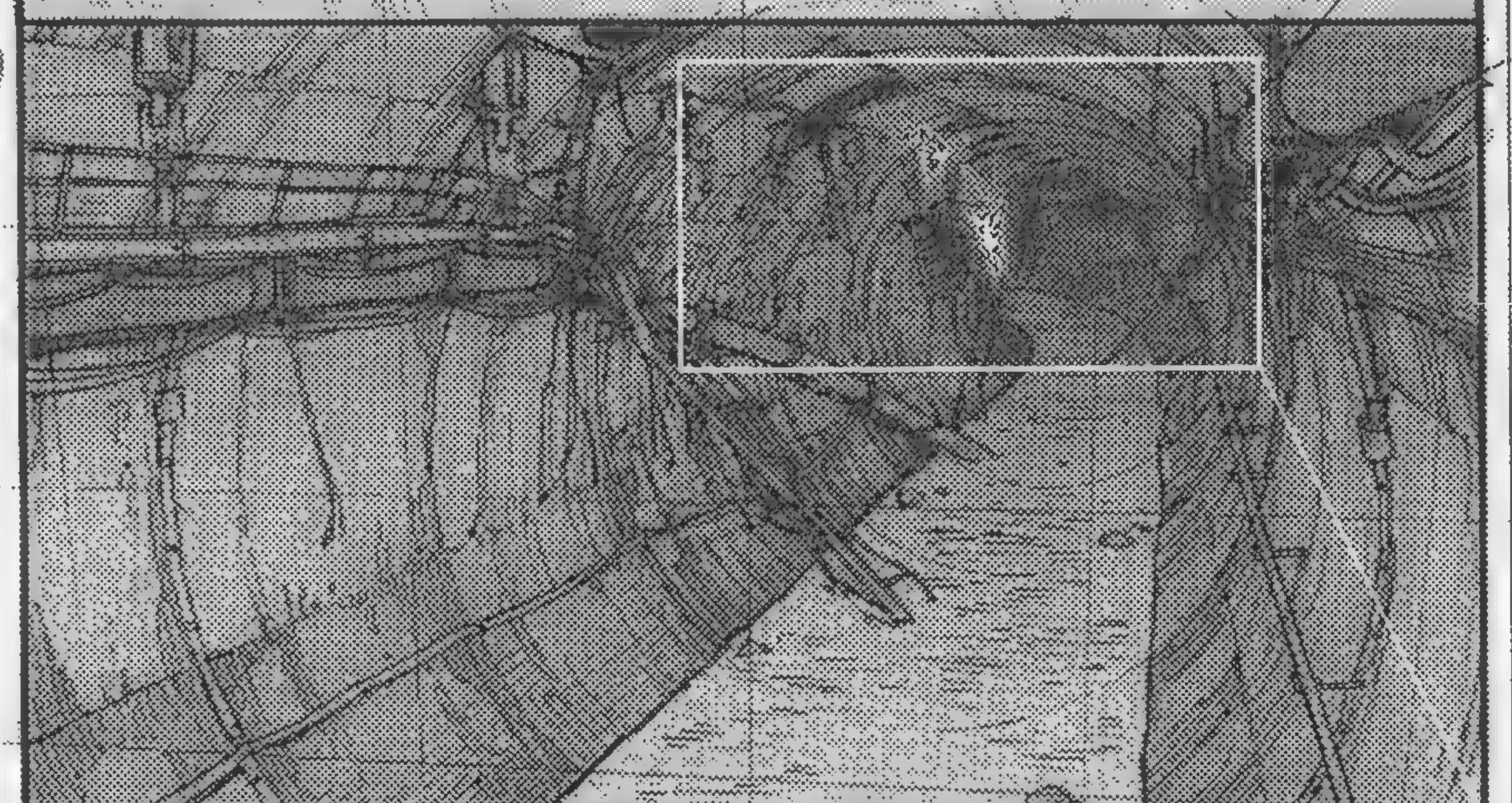
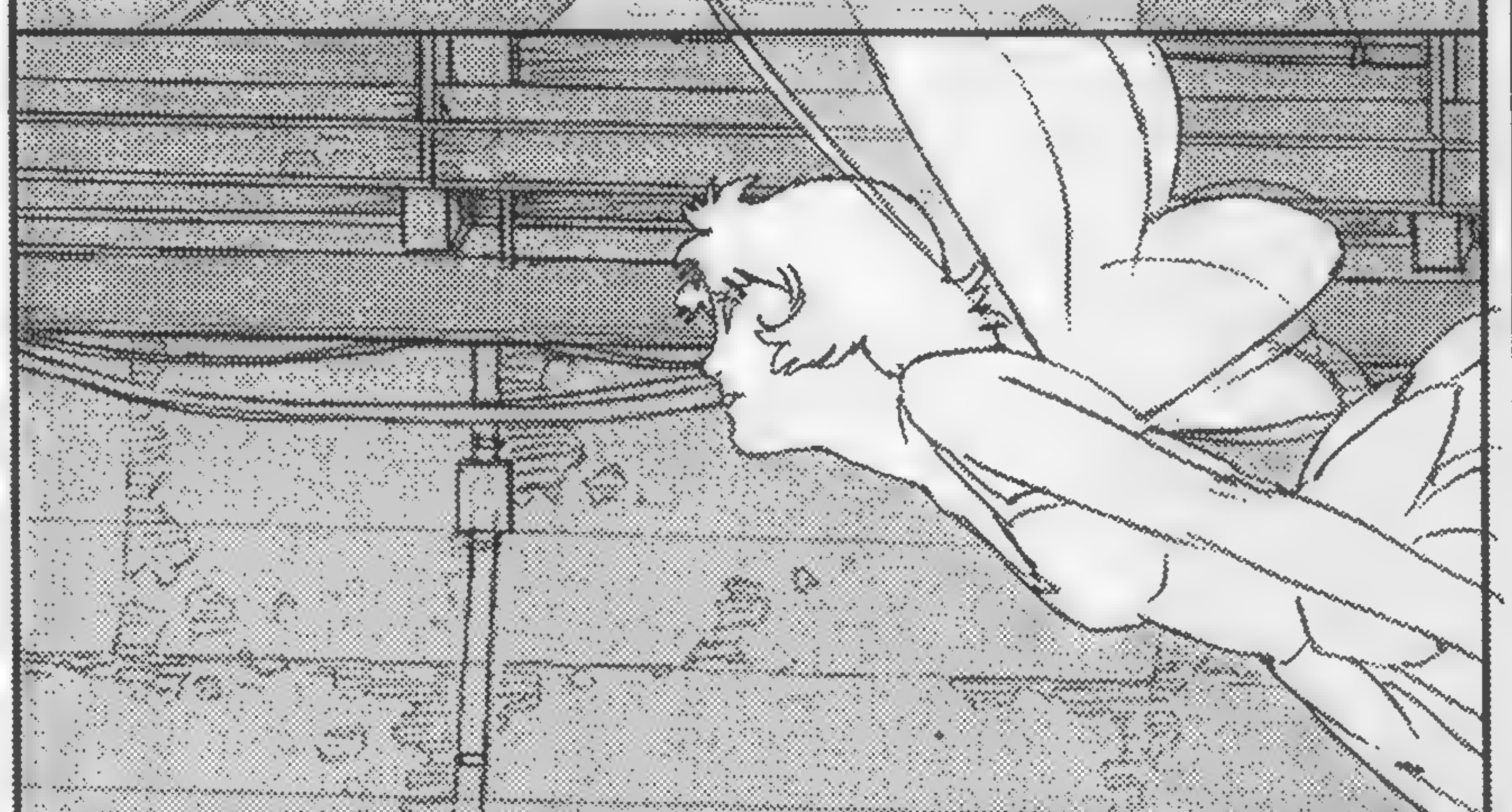
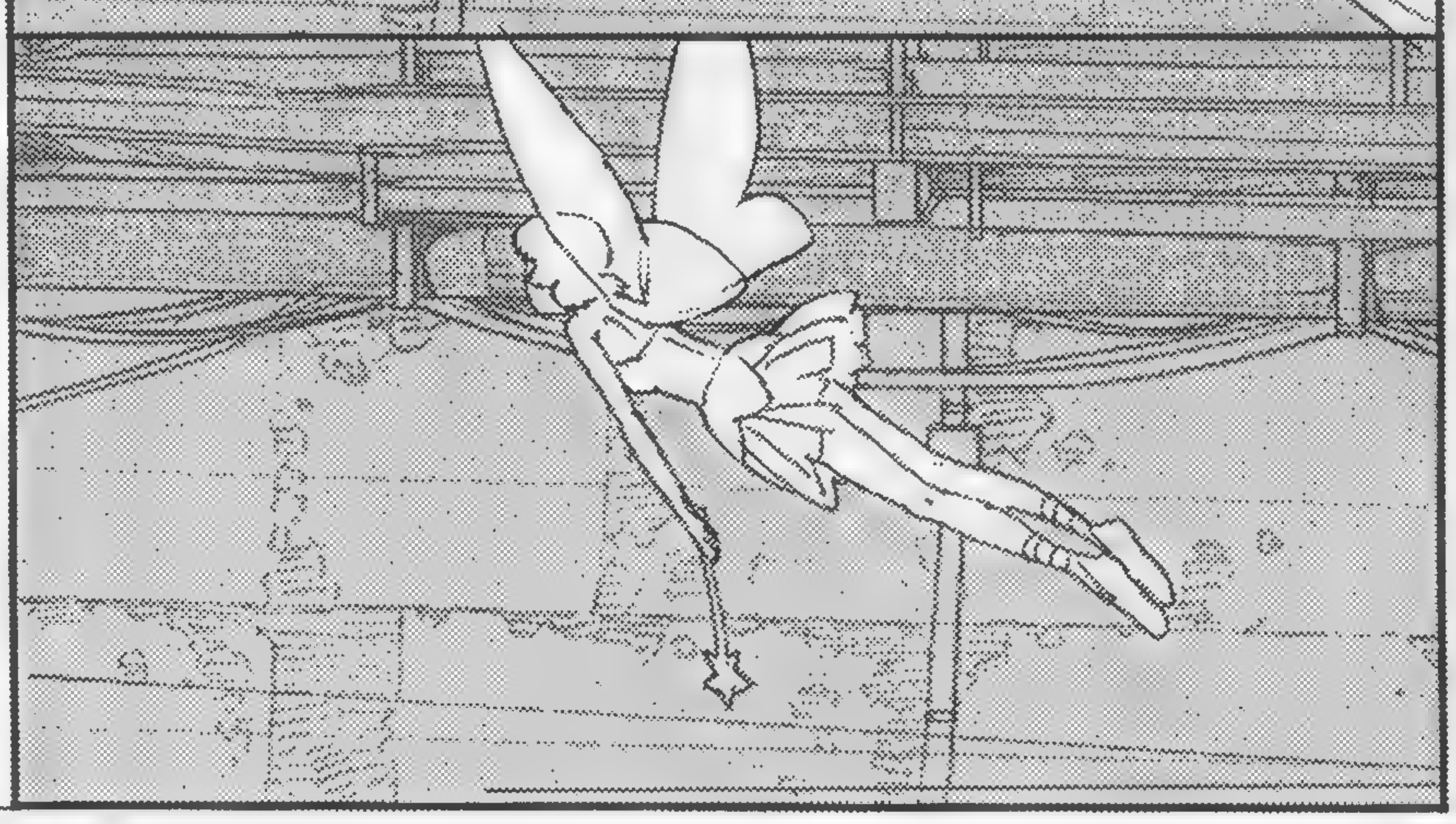
622



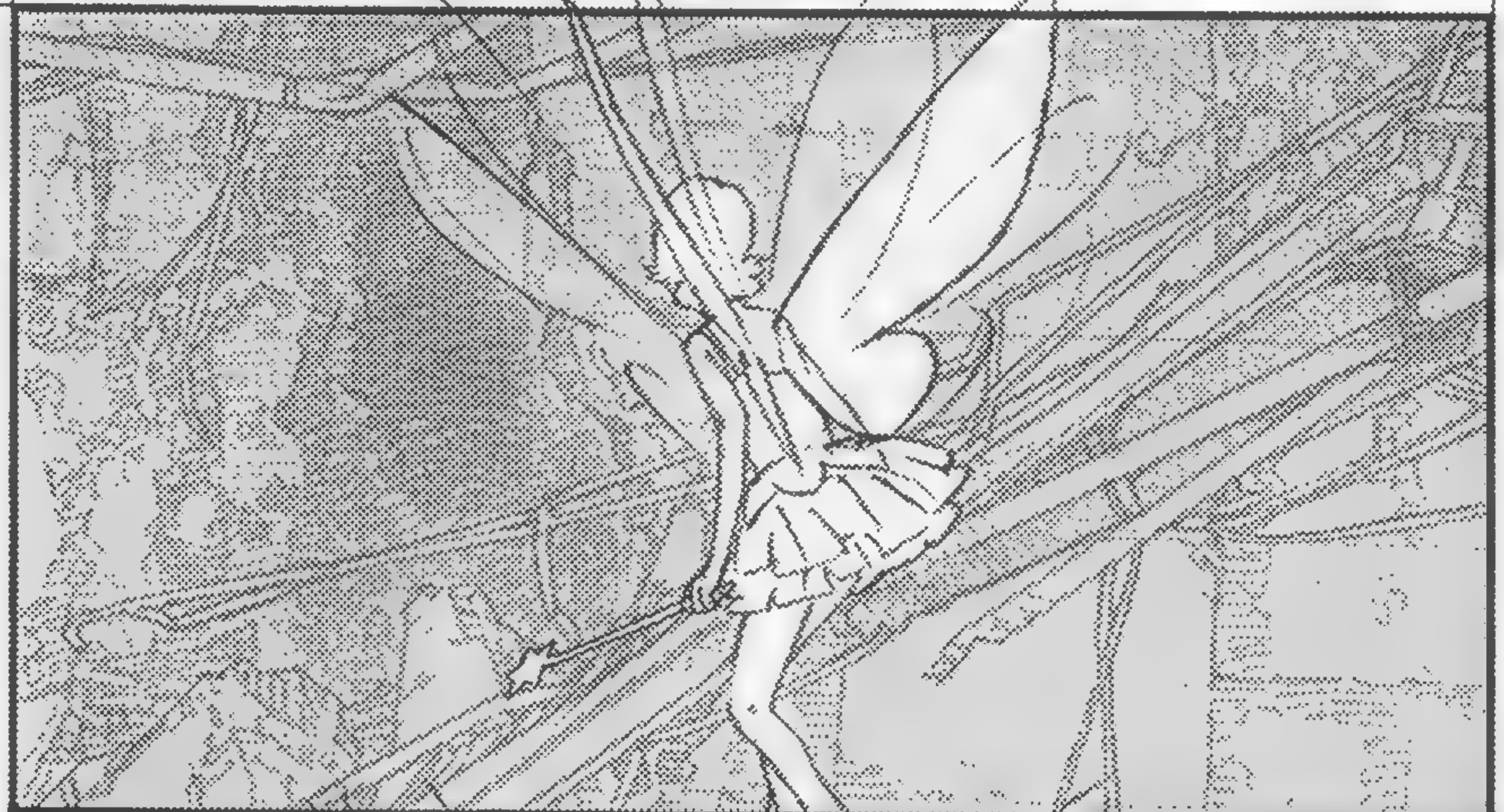
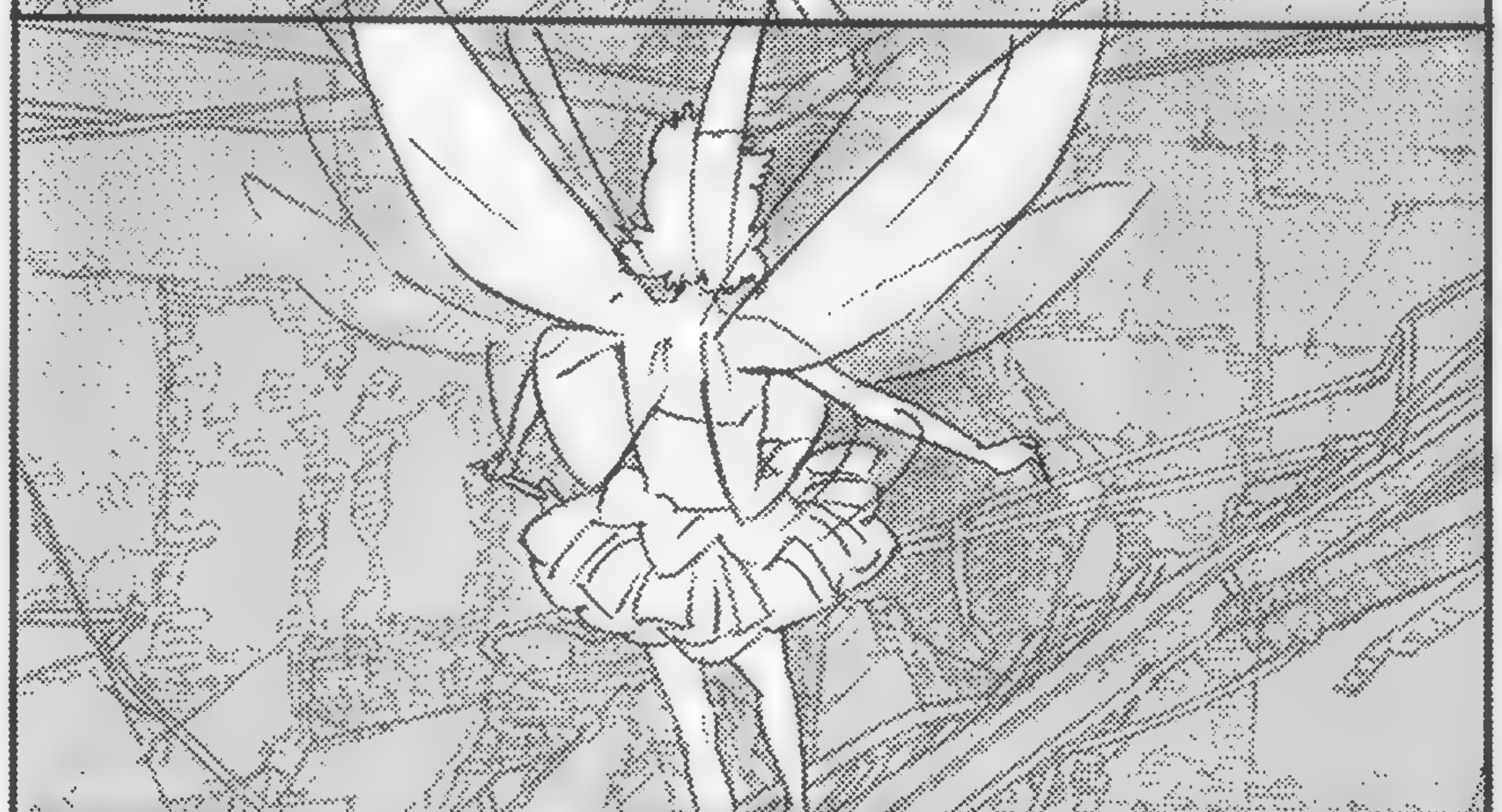
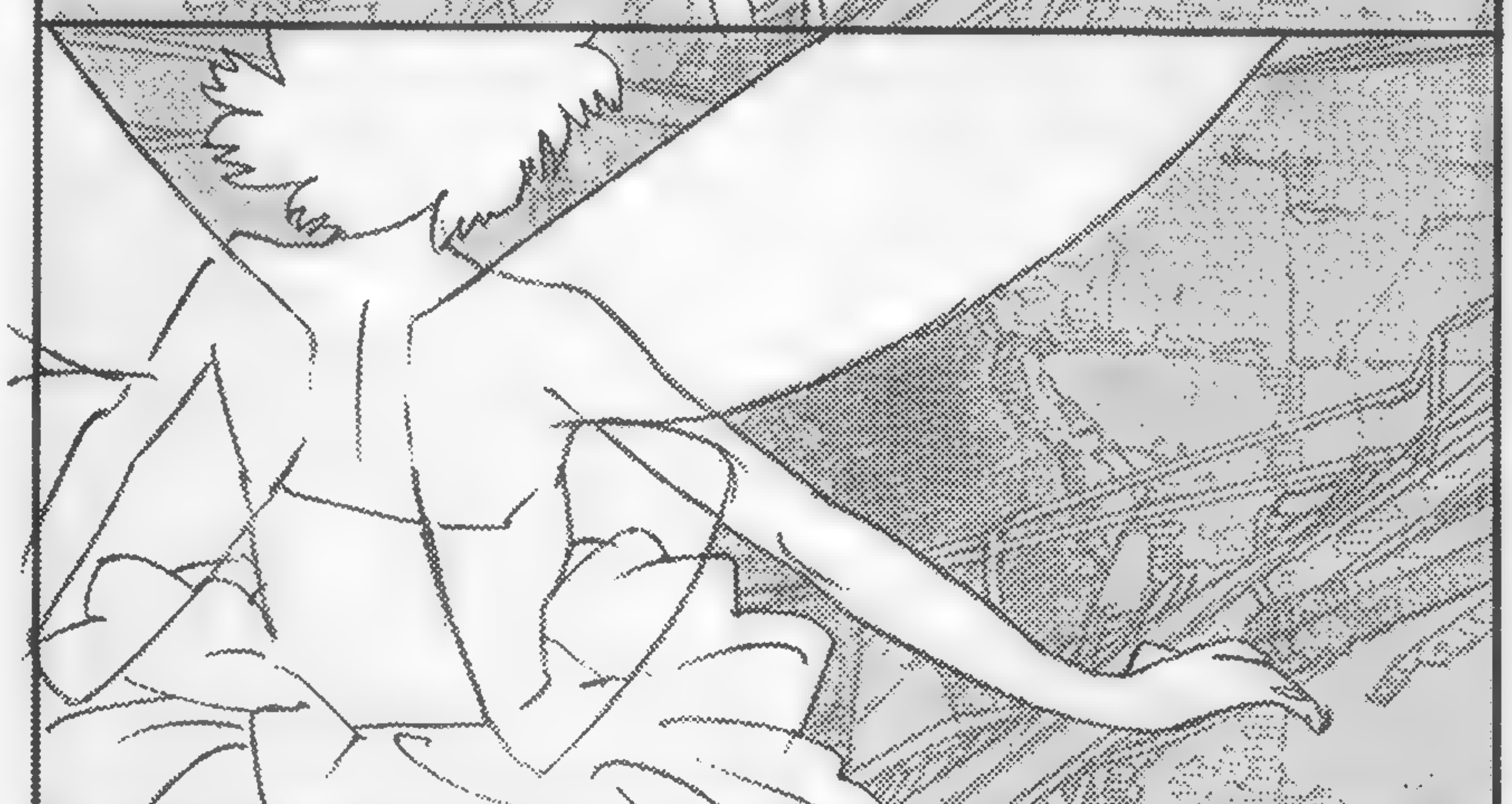
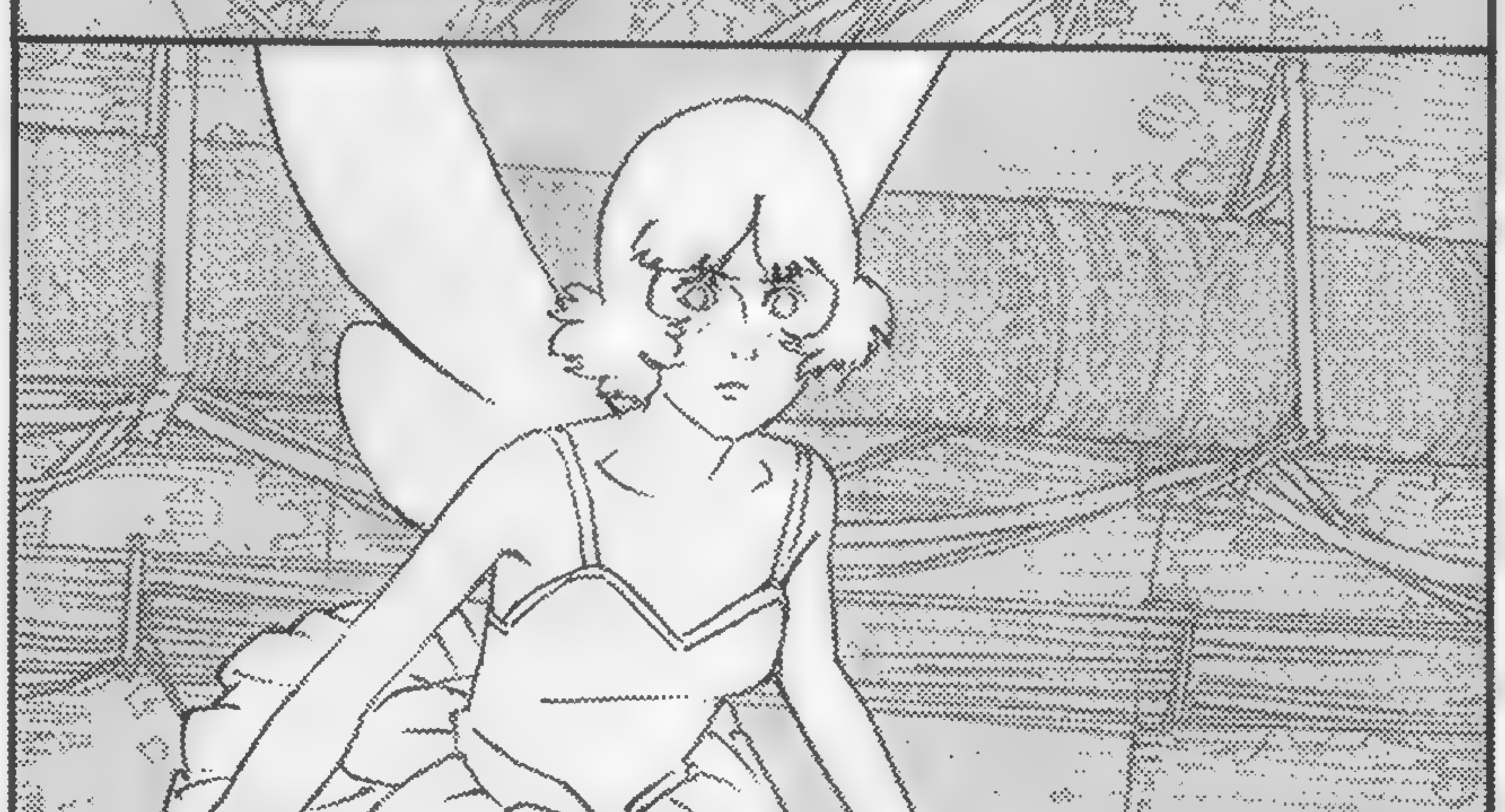
蓋の開いたマンホールの
中へと

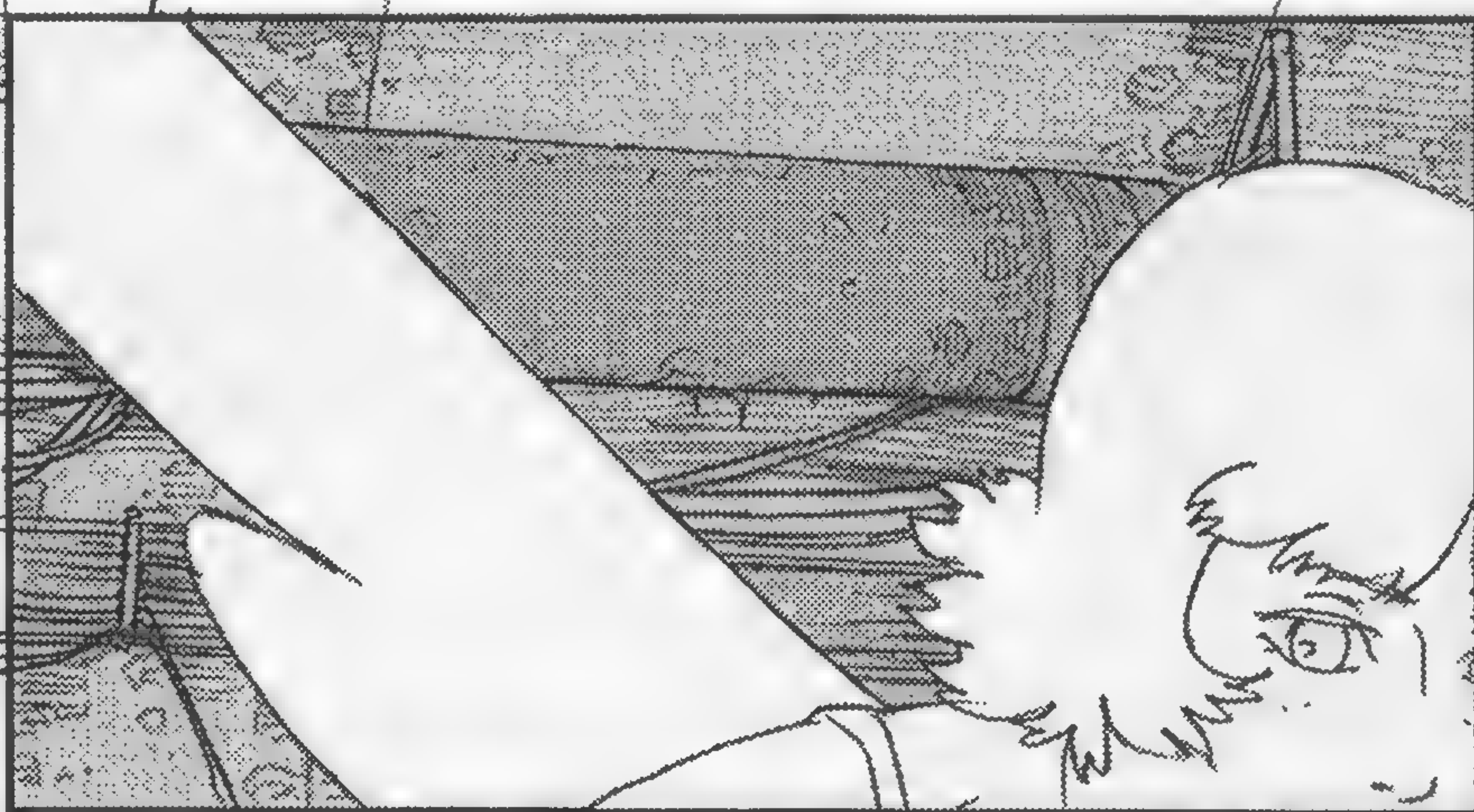
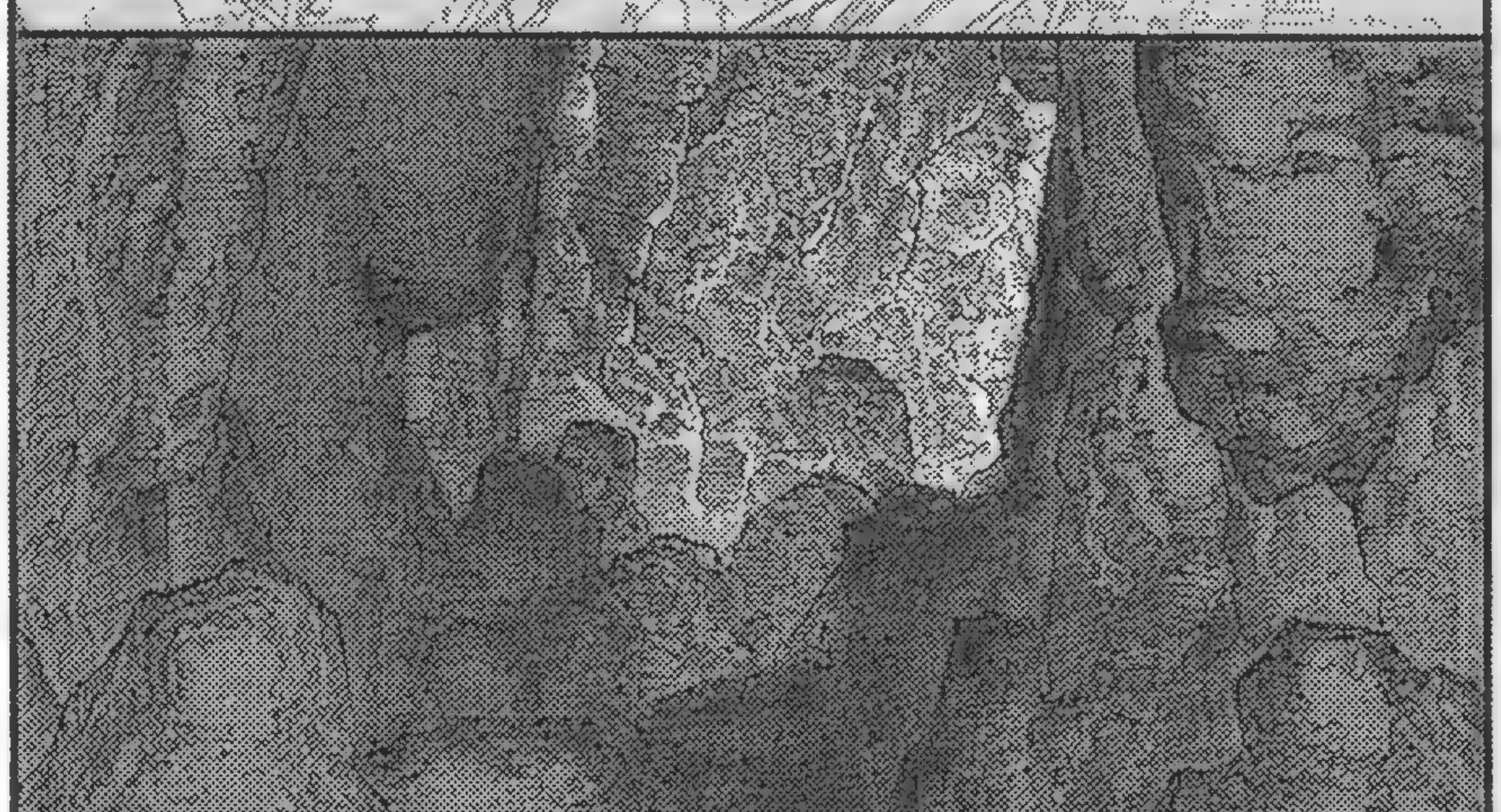
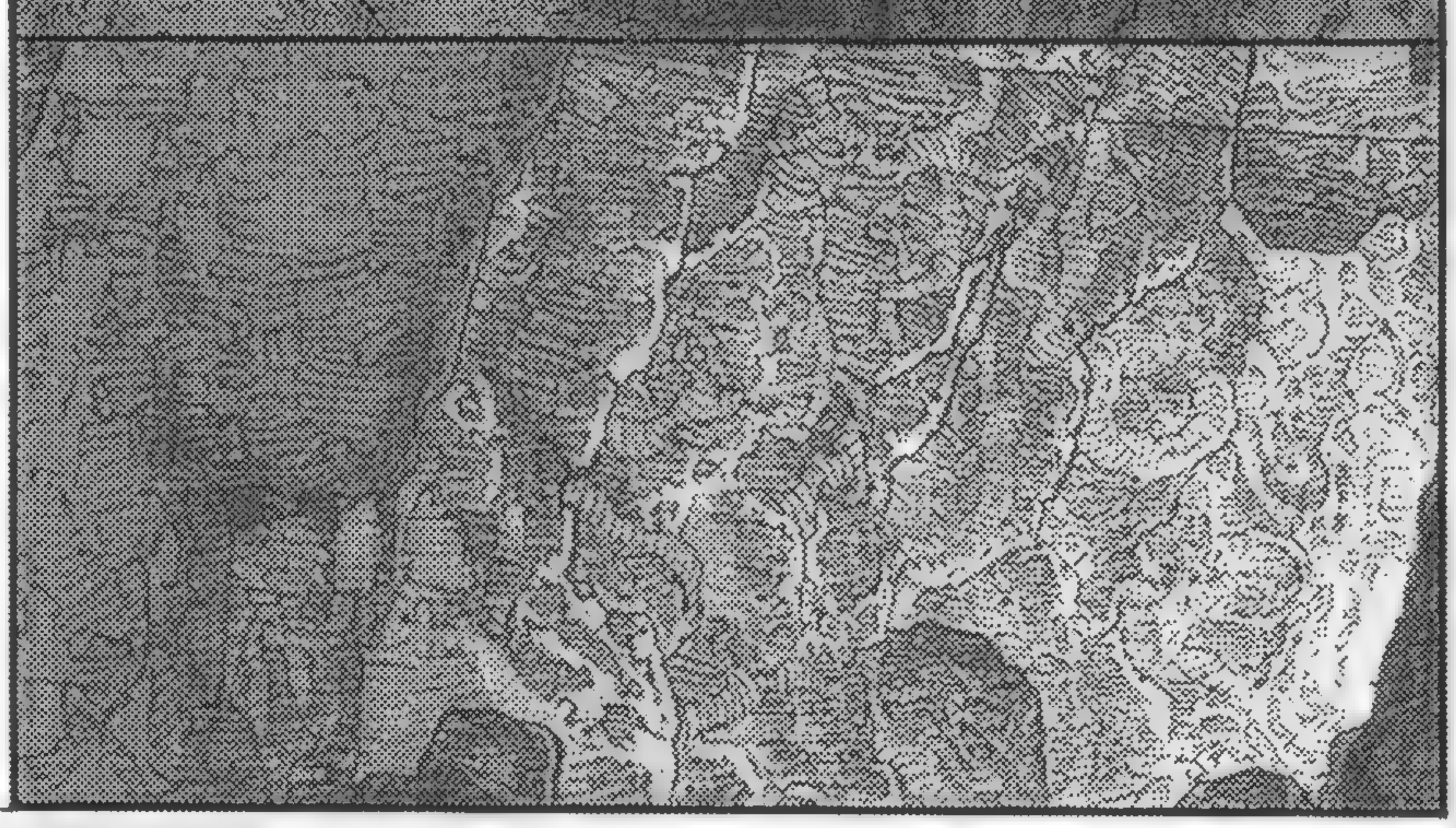
(　　　)

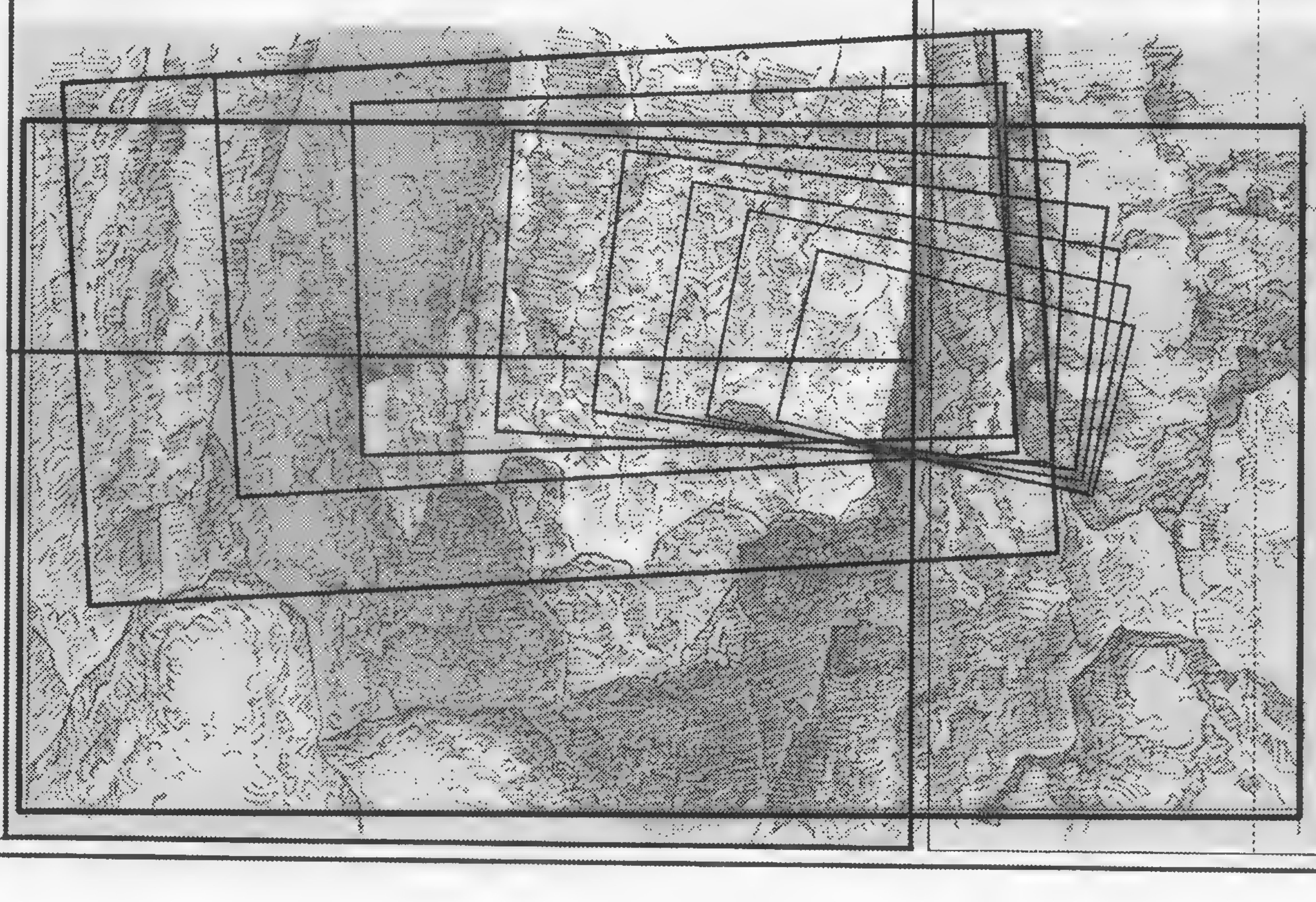
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1 (622)		カメラが主観移動(3D)しつつ、		
		妖精パプリカがINして		
		飛び降りて行く。カメラもついて行く感じでFOLLOW。		
		穴の出口付近で羽ばたいて		
		減速(カメラが追いつく)。		

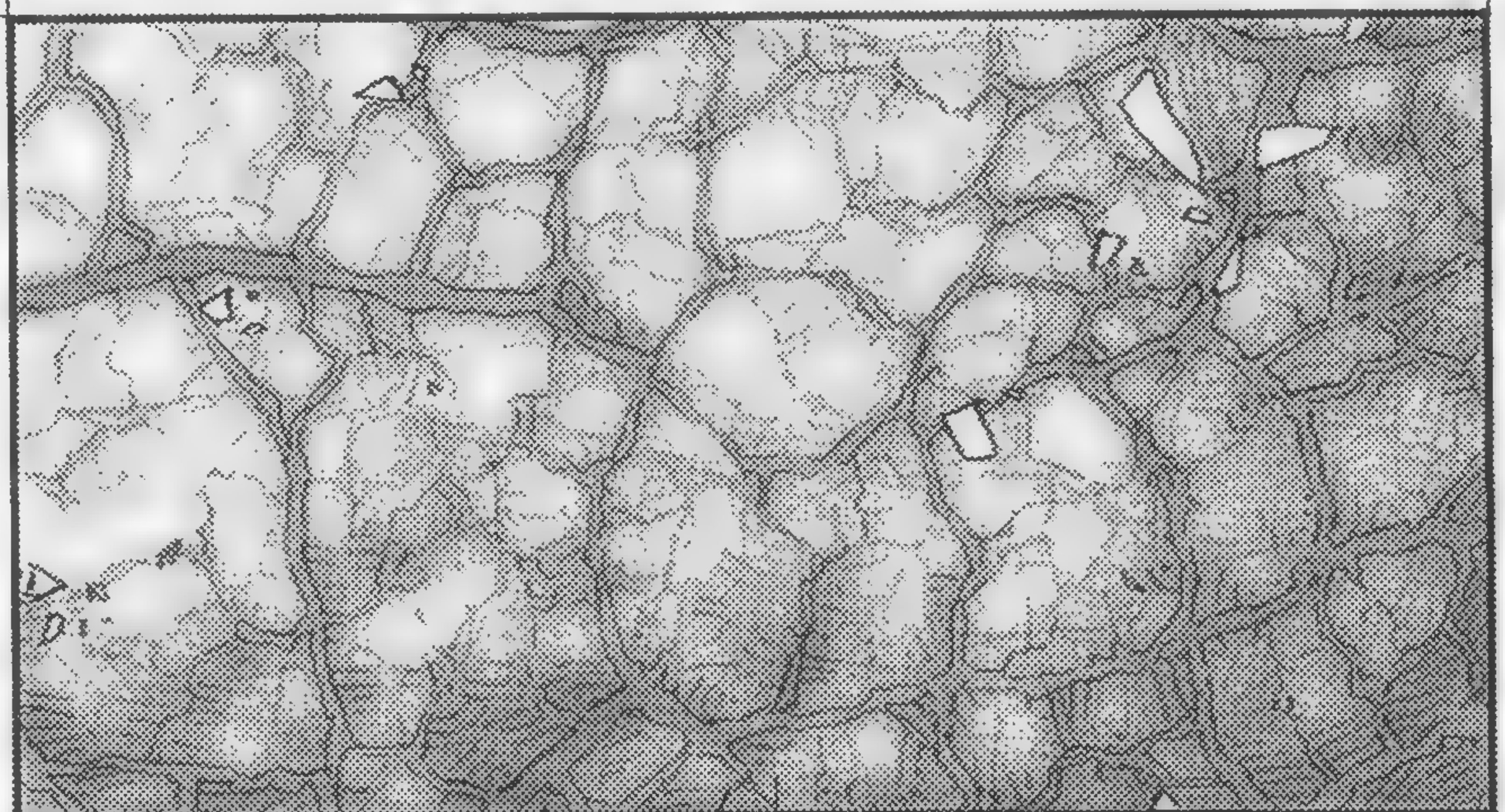
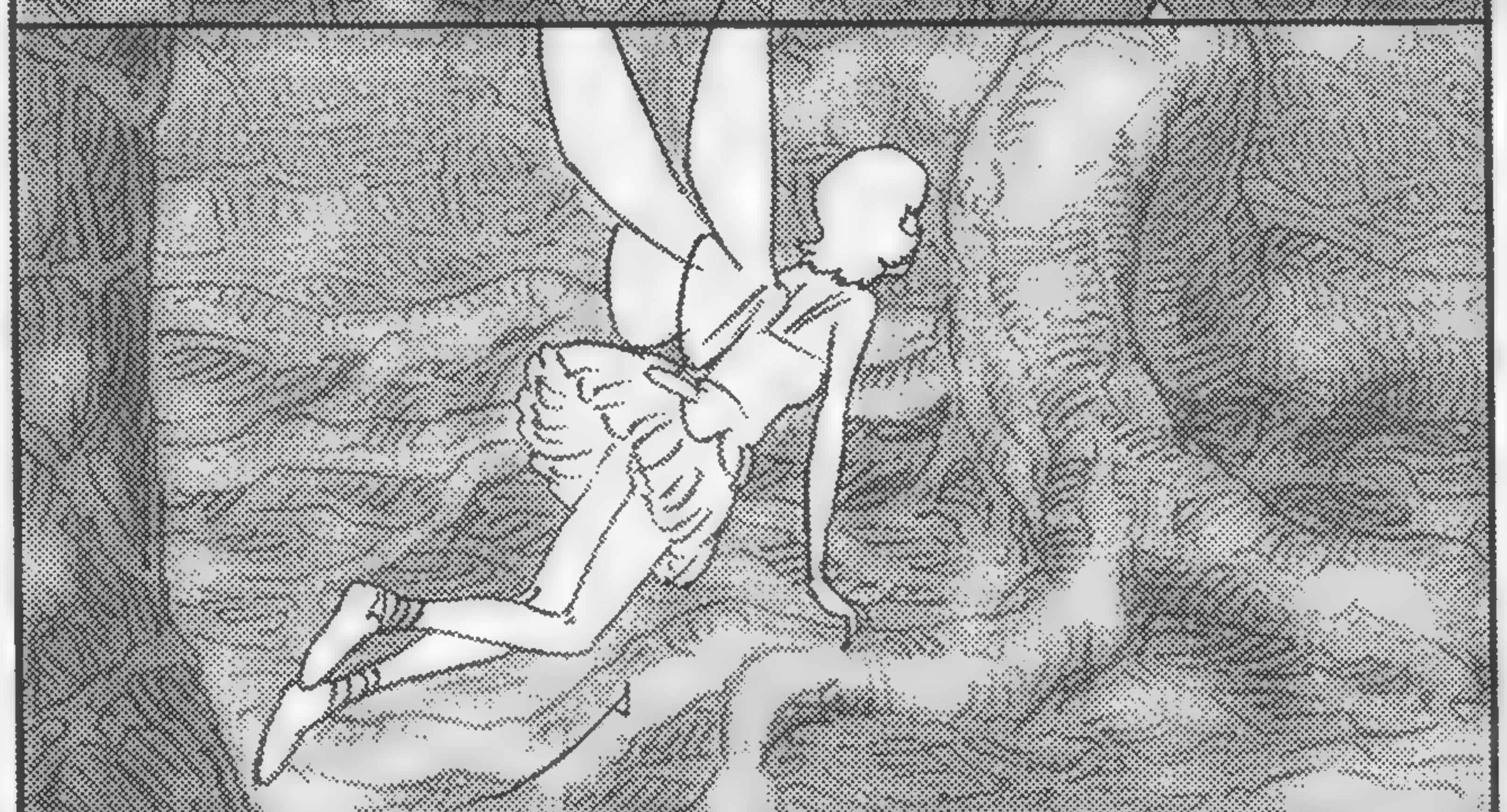
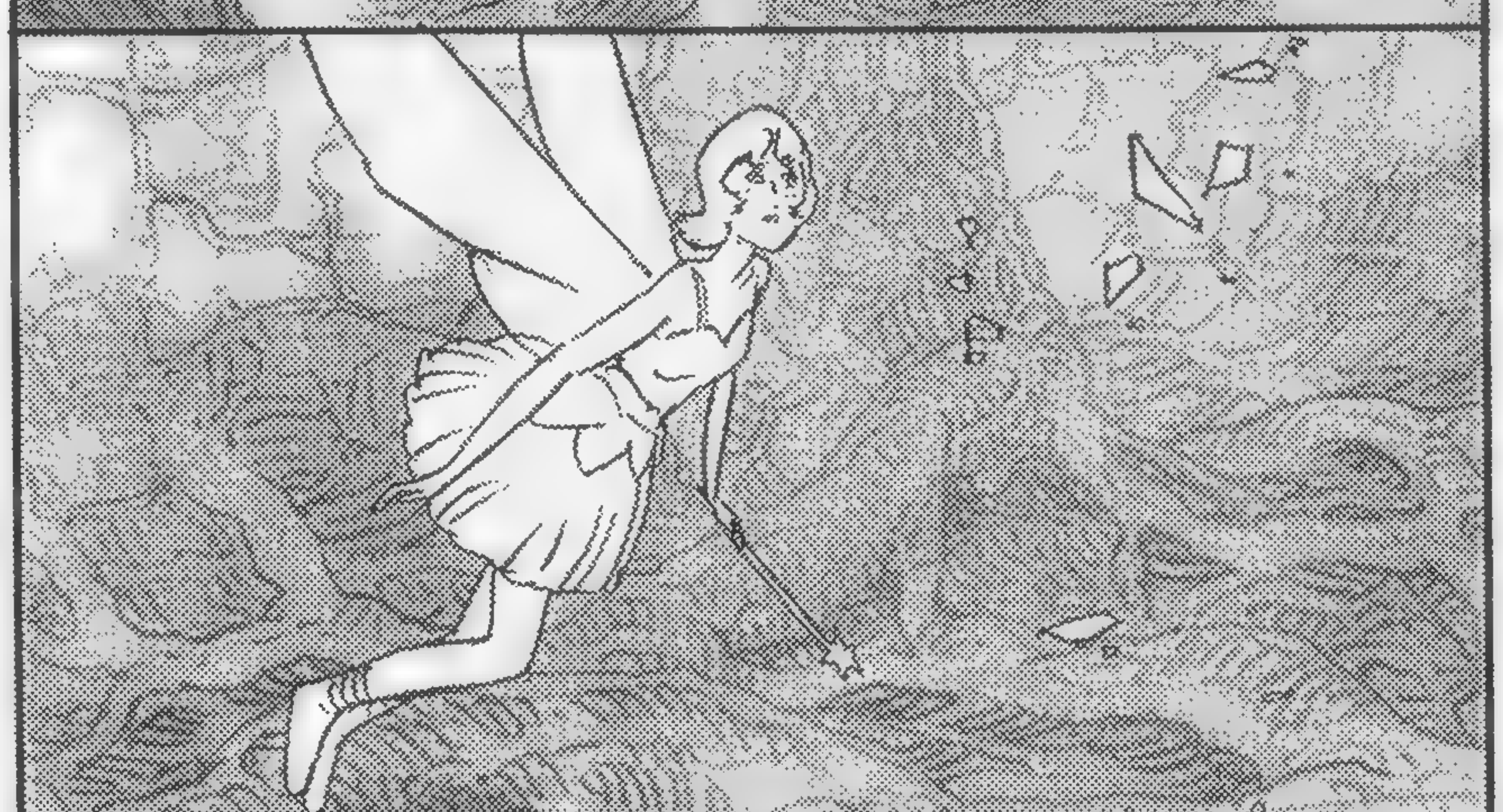
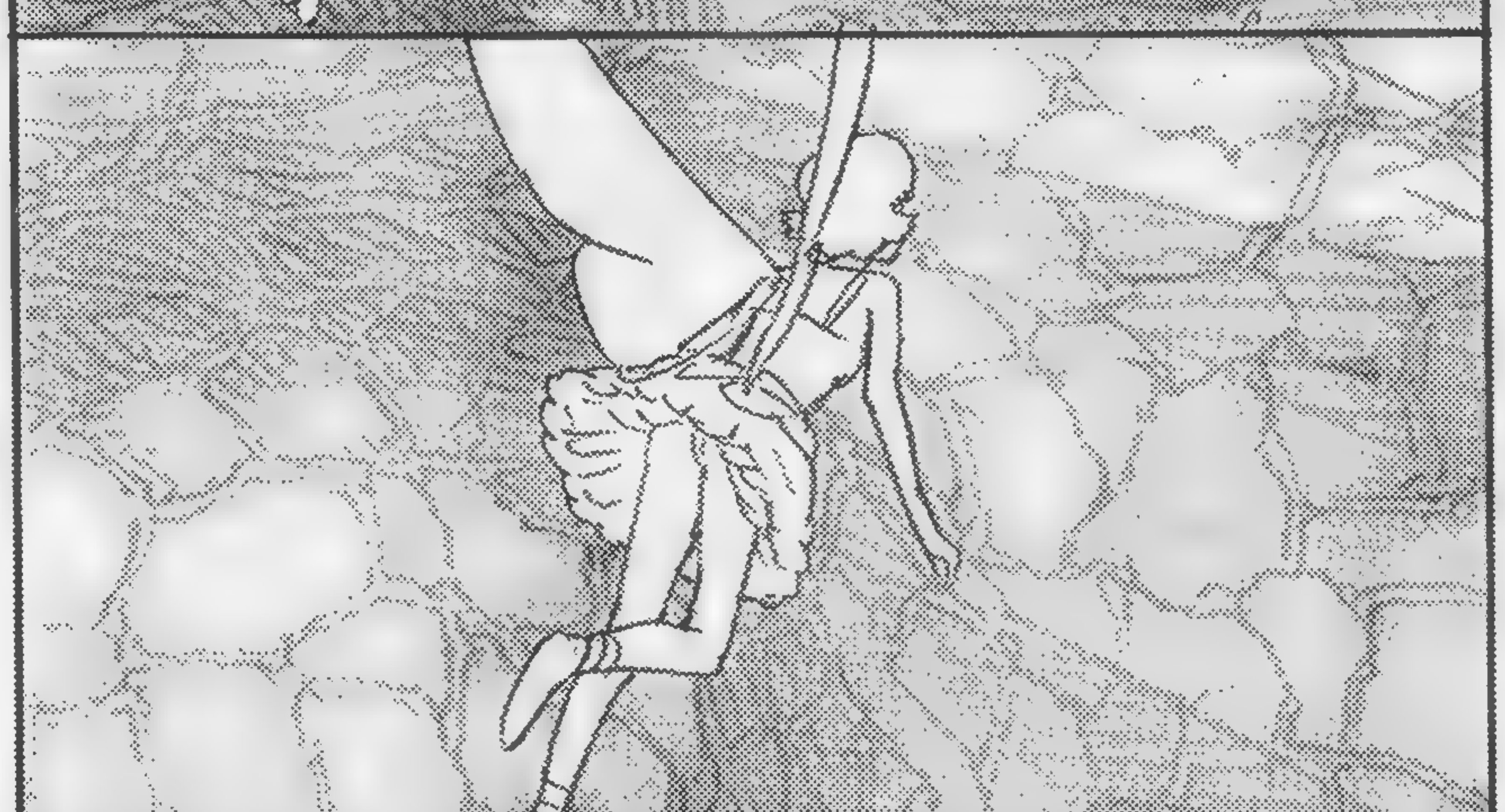
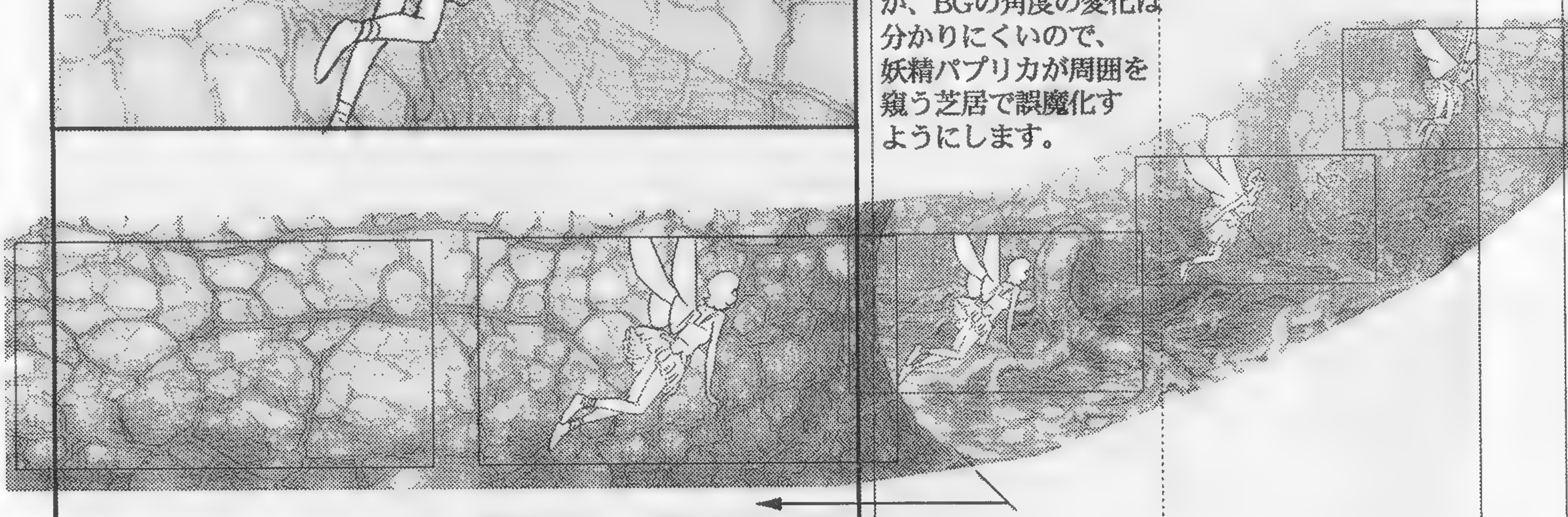
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
622		穴を出た途端に風に流される。	パプリカ 「!」	8+12
623	 	風に流される 妖精パプリカからT.B. (2+0カット頭から後詰めで) 風が手前から奥へと吹いている。 坑道内の切れたコード類が風に揺れ、底に溜まった水の表面がチラチラと揺れている。 妖精パプリカ、しばし (2+12〜3+0) 様子を窺ってから、 手前に飛んで来て、OUTまで。		8+0
624	 	坑道内を飛ぶ 妖精パプリカ。FOLLOW。 妖精パプリカ、手前から 奥へ(画面全体T.B.も加味)。 BGのFOLLOWも多少上下に蛇行する感じで。	風音が強まってくる感じ。 時に大きく聞こえる。	

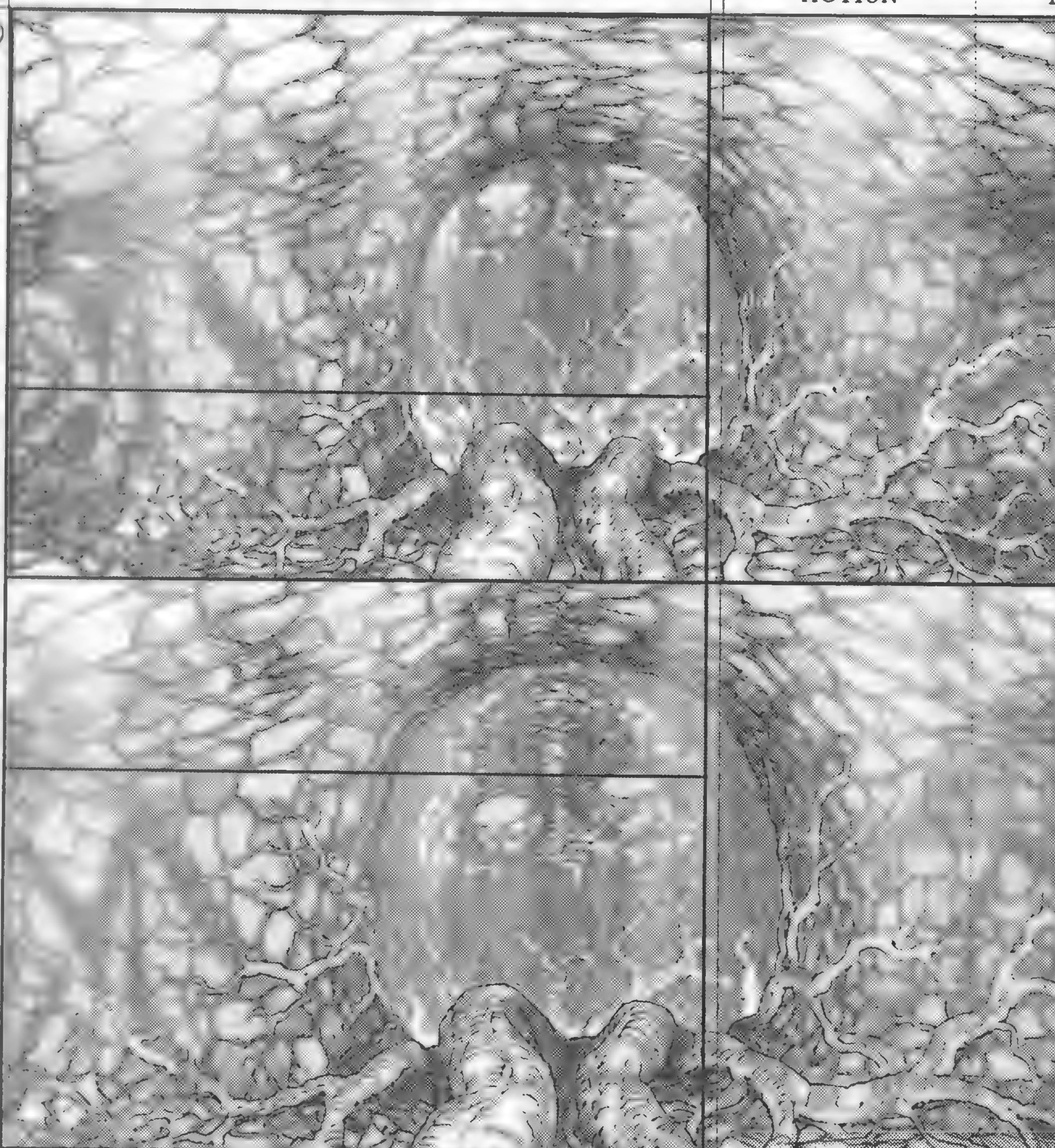
( )

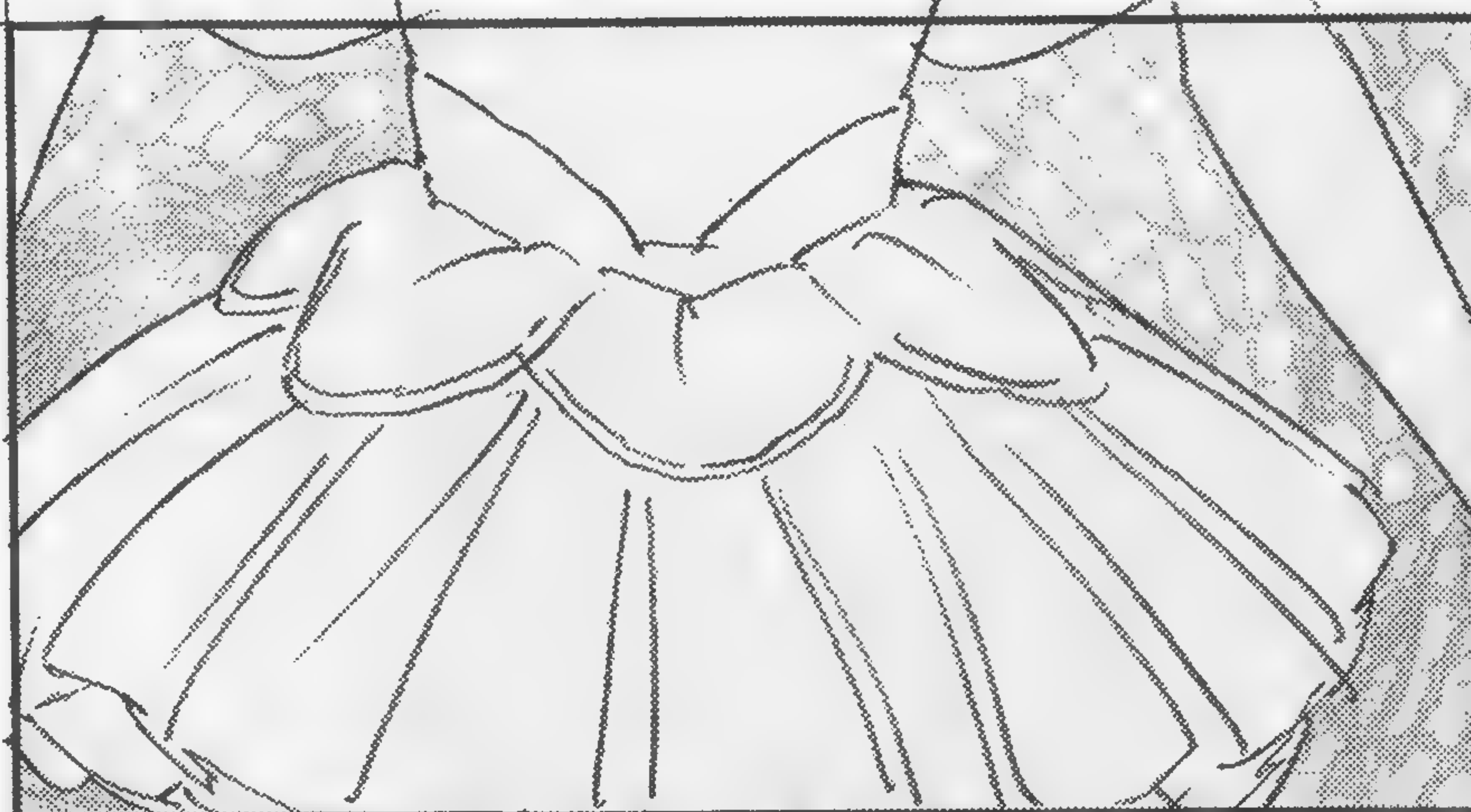
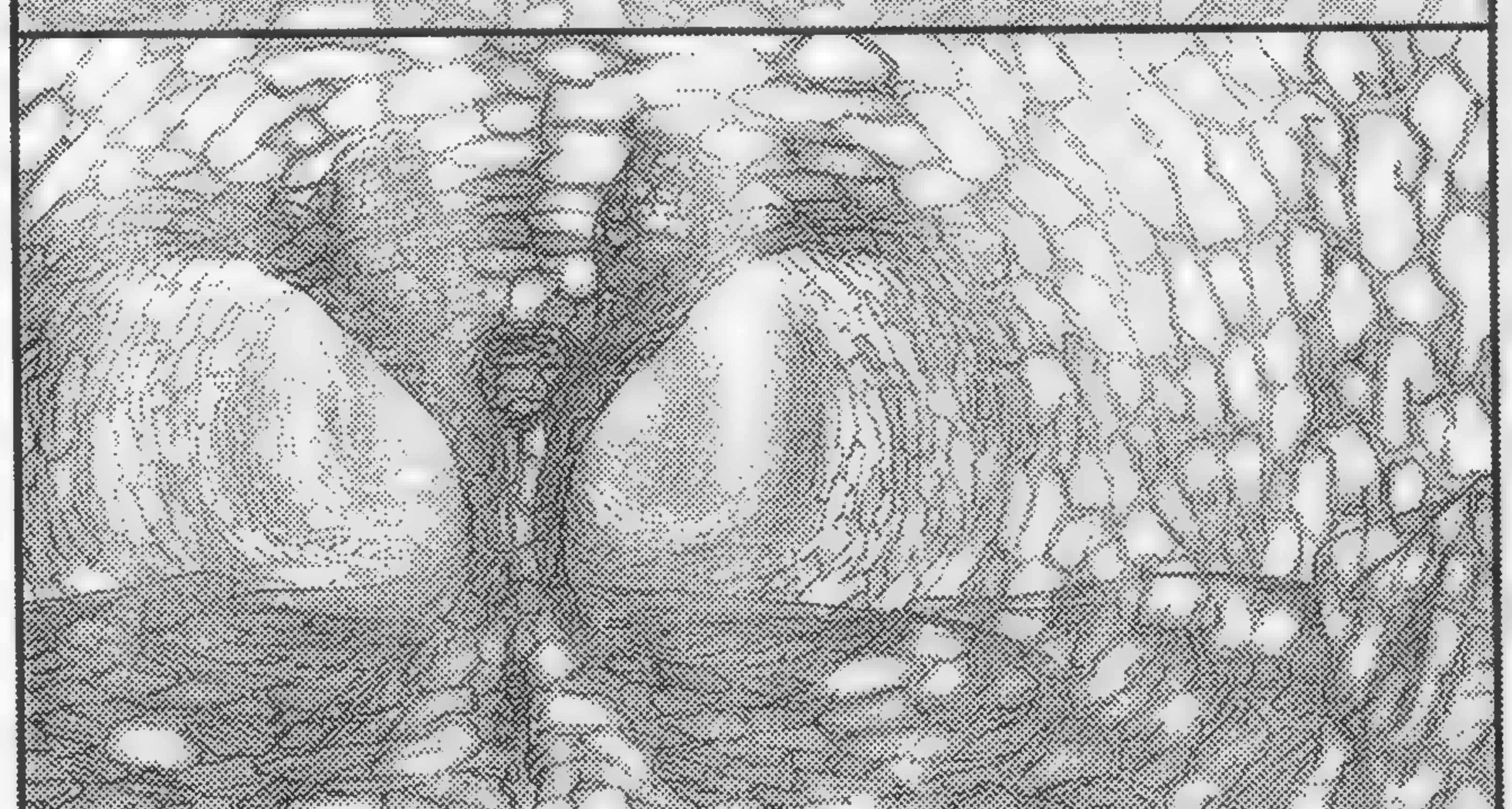
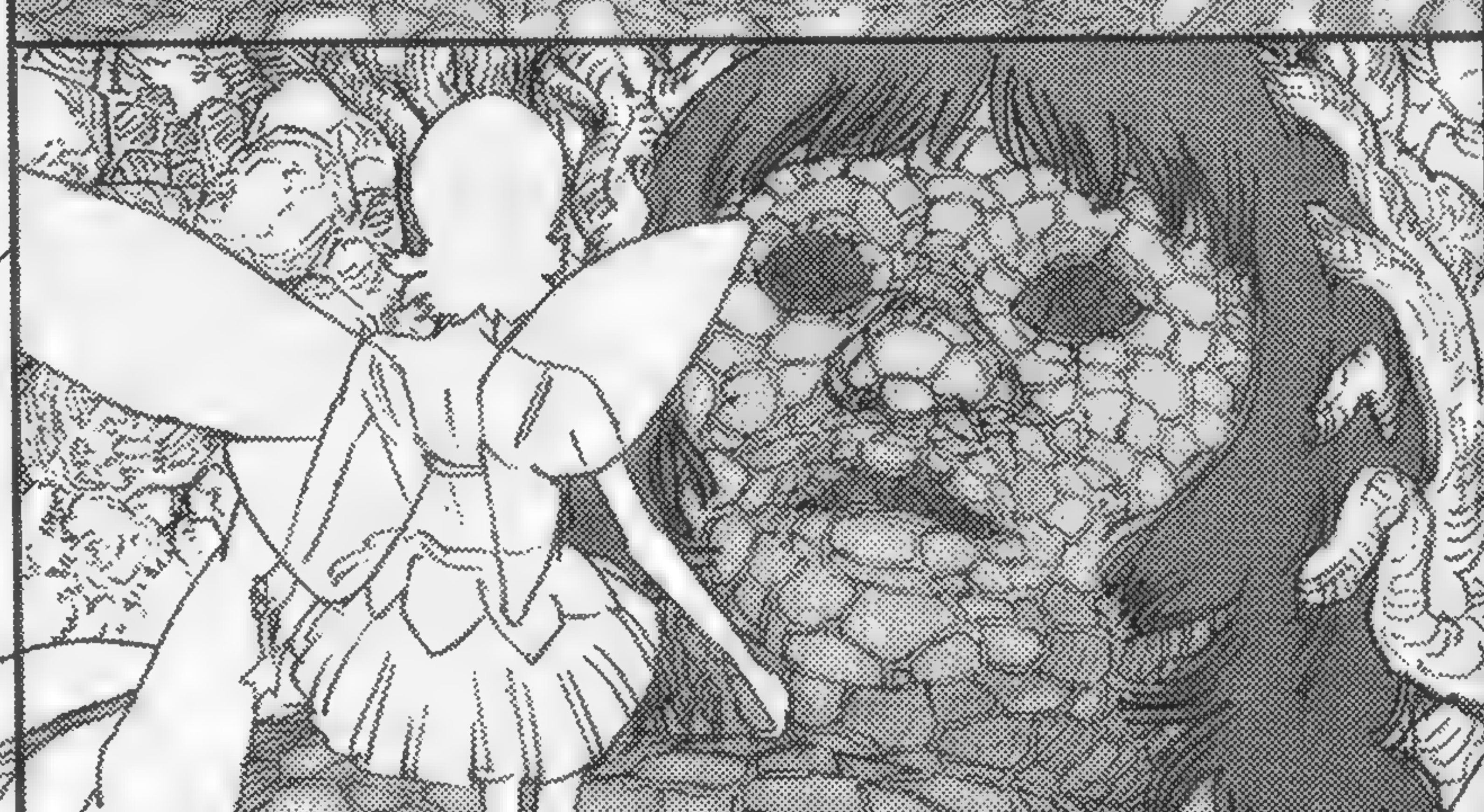
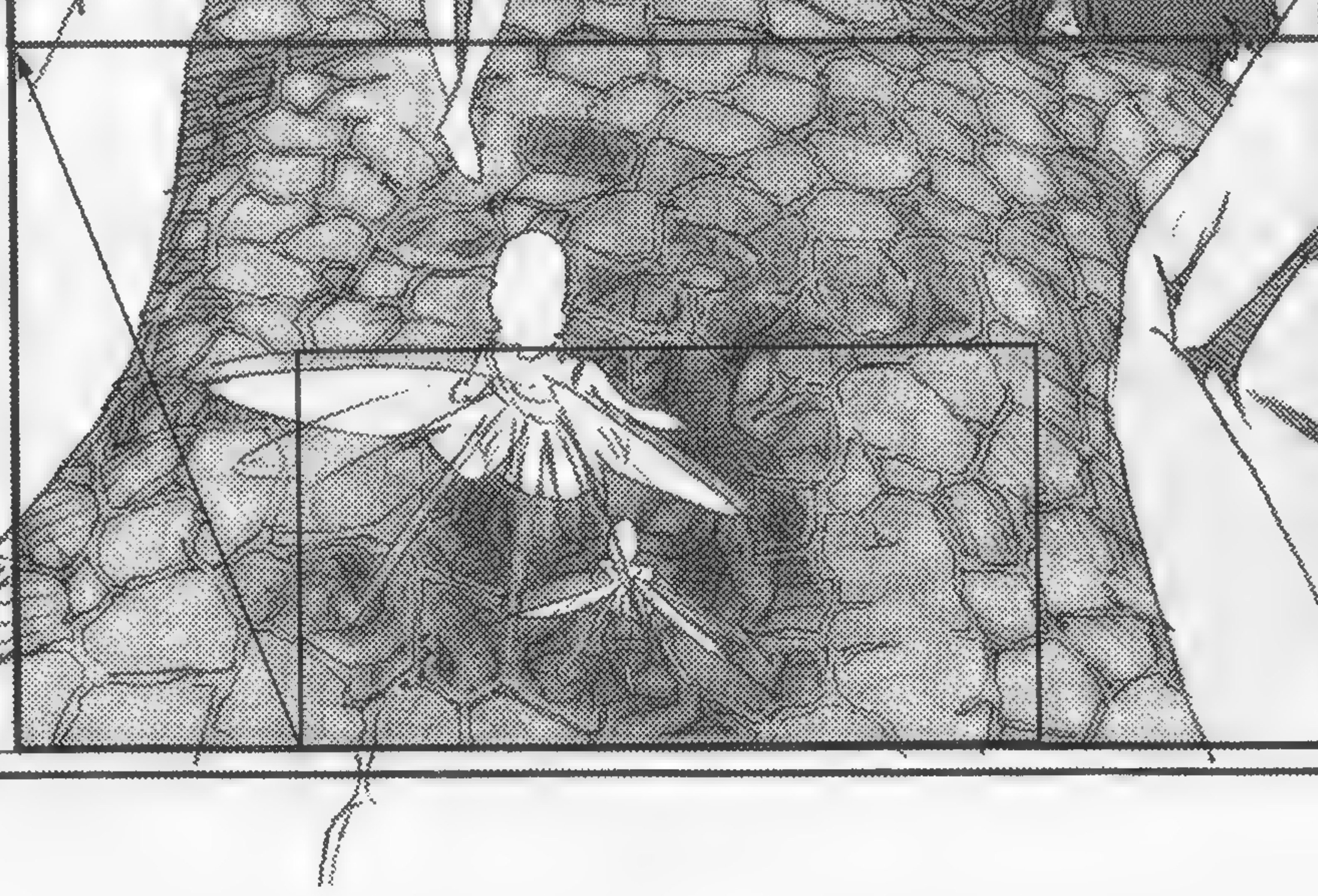
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
624		壁が壊れて出来た 横穴が見えてくる。	(~6+0)	
		妖精パプリカ、 ホバリングに変わる (FOLLOW減速~停止)。 と、横穴から強い風が 吹き、妖精パプリカが 煽られて		
		大きく手前へOUT。		
		OUT後、カラ(1+12~) あって。 開口部近くのコード類、 中からの風に揺れて ます。		10+0
625		横穴を見つめる 妖精パプリカ。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
625		意を決した表情になって、 手前へ。 OUT気味まで。		4+0
626		C.624同ポ。 INして、横穴へと 入って行く妖精パプリカ。		
		OUTしなくても 良いです。		4+0
627		横穴の中を進んで行く カメラ。 BOOKを数段に分けて T.B.率を変える(3Dの 方が考えやすいかも しれません)。 奥の方に明かりが 見える。		
↓		↓		

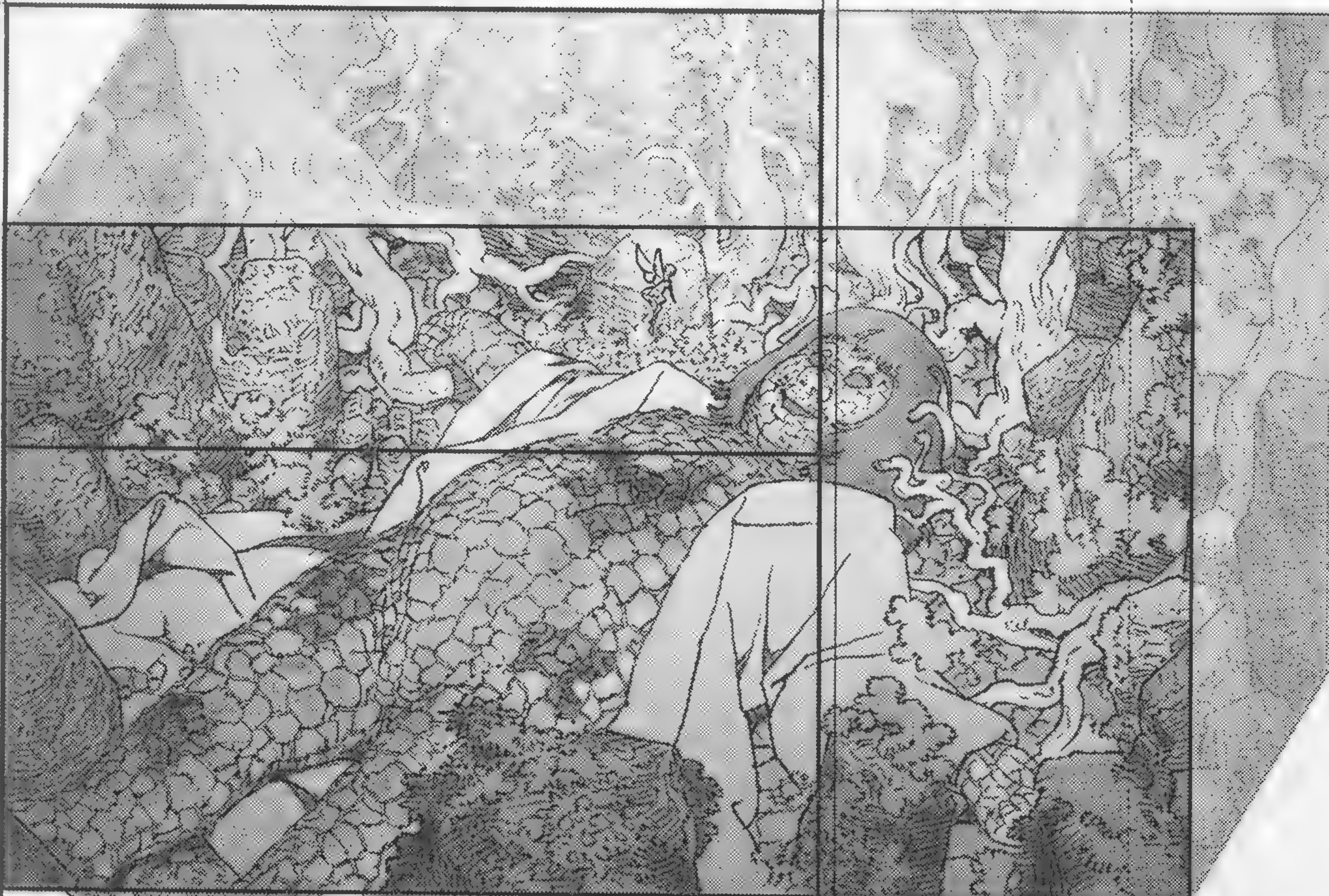
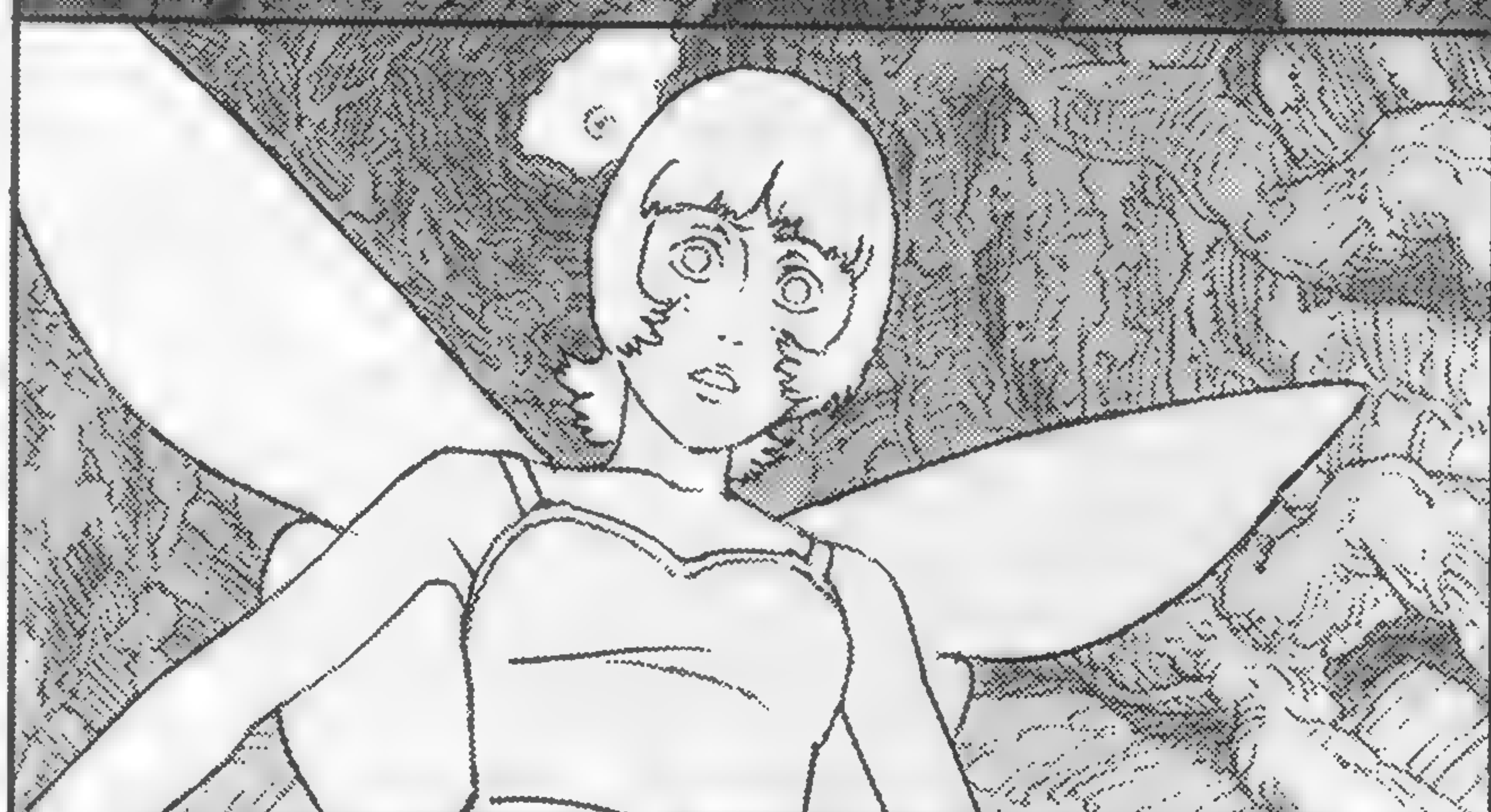
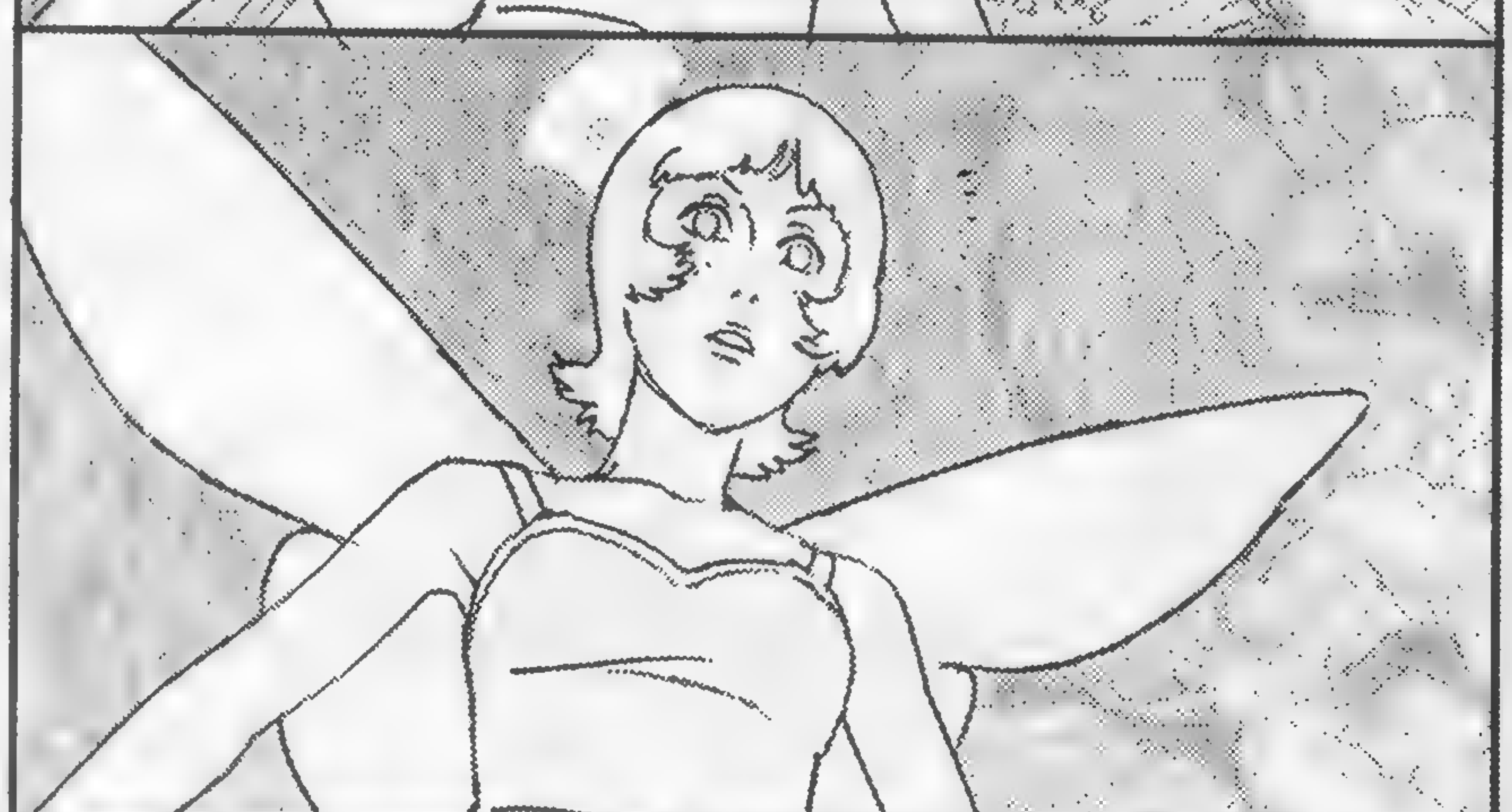
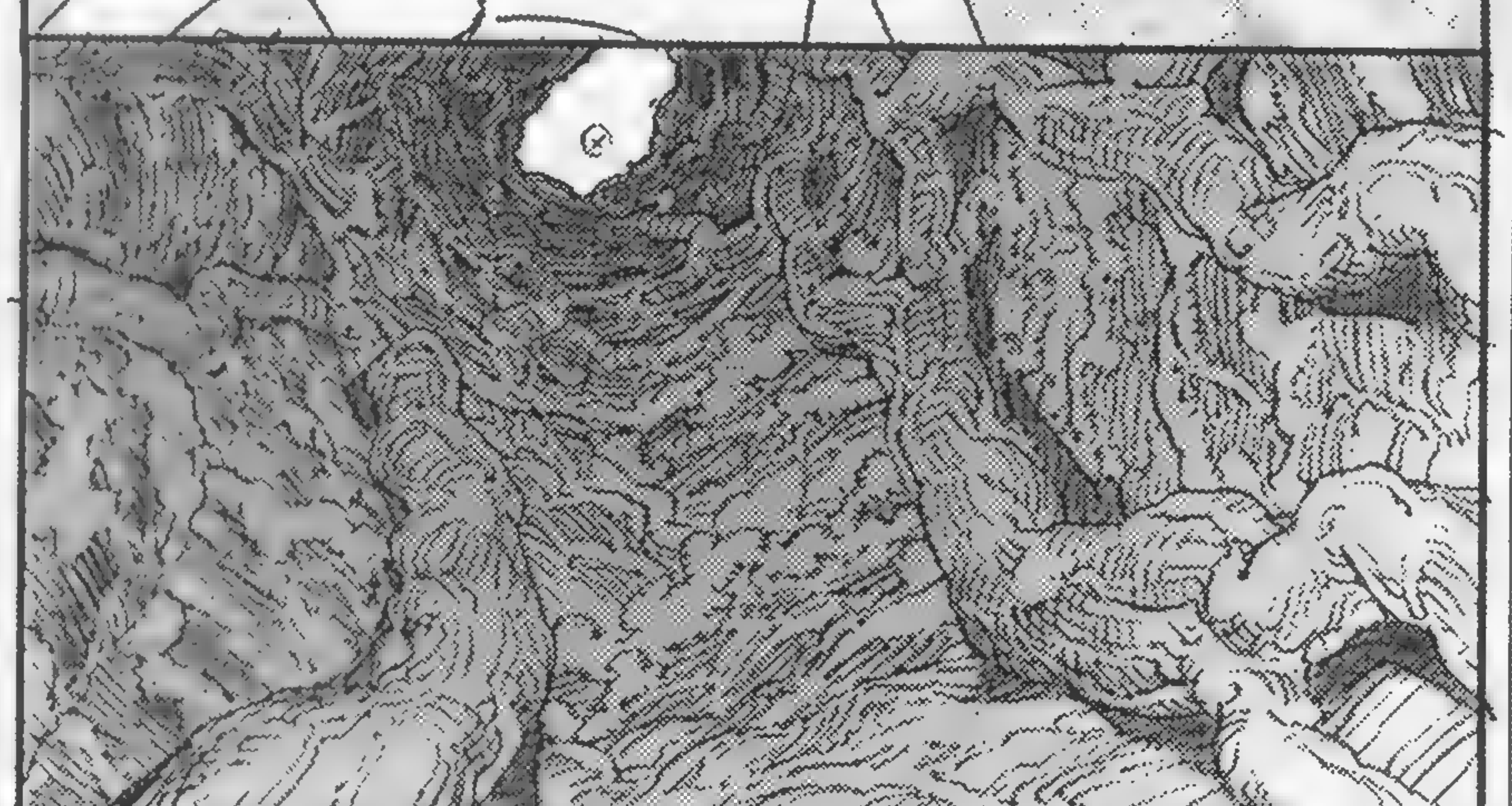
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 627				
		妖精パプリカ、上から INして来て、		
		一番奥、光が差す穴へ と入って行く。		
		カット全体はこんな感じ です。スタート時点では 一番奥の穴は見えません。 カメラワークは シミュレーションして みないとよく分かりません。		10+0
				

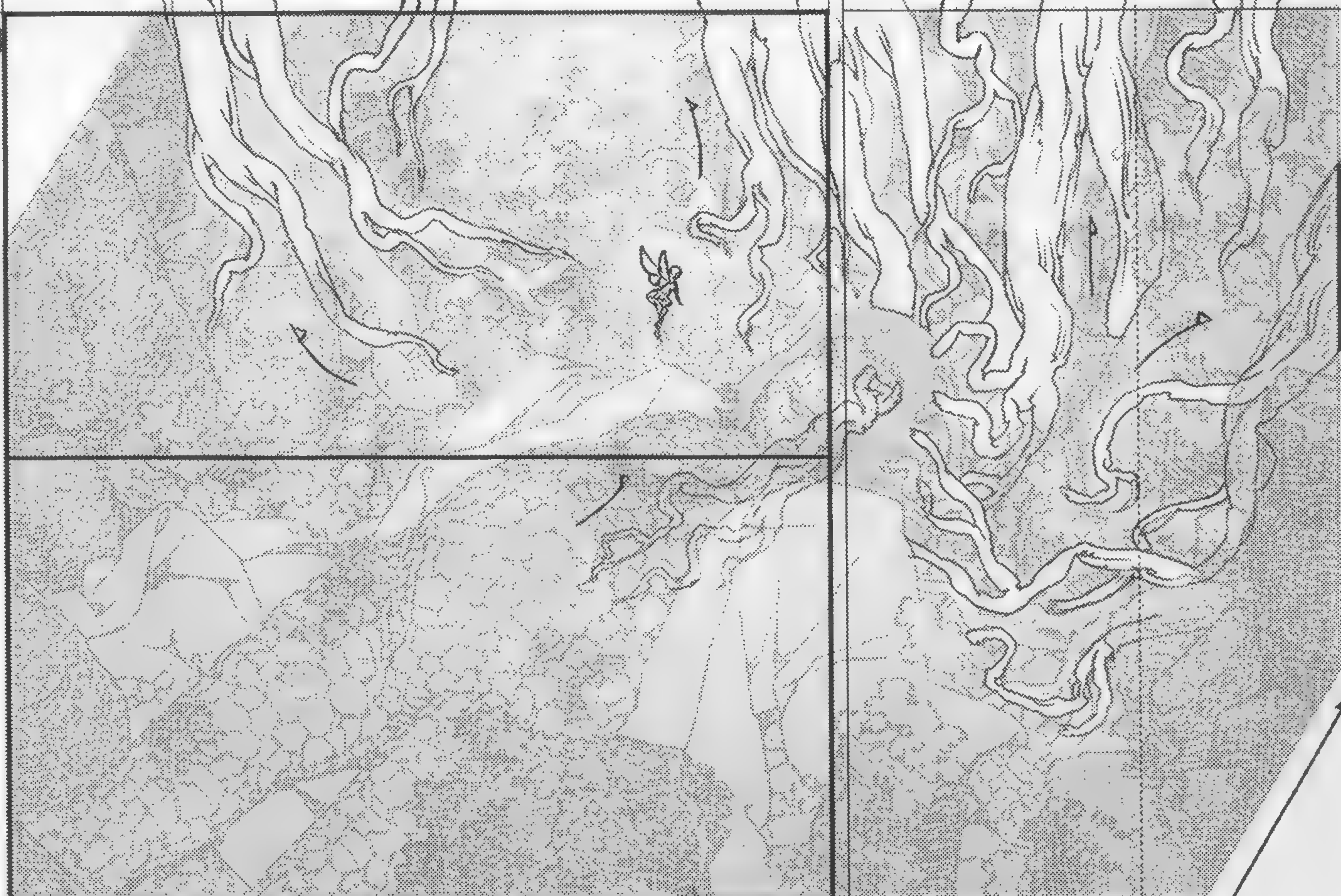
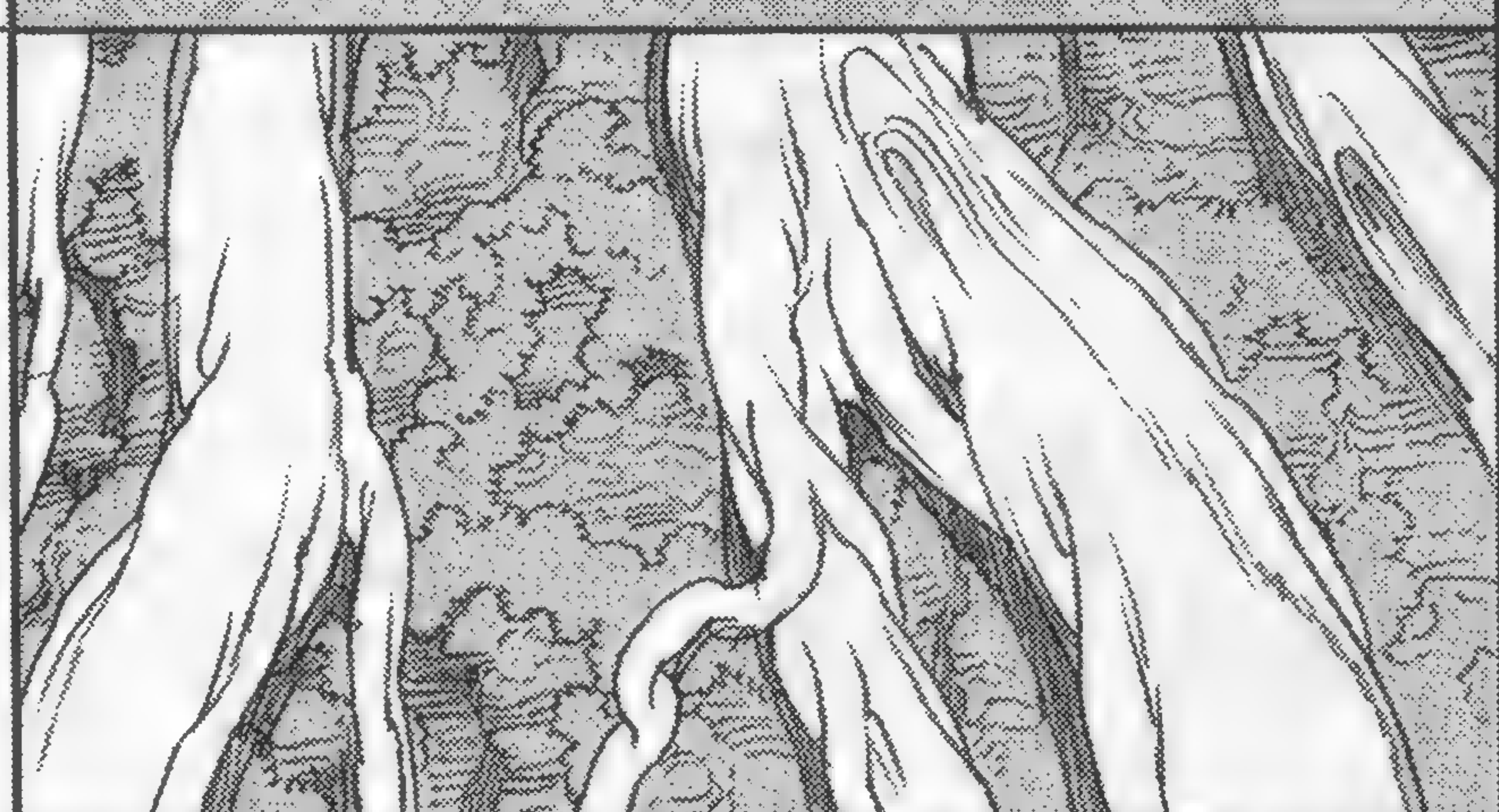
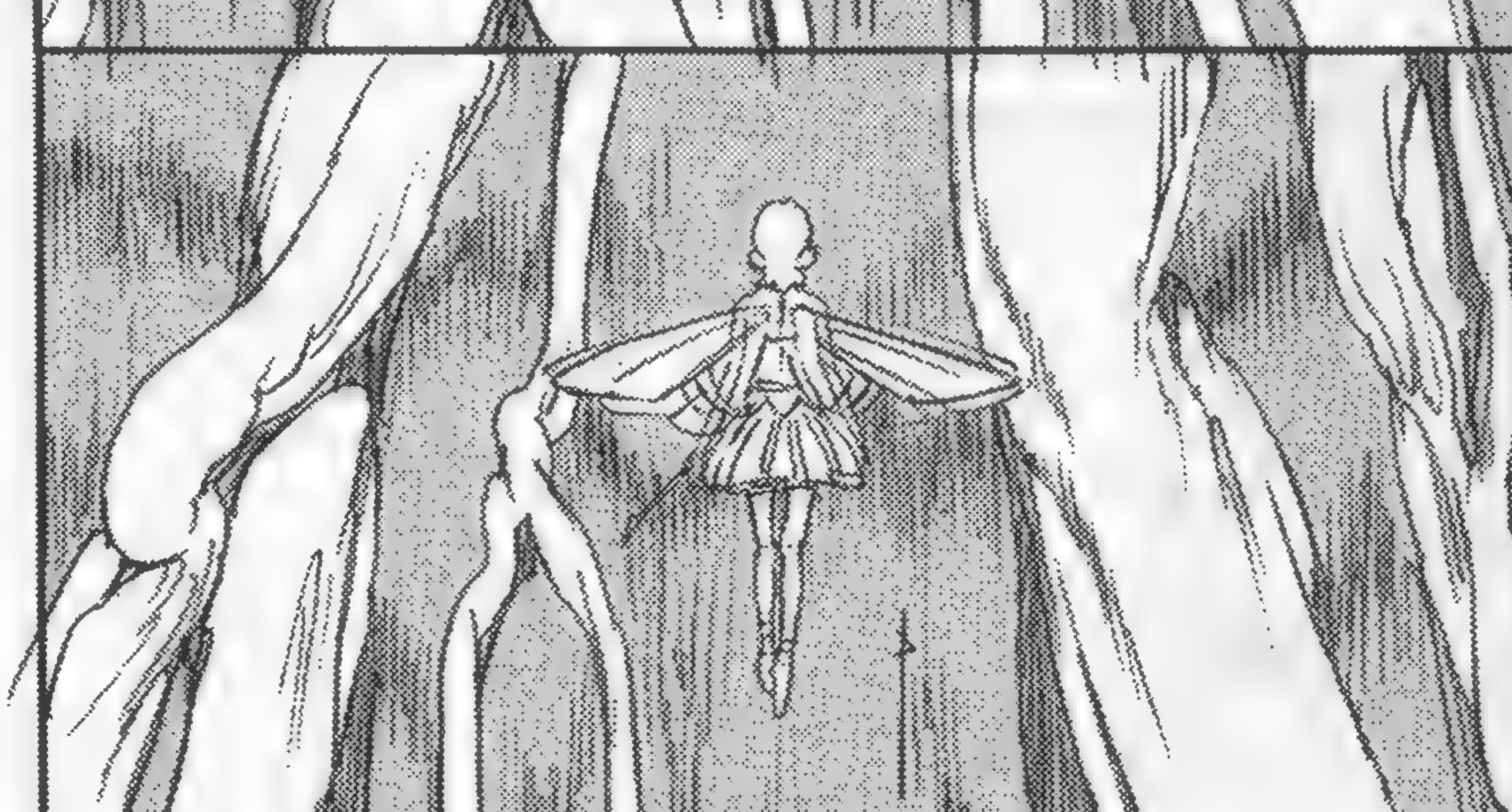
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
628		葉脈のような模様が 走る壁が包む、奇妙な 空洞の中、FOLLOW→。 壁の質感は昆虫の 抜け殻を思わすような 半透明状。 上方から壁が剥離した 断片がパラパラと 降ってくる。	風の音が一層高まる。 風音はこの空洞内から 発していた、という ことです (～2+12)	
		妖精パプリカ、IN。		
		周囲の様子を窺いつつ 飛んで行く。 空洞のそこかしこに 浸食してきたような 樹根が見える。		
		カット全体、こんな 感じです。厳密には FOLLOW PAN (BG FOLLOW+T.U.) ということになります が、BGの角度の変化は 分かりにくいので、 妖精パプリカが周囲を 窺う芝居で誤魔化す ようにします。		8+12
	 こちら側をBOOKにして若干スライド加味。			

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
629		行く手に、空洞の突き当たりが見えてくる。妖精パプリカの 主観移動風にT.U.手前側を大きくT.U.+スライド加味。 穴の奥に人面のようなものが見えてくる。		5+0
630		飛んでくる妖精パプリカ。作画で手前に来つつ、縦FOLLOW(2+0くらい。BGのみT.B.)。 その表情が驚きへと変わり、画面手前で止まる。 目にしているものが何かに気が付いて、 ↓		(~4+18)

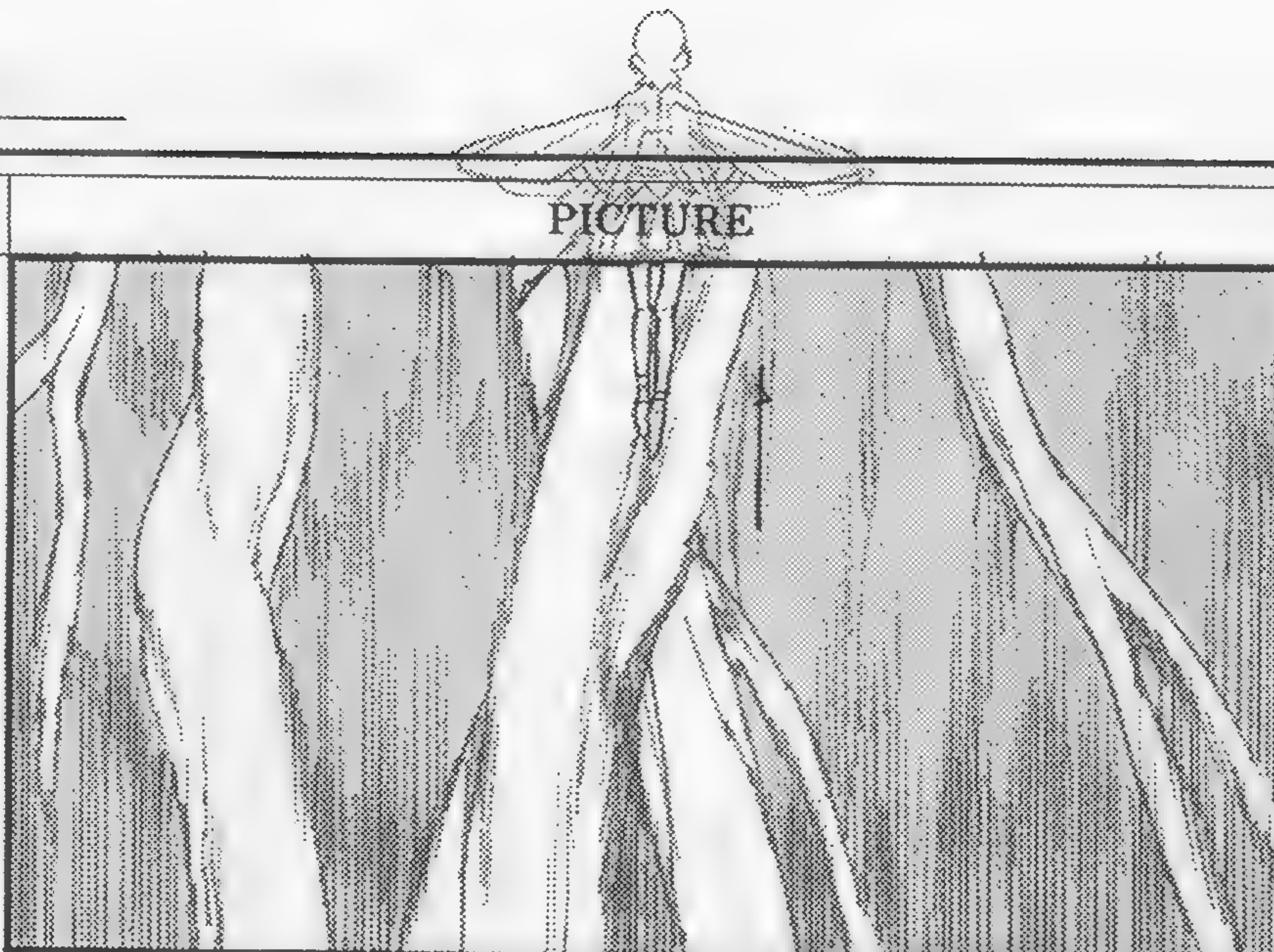
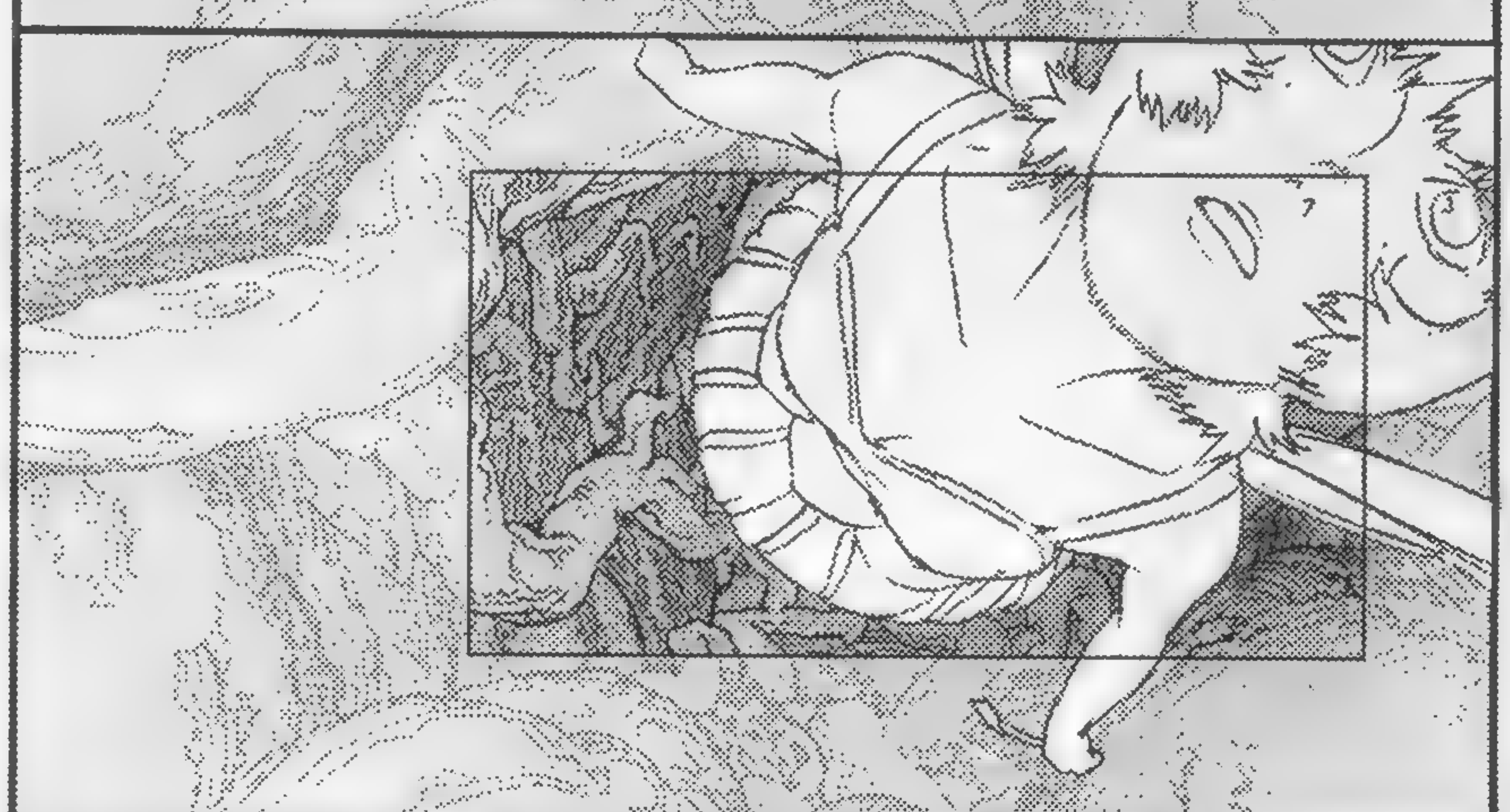
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
630	  	弾かれたように上へ 飛び上がって OUT。		7+0
631	 	壊れた壁の隙間から 飛び上がってくる 妖精パプリカに付けて PAN.UP.+T.B.。 その眼下に、抜け殻と 化した巨大な氷室の骸。 その頭部には樹根が 食い込んでいる。 ※妖精パプリカ(人形 サイズ)との対比が おかしいですが、 氷室自体が巨大化 していたという 解釈です。 御都合主義？ そう言わないで ください。 PAN.UP 2+12		4+0

( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
632		苔生す岩の間で、 振り袖を着て横たわる 巨大な抜け殻、氷室。 引き。		3+0
633		驚き、見下ろしている 妖精パプリカ。アオリ。 妖精パプリカの奥に、 長い縦穴が見え 出口から光が差して いる。	(〜1+0) パプリカ 「……氷室君…」	
		微かに画面動。 画面外、何かが動き 出す音が聞こえる。 気が付いて視線を 転じる妖精パプリカ。	S.E. ゾゾゾゾ ゾゾッ…… パプリカ 「!?」	5+0
		※BG原図こんな感じ です。		

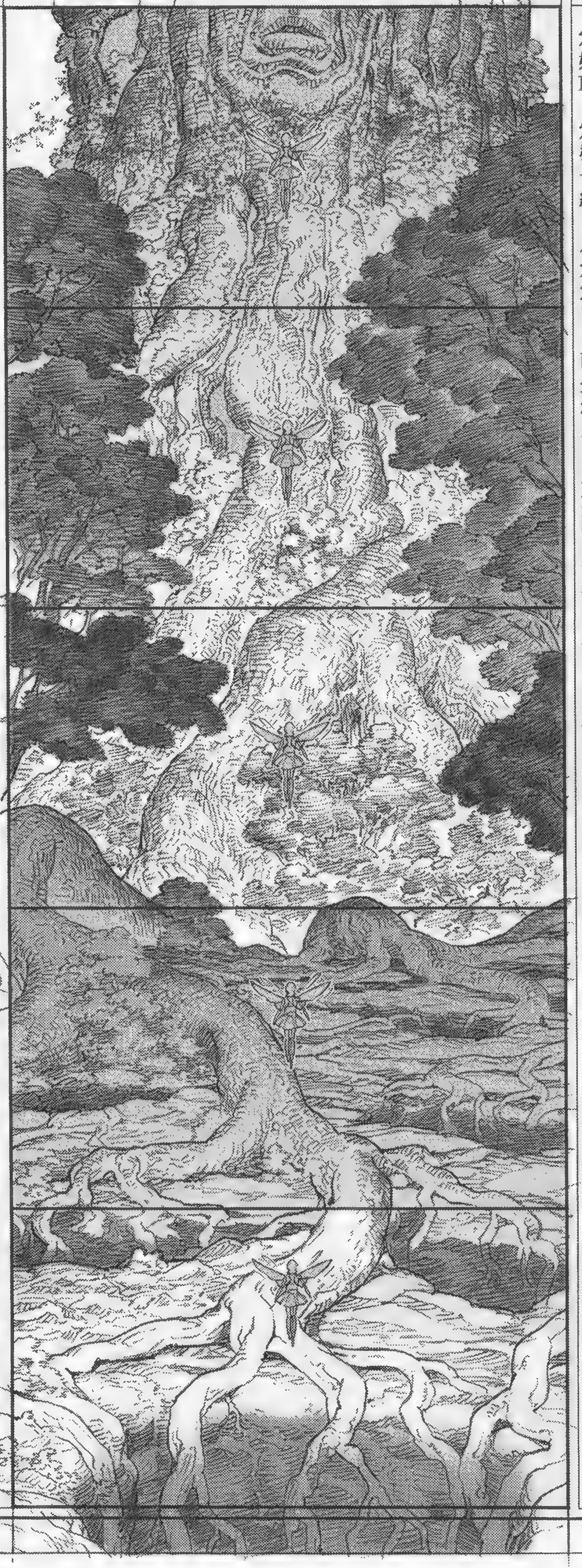
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
634				3+0
635		C.632同ポから。 岩壁を覆い、氷室の 抜け殻に浸食していた 樹根が退却して行く。 PAN。 速度を上げつつ退却 して行く樹根、 FOLLOW↑。 FOLLOW速度より 樹根の動きの方が 速いです。 どんどん退却。		
		FOLLOW速度も 上がり、樹根も猛烈な 勢いに。		
↓		妖精パプリカ、 負けじと羽ばたきつつ 下からIN。 さらに加速して。 ↓		

(　　　)

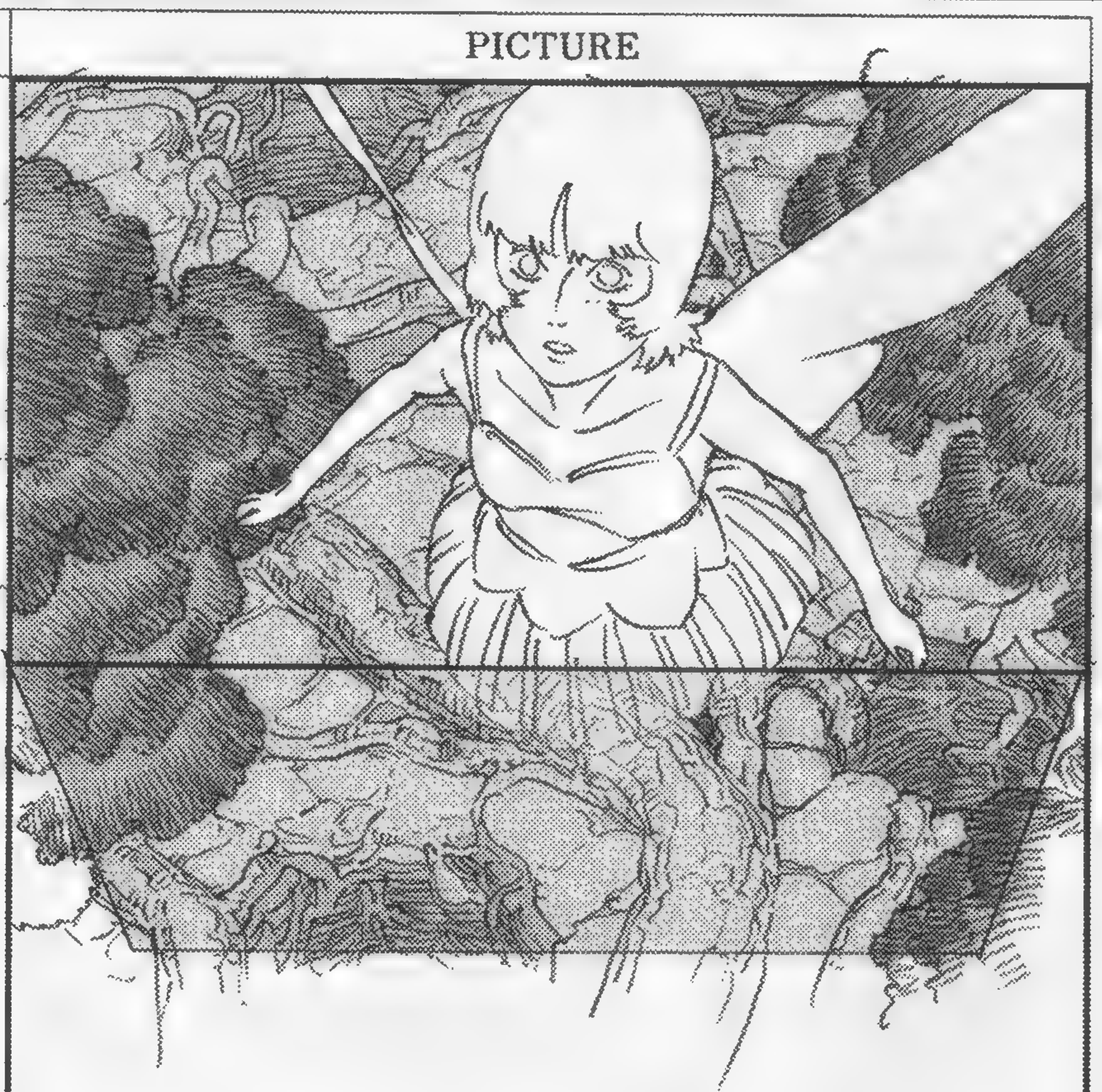
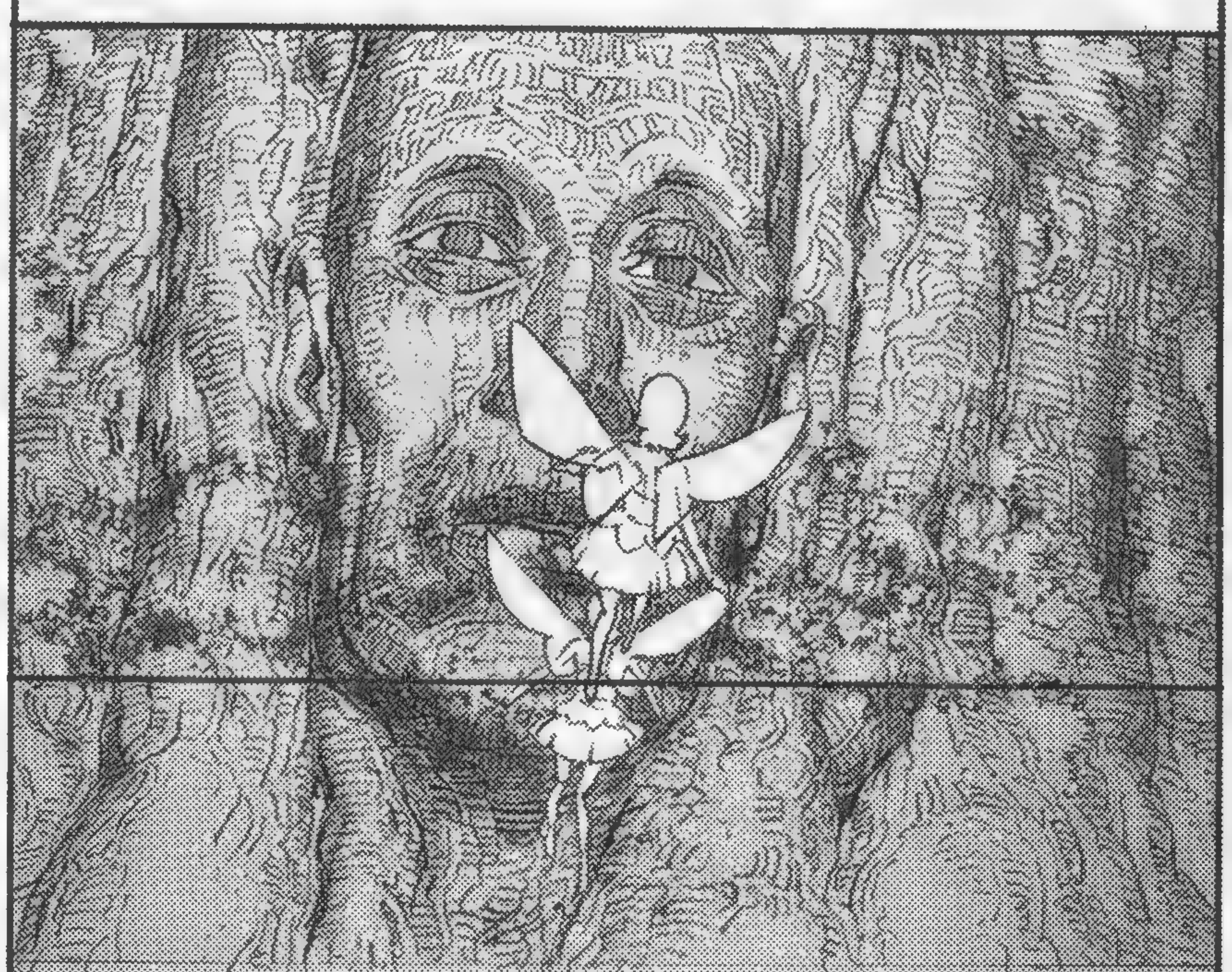
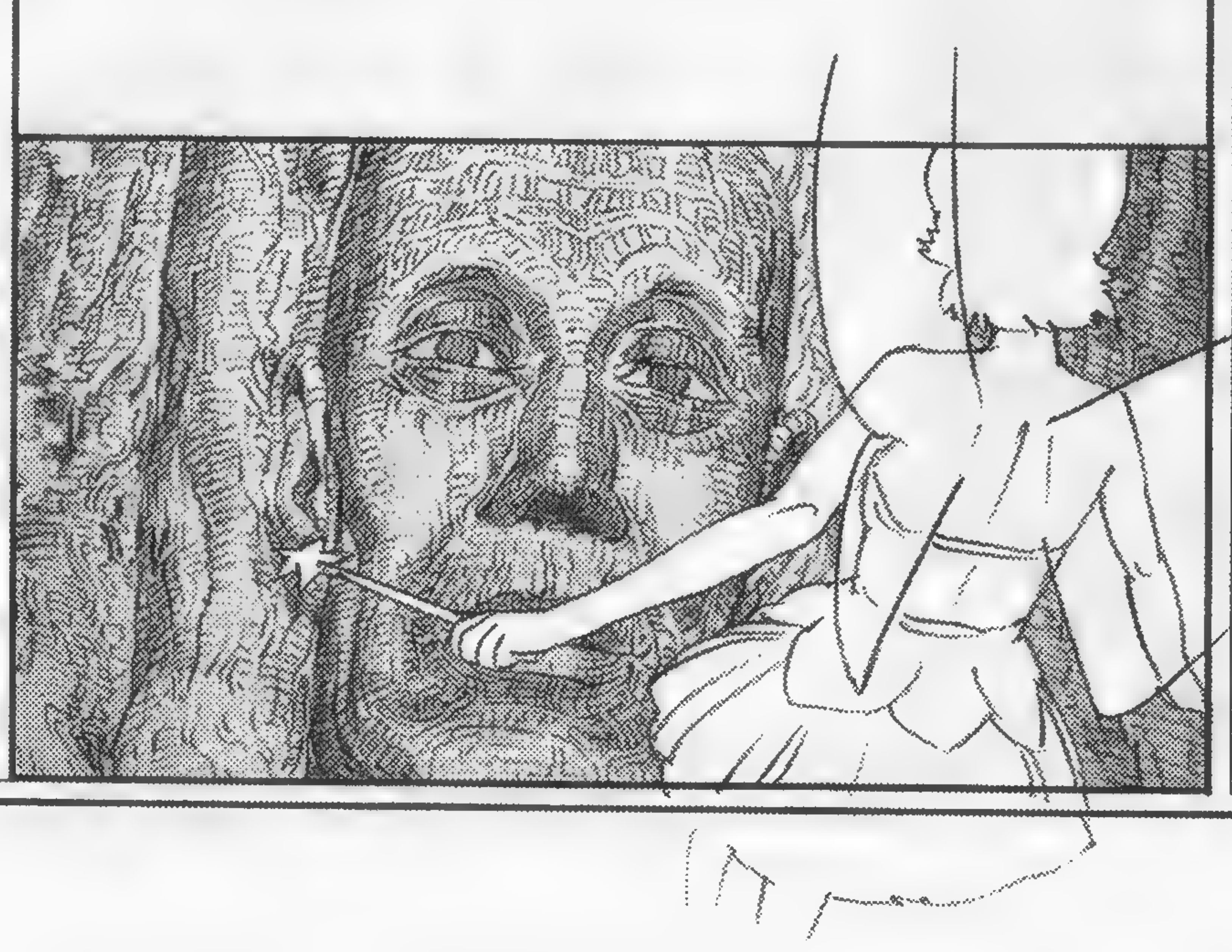
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
635		樹根を追い越して上へOUT。		6+0
636		縦穴を上昇してくる妖精パプリカ、		
		付けるようにT.B. 縦穴も数段に分けてT.B. 樹根も手前へ退却しています。		
		妖精パプリカ、大きく来て、カメラ前をなめるような感じで		
		OUT。 妖精パプリカ、上昇にともなって色味に変化(暗～明)。		2+0

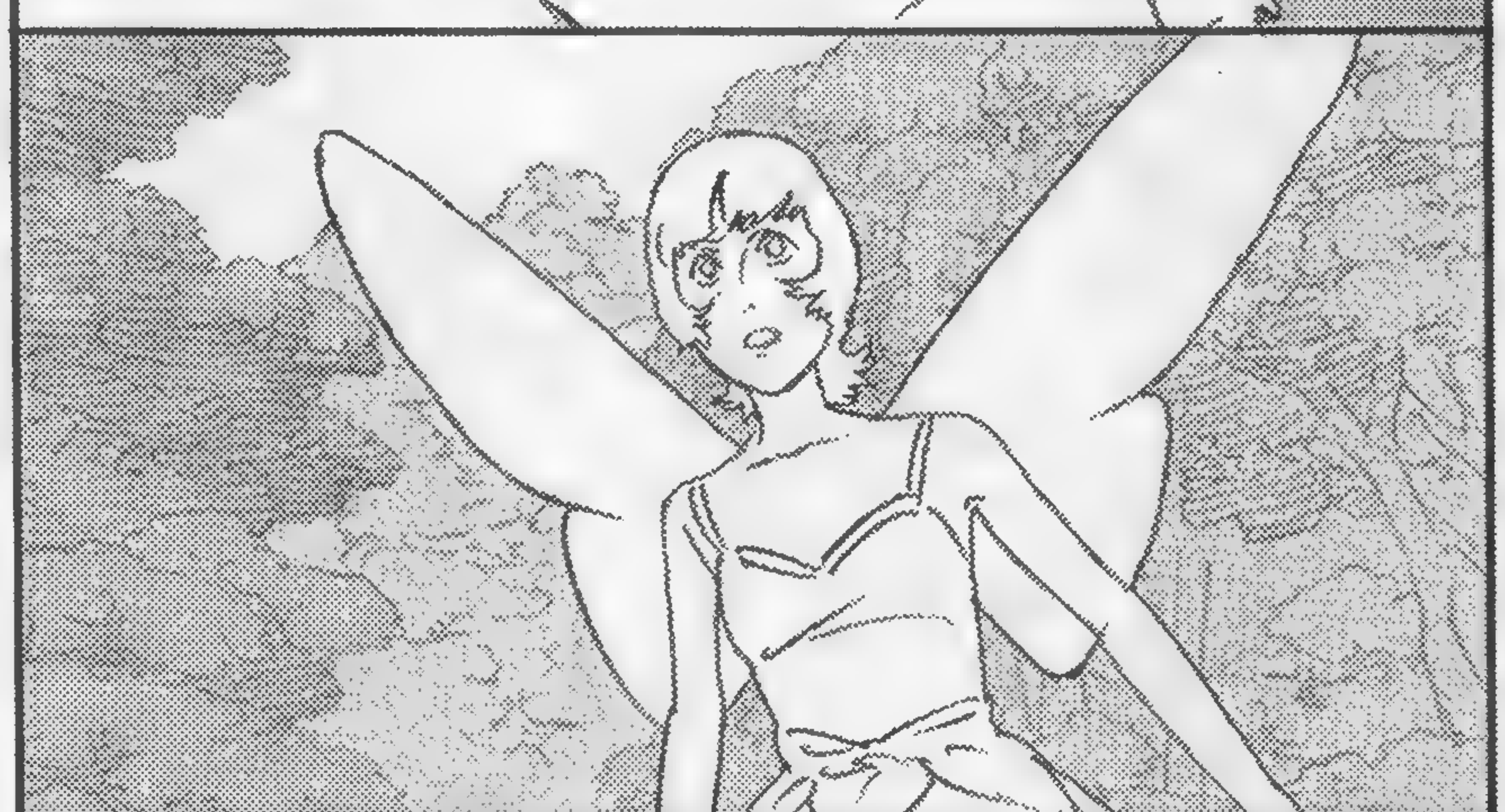
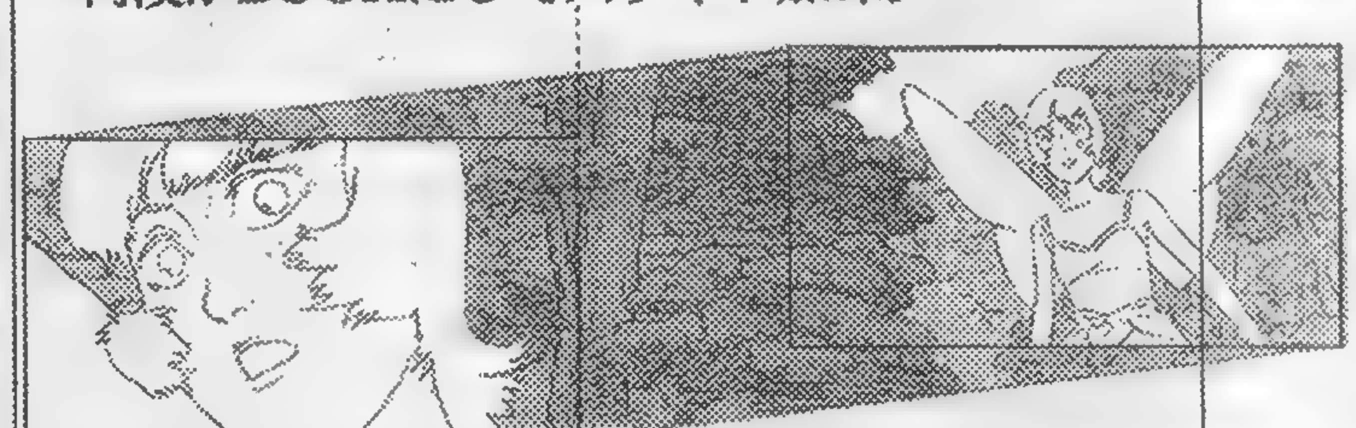
( )

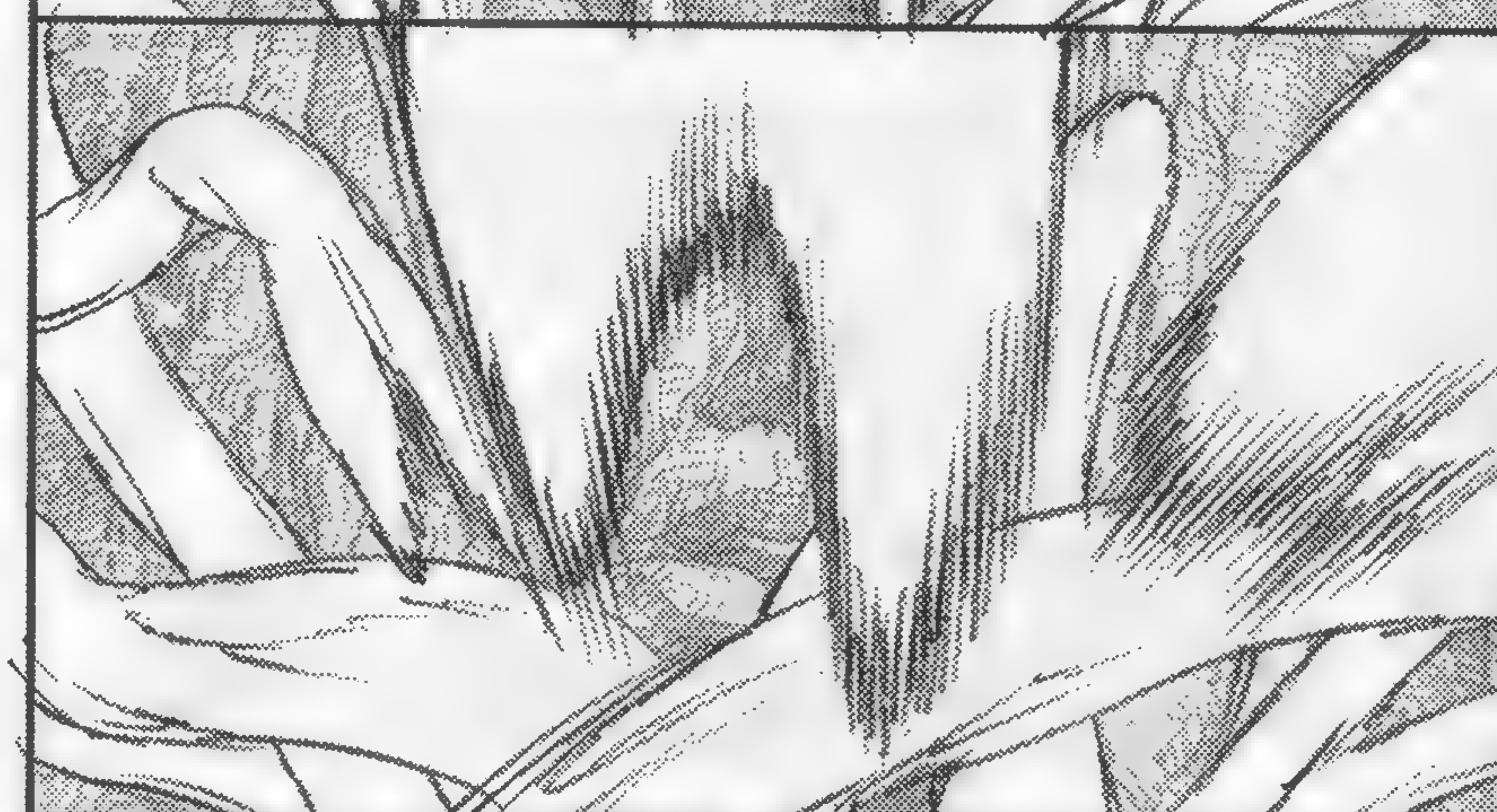
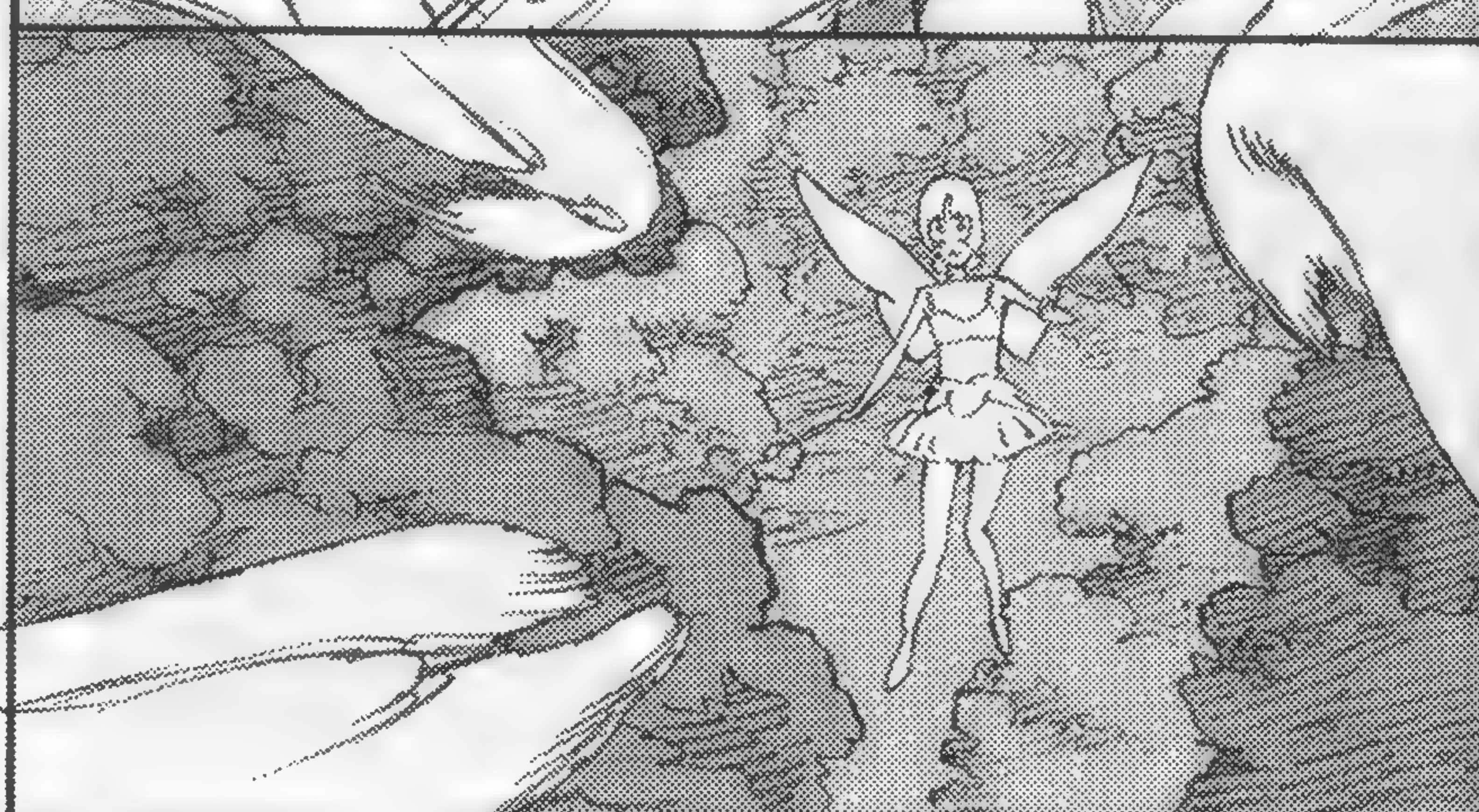
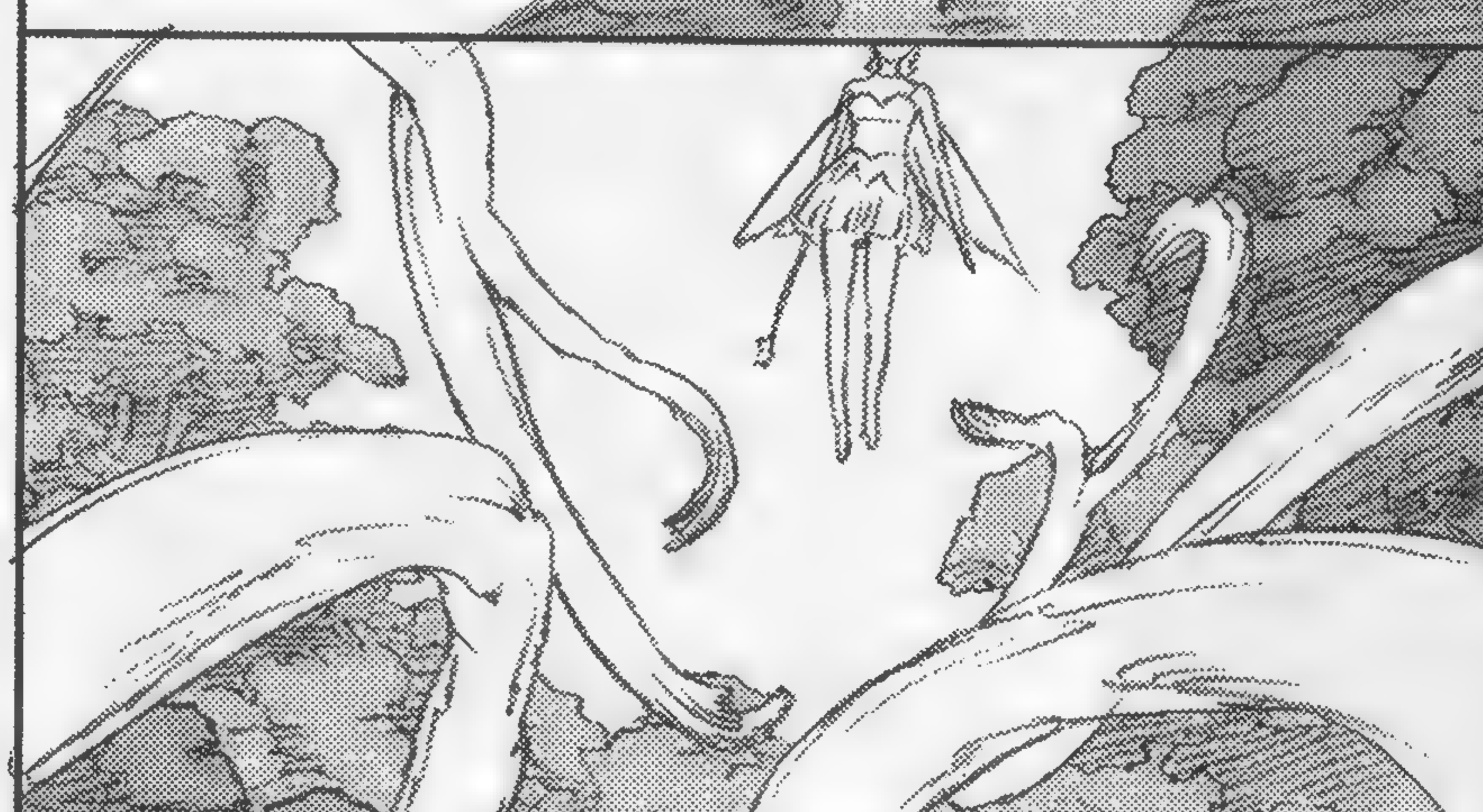
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
637		穴から飛び出してくる 妖精パプリカを FOLLOWしてPAN.UP. 穴へと伸びていた 樹根は、奥に見える 一本の巨大な樹へと 続いている。 パプリカが出てくる 穴以外にも、周囲に 穴はたくさん空いて います。 両側の樹木を3段に 分けて、手前側の 地面もBOOKにして スライド加味。 パプリカが出てくる 穴に入っている樹根は 動いていることになり ますが、樹根全体を セルにするわけにも 行かないので、穴に 近い部分だけをセル、 途中から奥を セルハーモニーに します。 樹の周囲を「青い蝶々」 (3D)が取り巻いています。		7+0

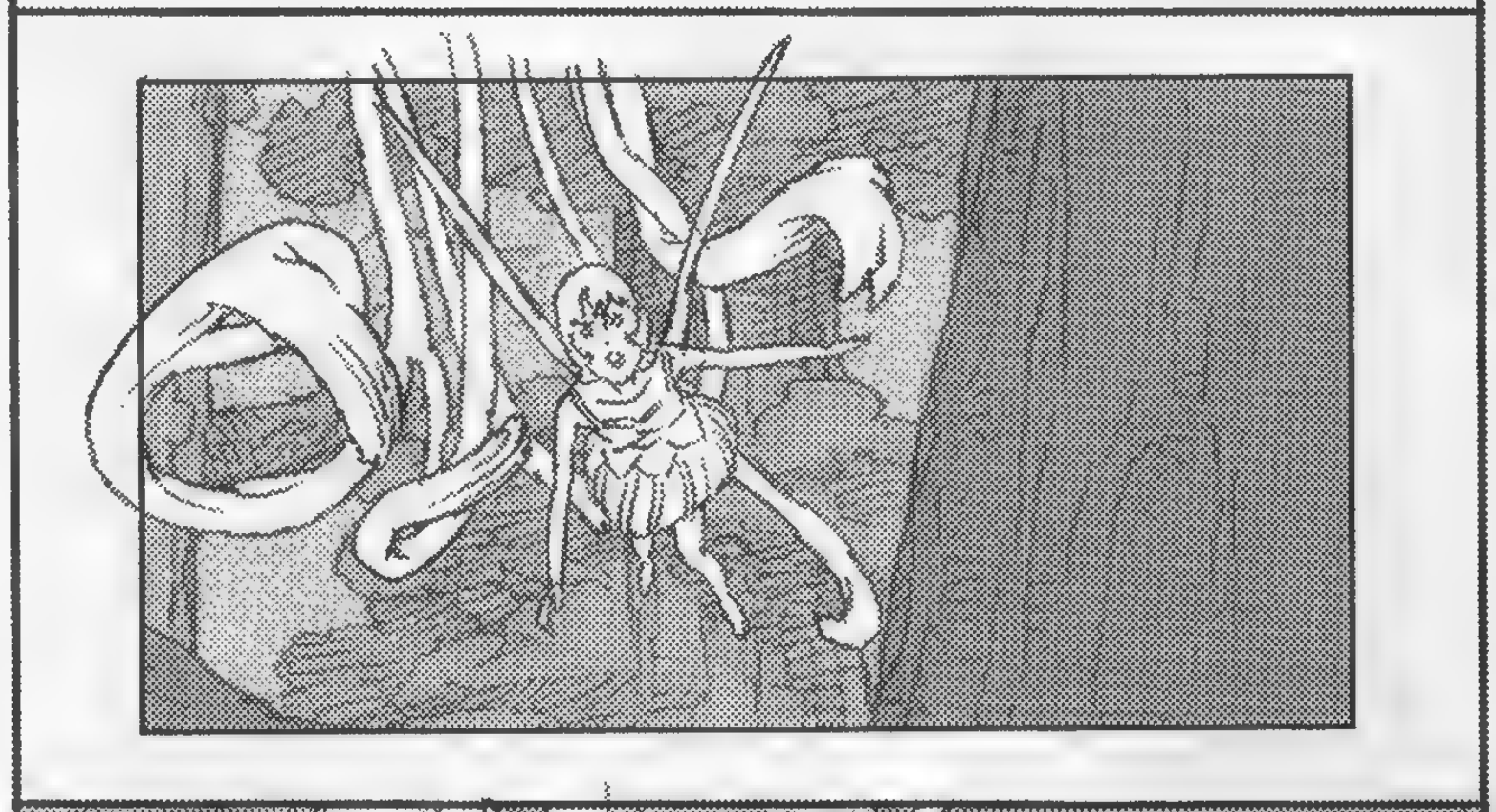
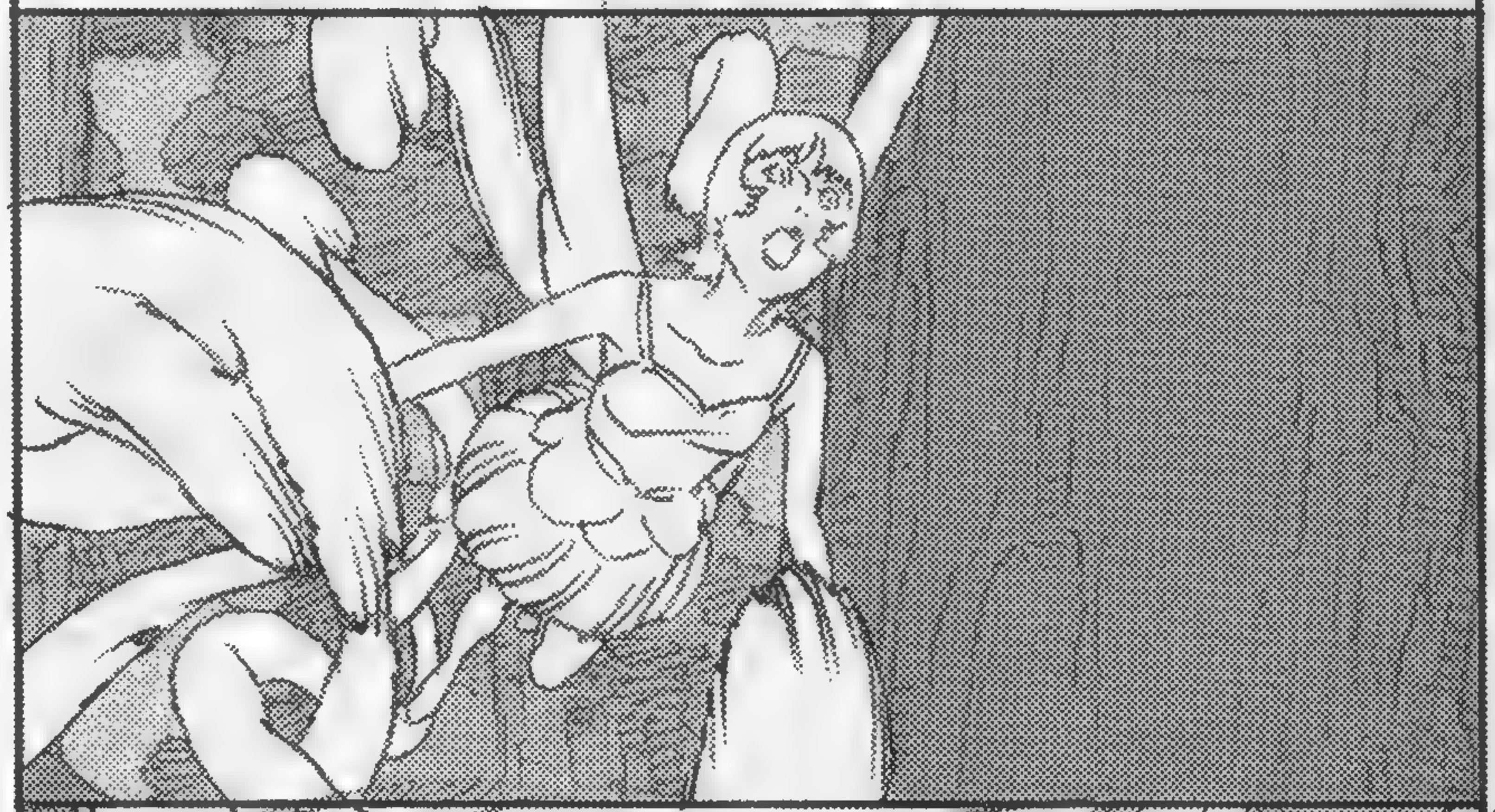
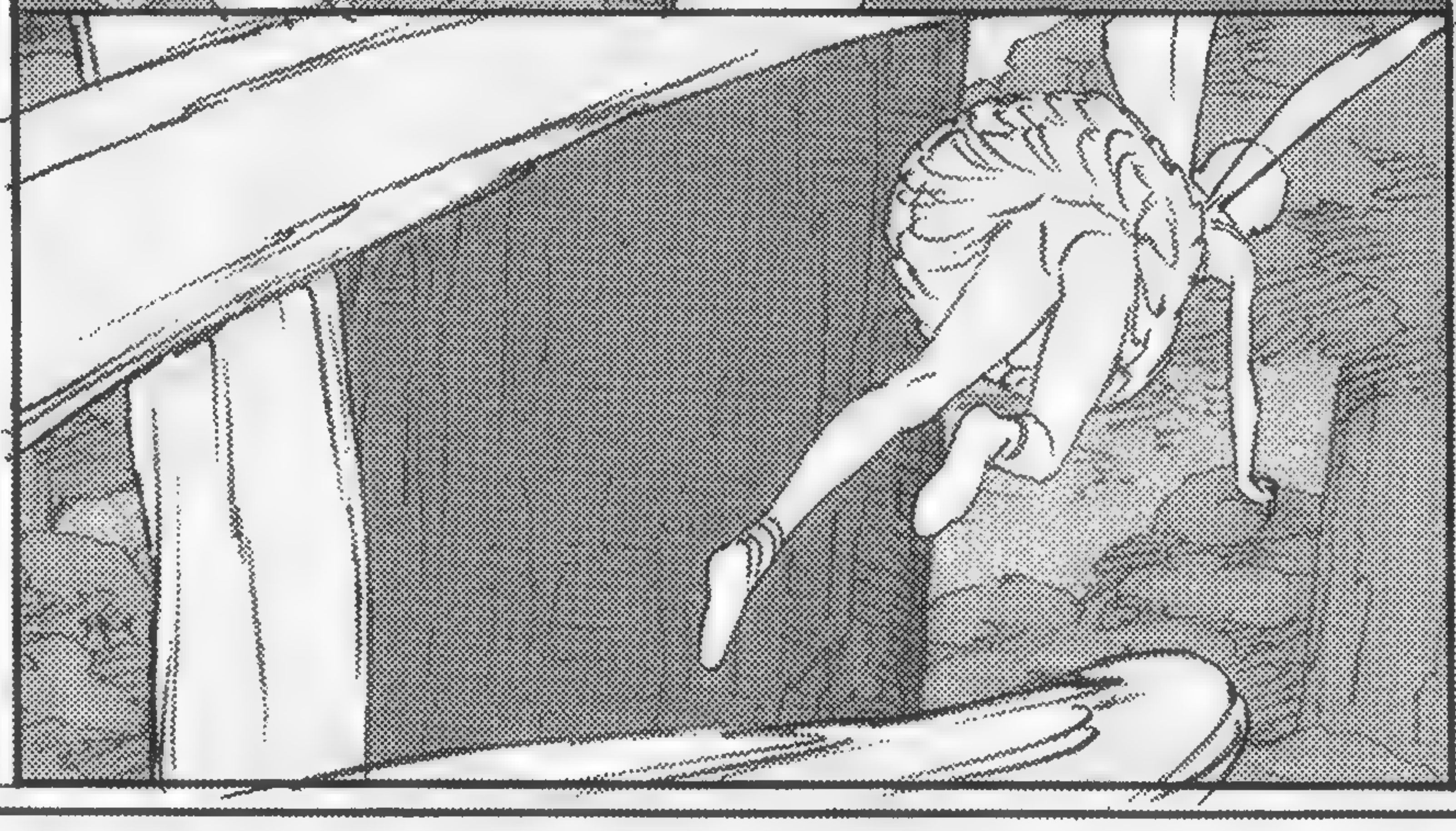
(　　)

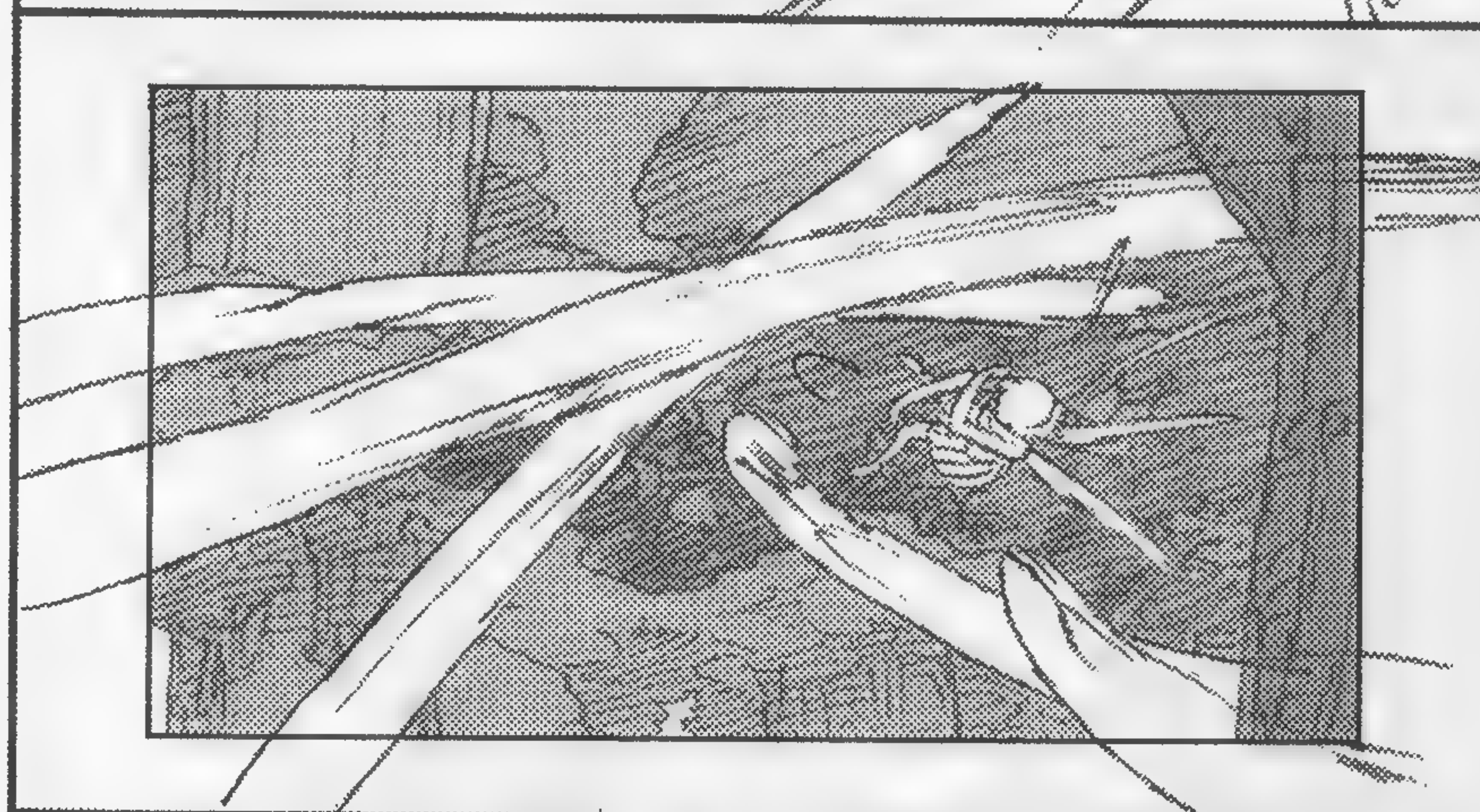
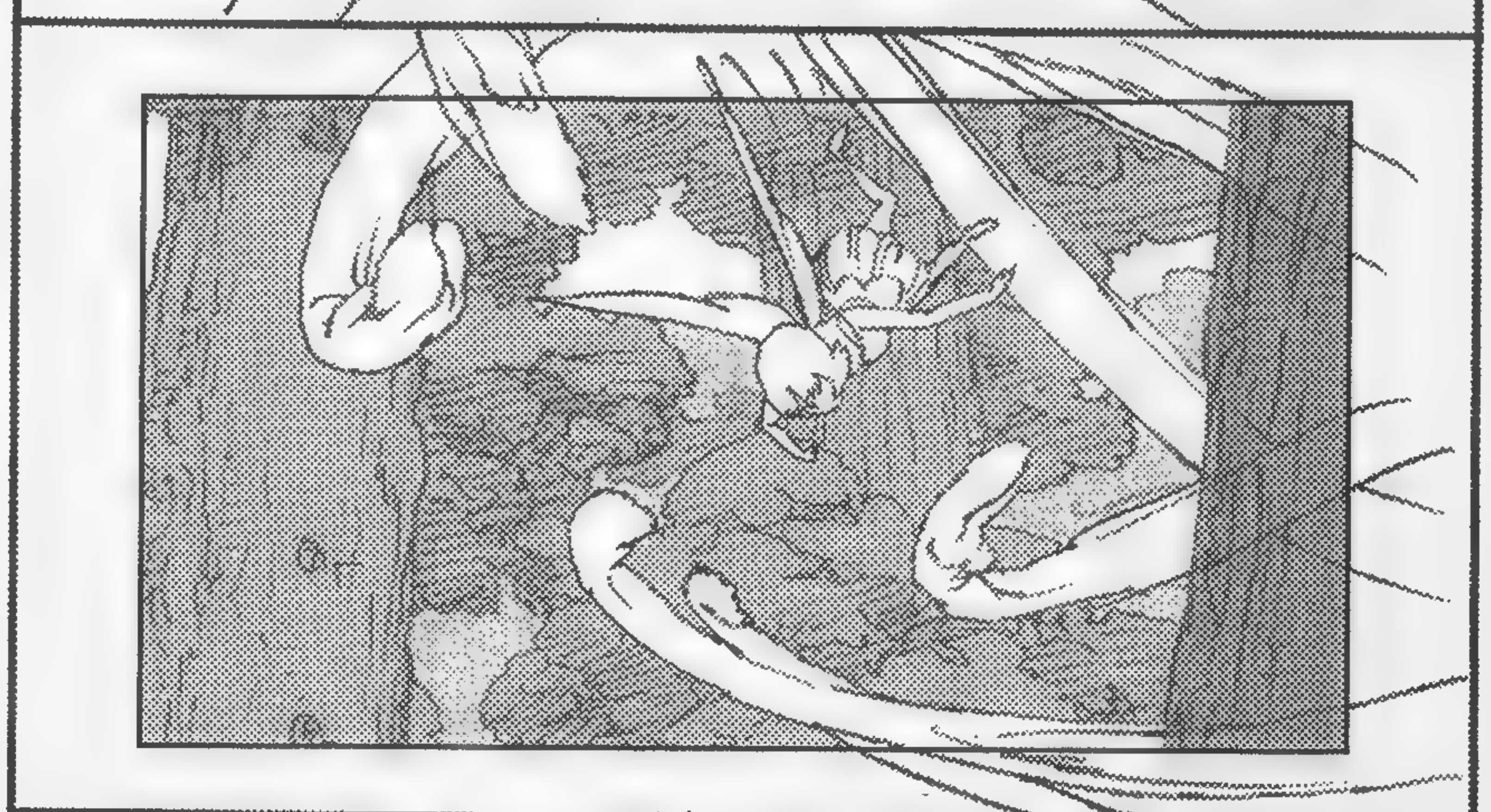
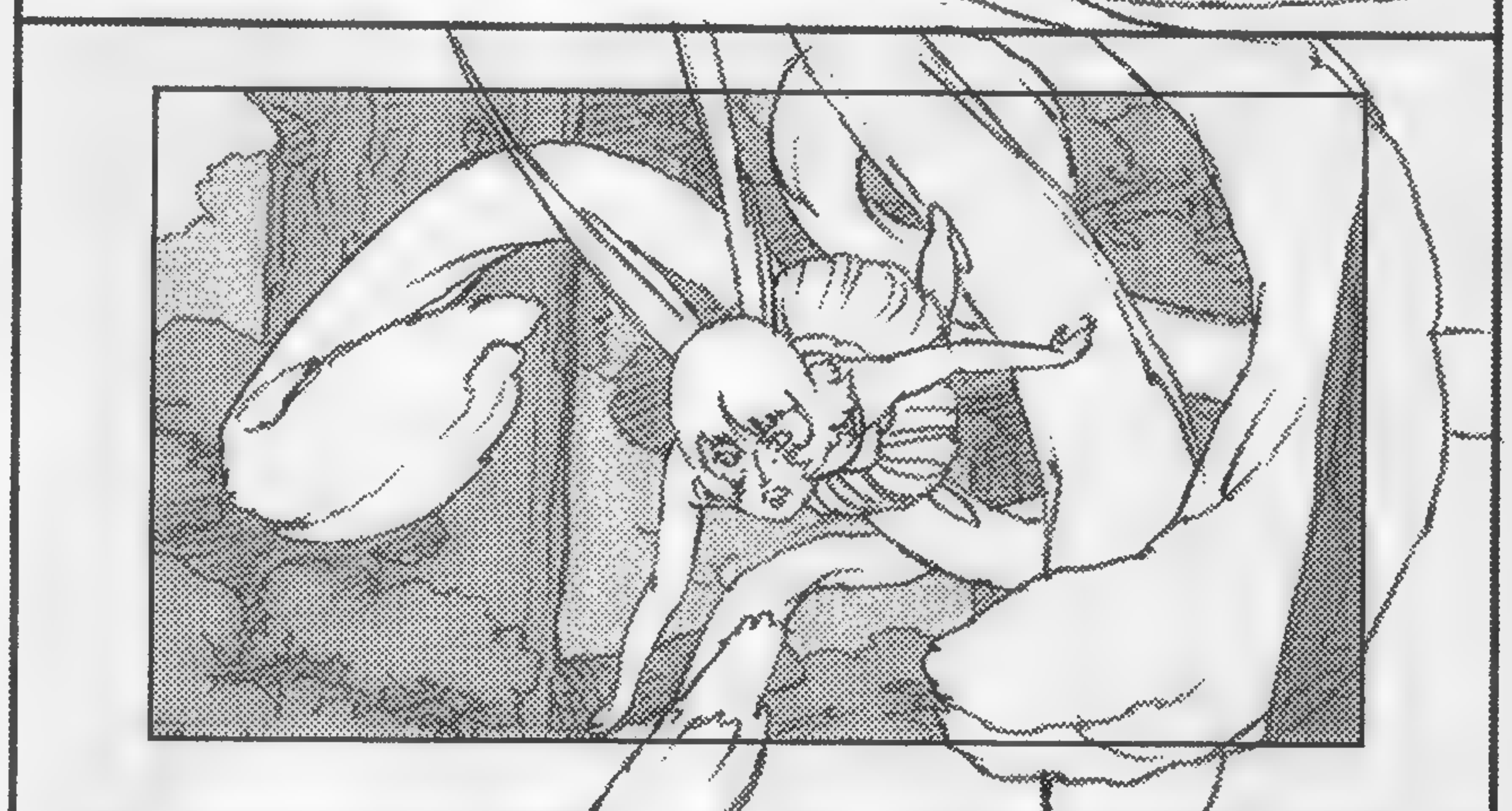
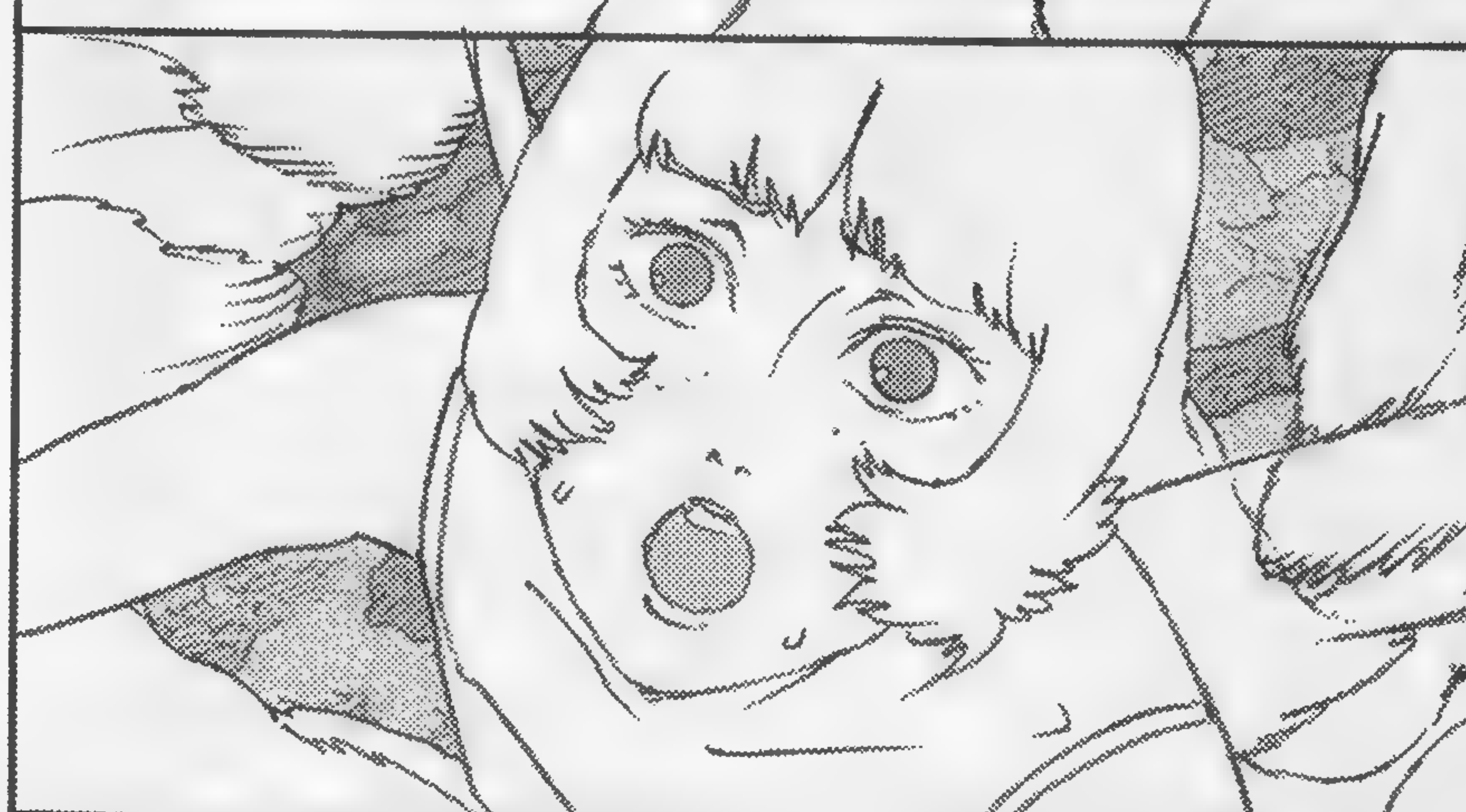
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
638		上昇してくる 妖精パプリカ。 その表情が驚きへ 変わる。 縦にFOLLOW。 BGのみPAN+T.B.。 (減速しています)		1+12
639		カット頭、 妖精パプリカに付ける 感じでPAN.UP。 巨大な樹の幹に浮かび 上がっている乾の顔。 青い蝶々が取り巻いて いる。 妖精パプリカ、驚き、		
		逃げるように手前へ。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
639		OUT気味まで。		3+0
640		驚愕の妖精パプリカ、 前カットのアクションを 受けてアップから		
		奥へと後退。 FOLLOWしてます。 ※こんな感じのFOLLOWです。 何段かBOOKにしてスライド加味。 		2+06
641		C.639兼用。 巨大な乾、 周囲に蝶々います。 乾が目を見開くと 同時に、	(~1+0)	
		下方から触手のような 樹根がワッとINして	S.E. ドバッ！	

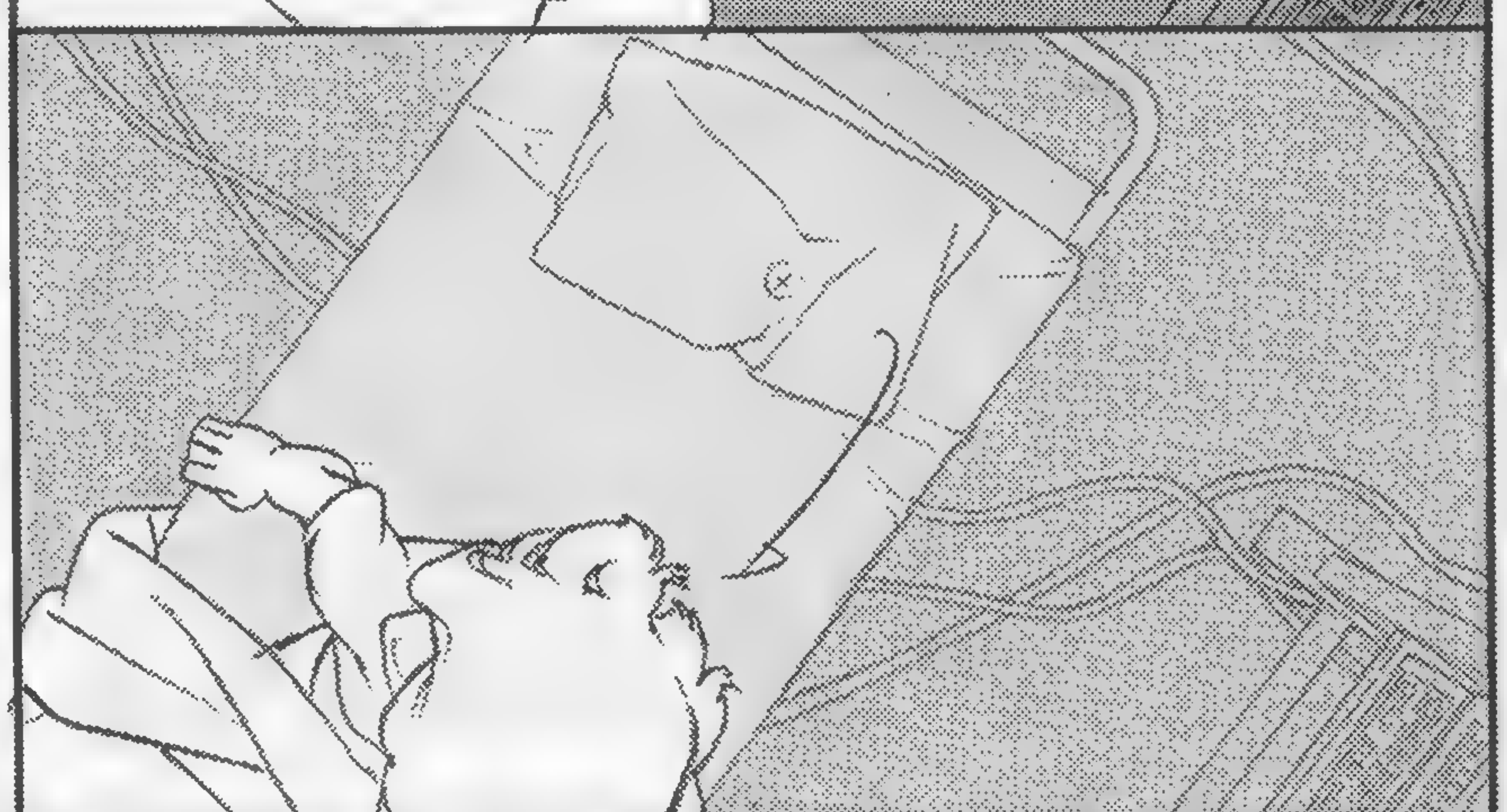
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
641				
		大きく手前へ。		2+18
642		妖精パプリカを襲う 樹根の触手たち。		
		上方へと逃げる 妖精パプリカ。 付けてPAN.UP 以後、カメラはずっと 妖精パプリカの動きに 付けます。		
		その頭上を触手が遮る。 この辺で手に持って いたバトンを落とし ちゃってください。		

( )

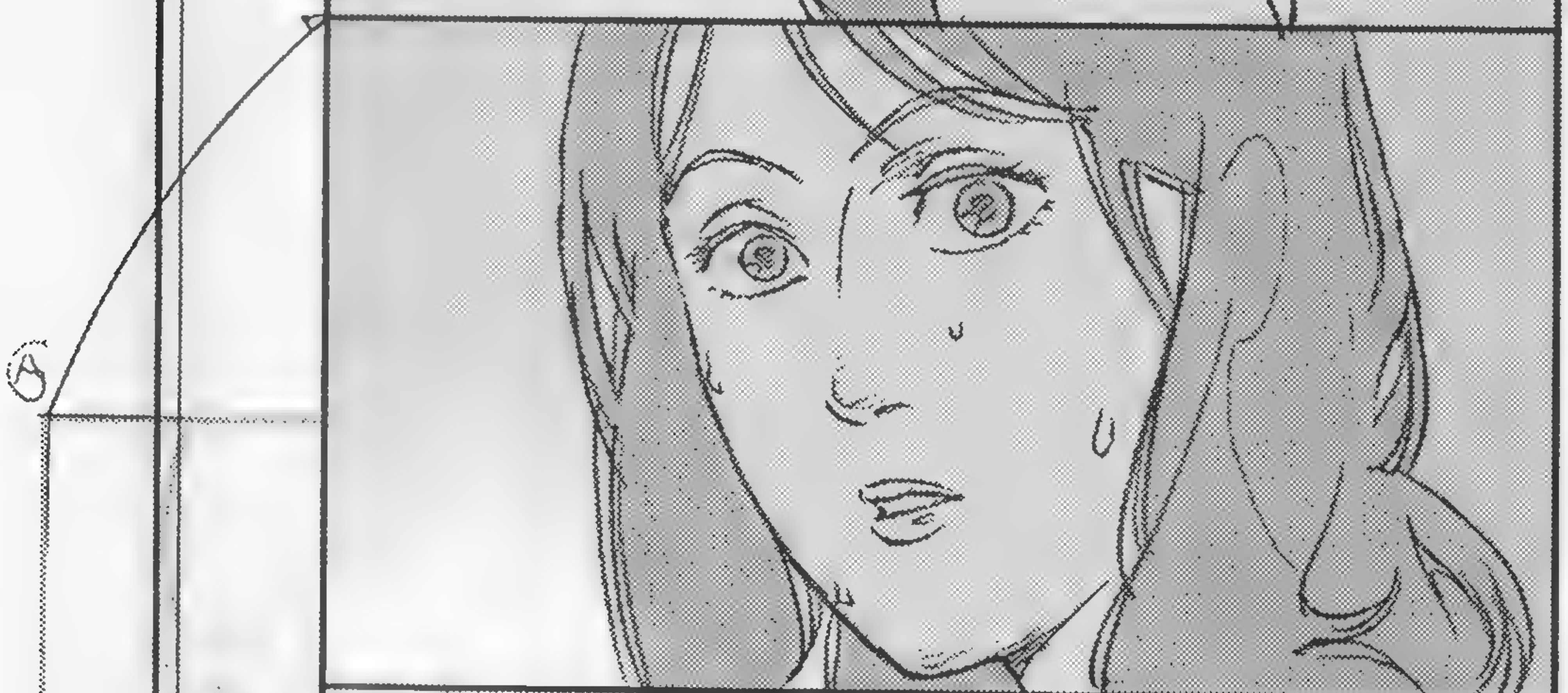
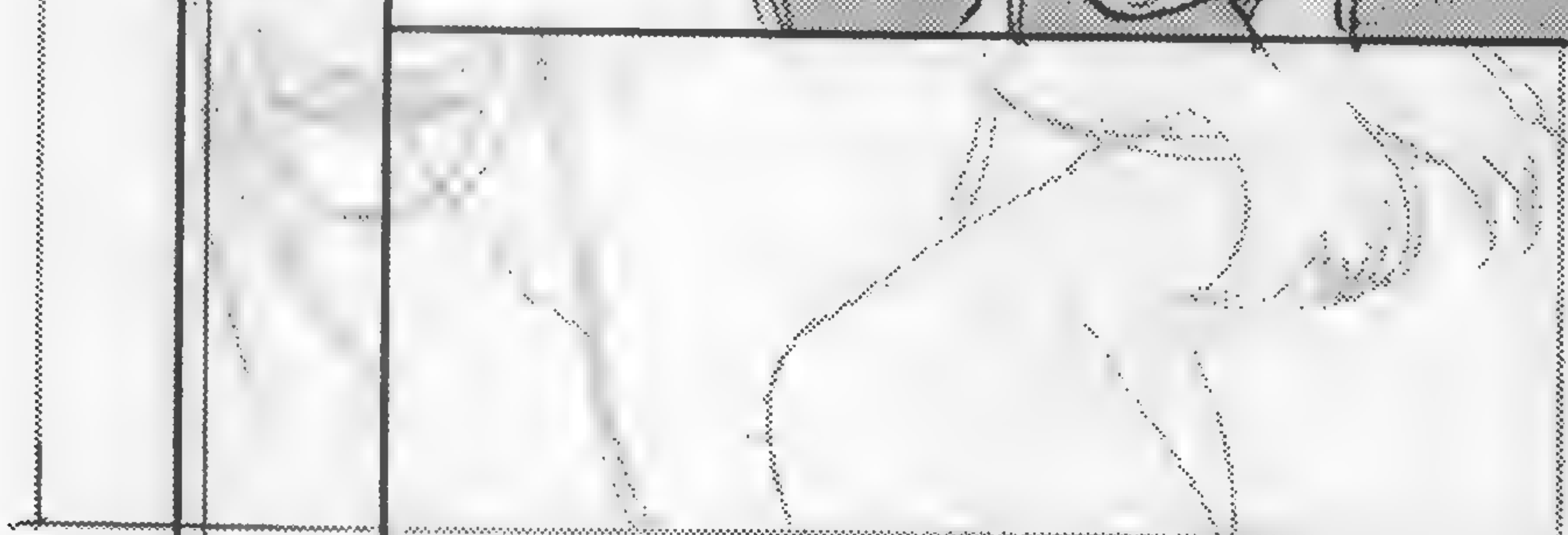
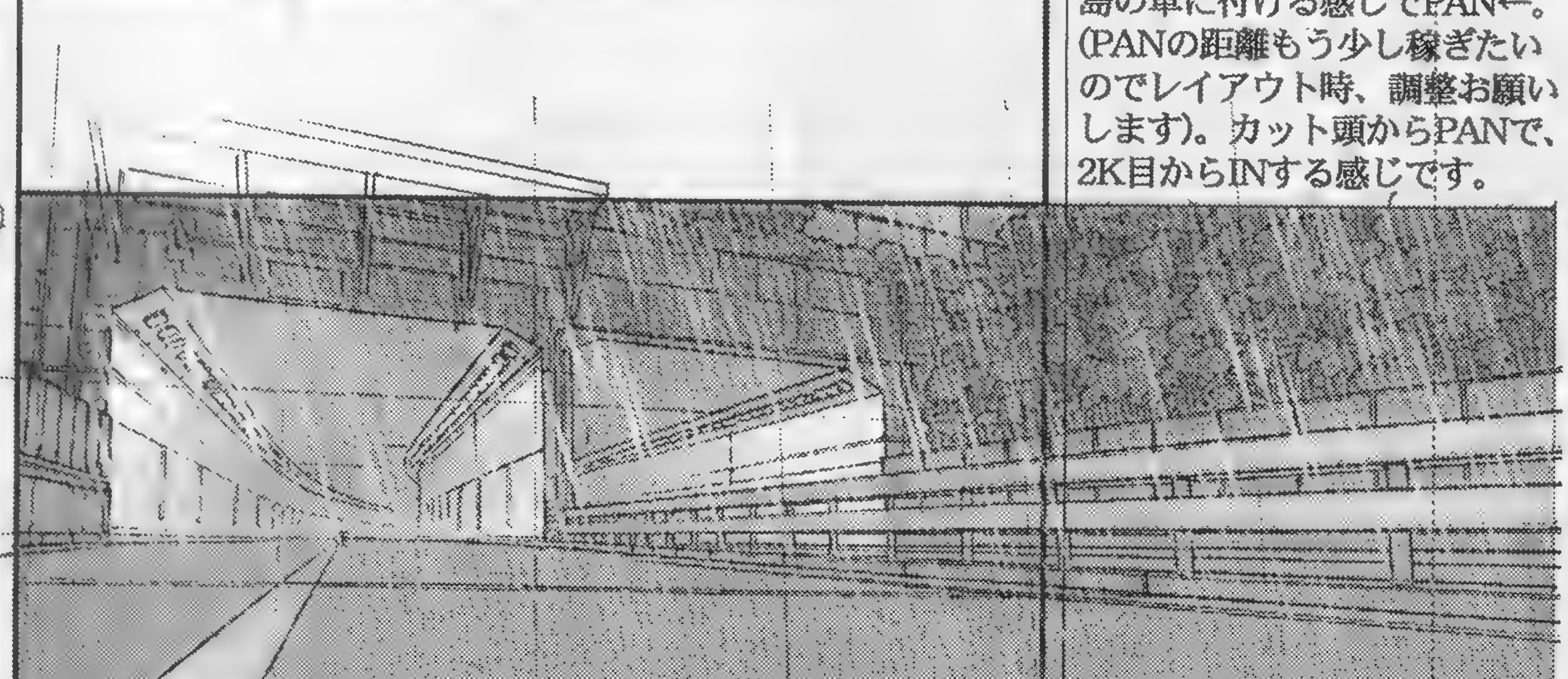
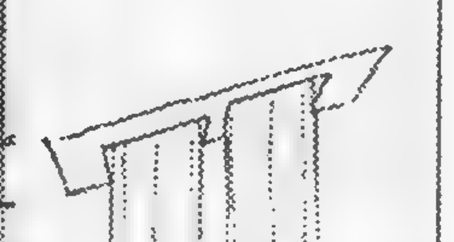
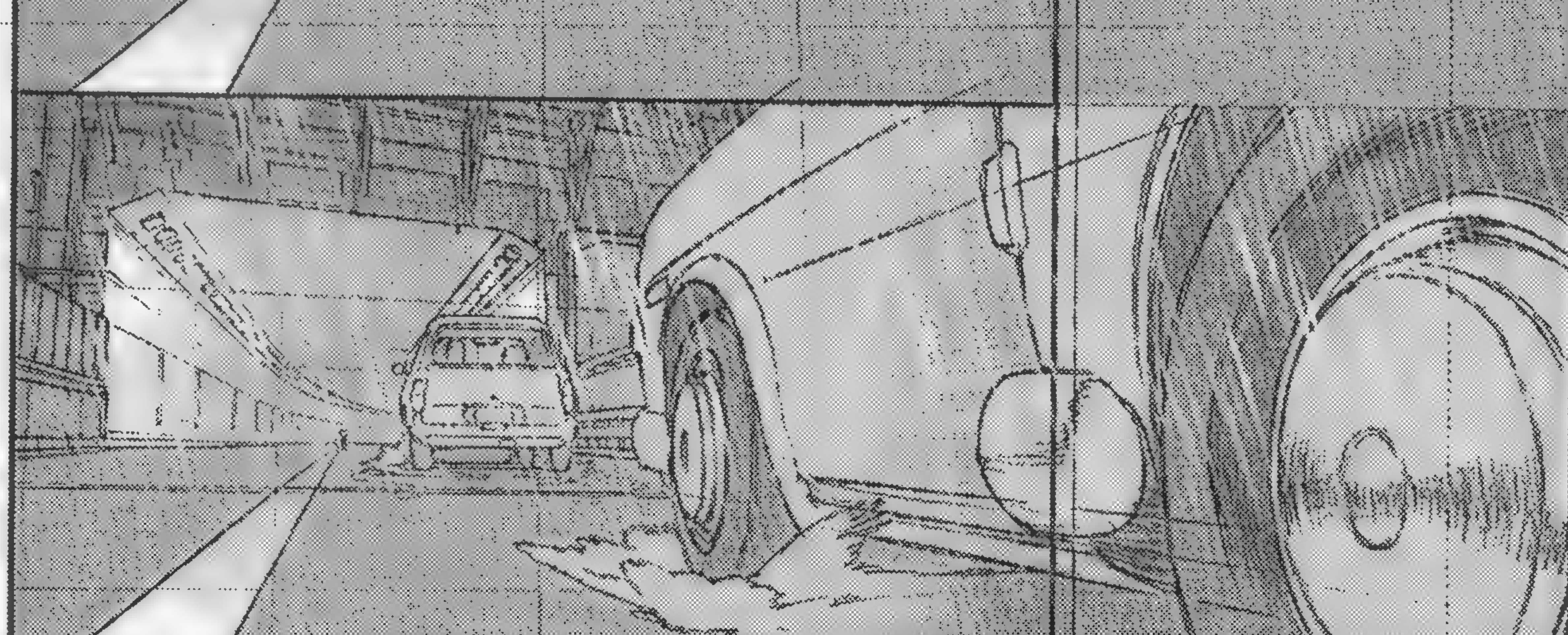
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
642		身を翻して		
		木の陰へと逃れるが、しつこく追ってくる触手たち。SFアニメならホーミングミサイル、あるいは「わんぱく王子」のヤマタノオロチというところでしょうか。 付けてPANしつつT.U. T.B.も加味。BOOKのスライドやT.U. T.B.率にも変化を付けて奥行き間を出します。とっても面倒なカットかもしれません。かもしれません、じゃなくて面倒です。		
		樹木の間を逃れ、手前に来る。		
			パプリカ「覚醒させて！」	
		幹を回って逃れる妖精パプリカを、なお追尾して行く触手。		

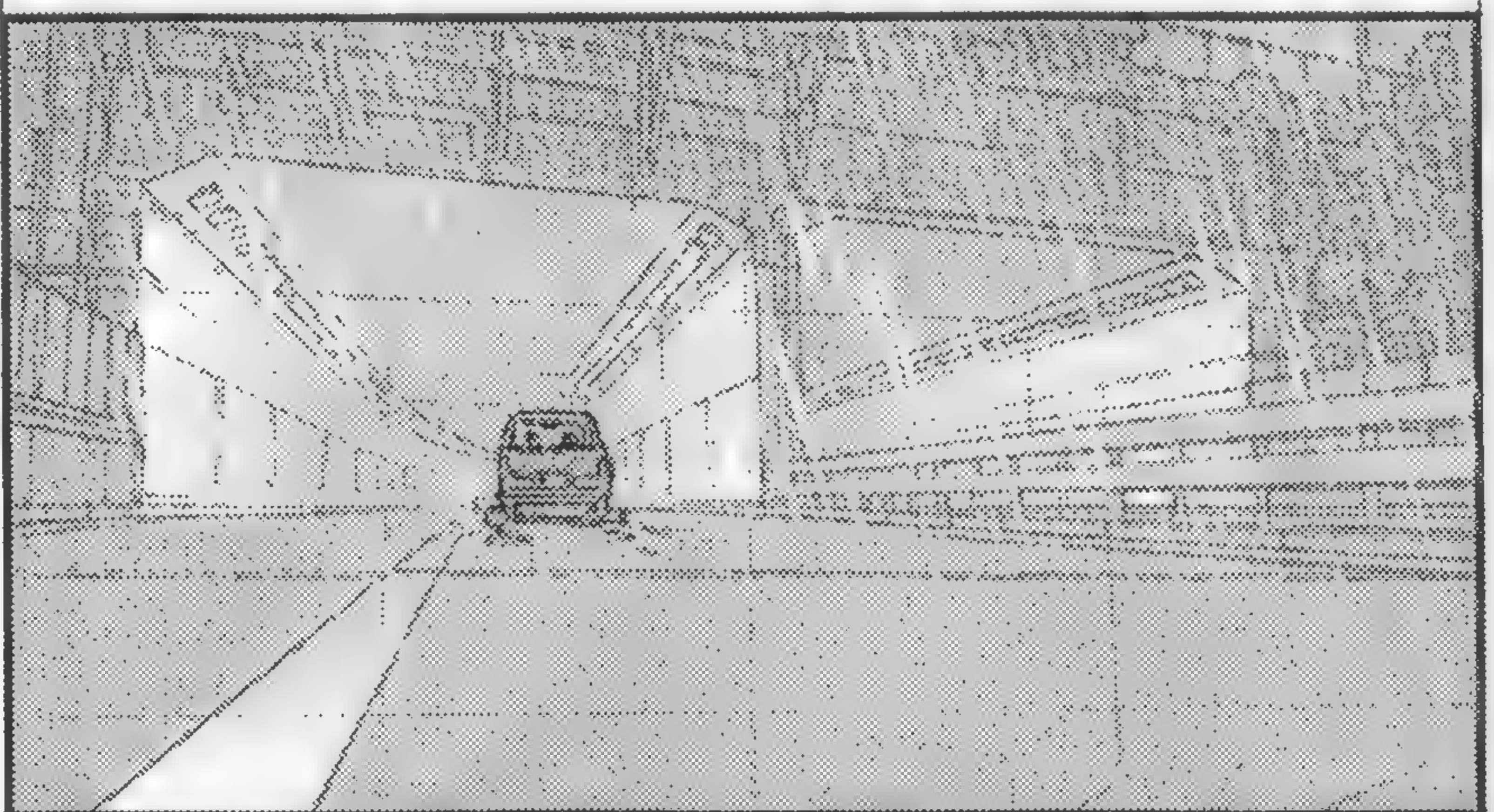
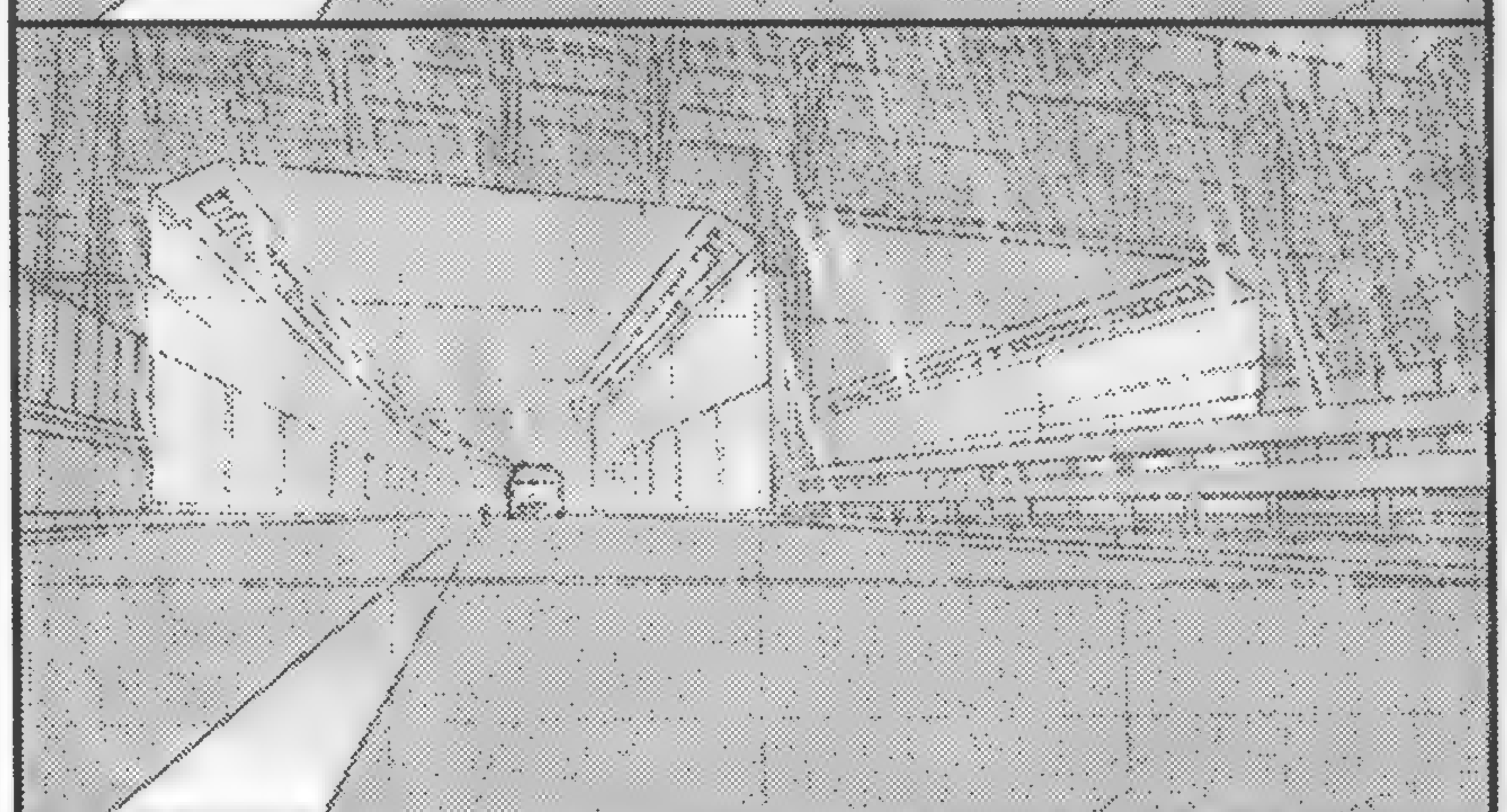
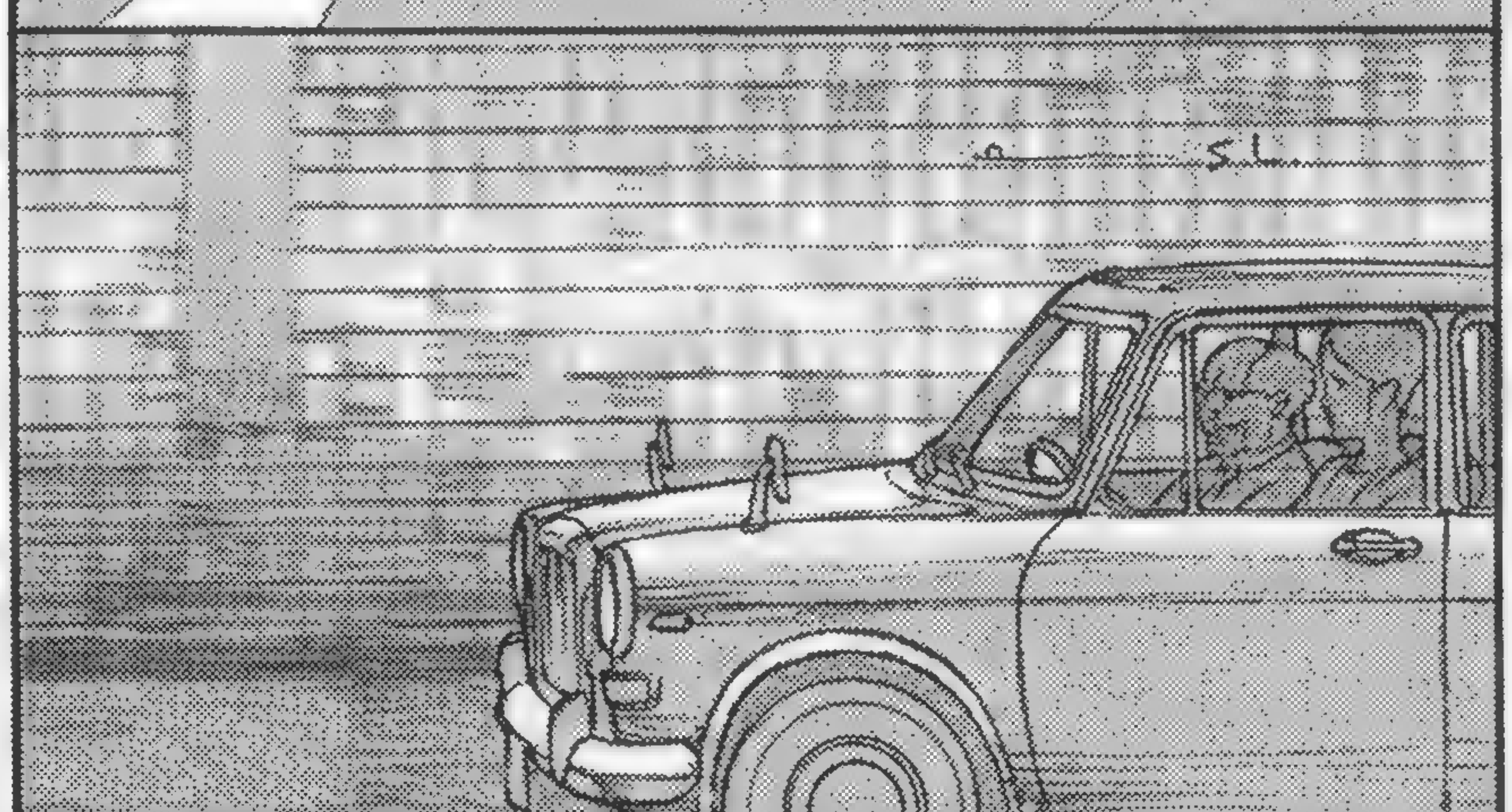
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
642				
		次々に襲う触手に 接触して		
		バランスを崩し、		
		体勢を立て直して 再び手前に逃れてくる。		
		大きく手前に来つつ 叫ぶ。 ↓	パプリカ 「所長！ 早く!!」	

( )

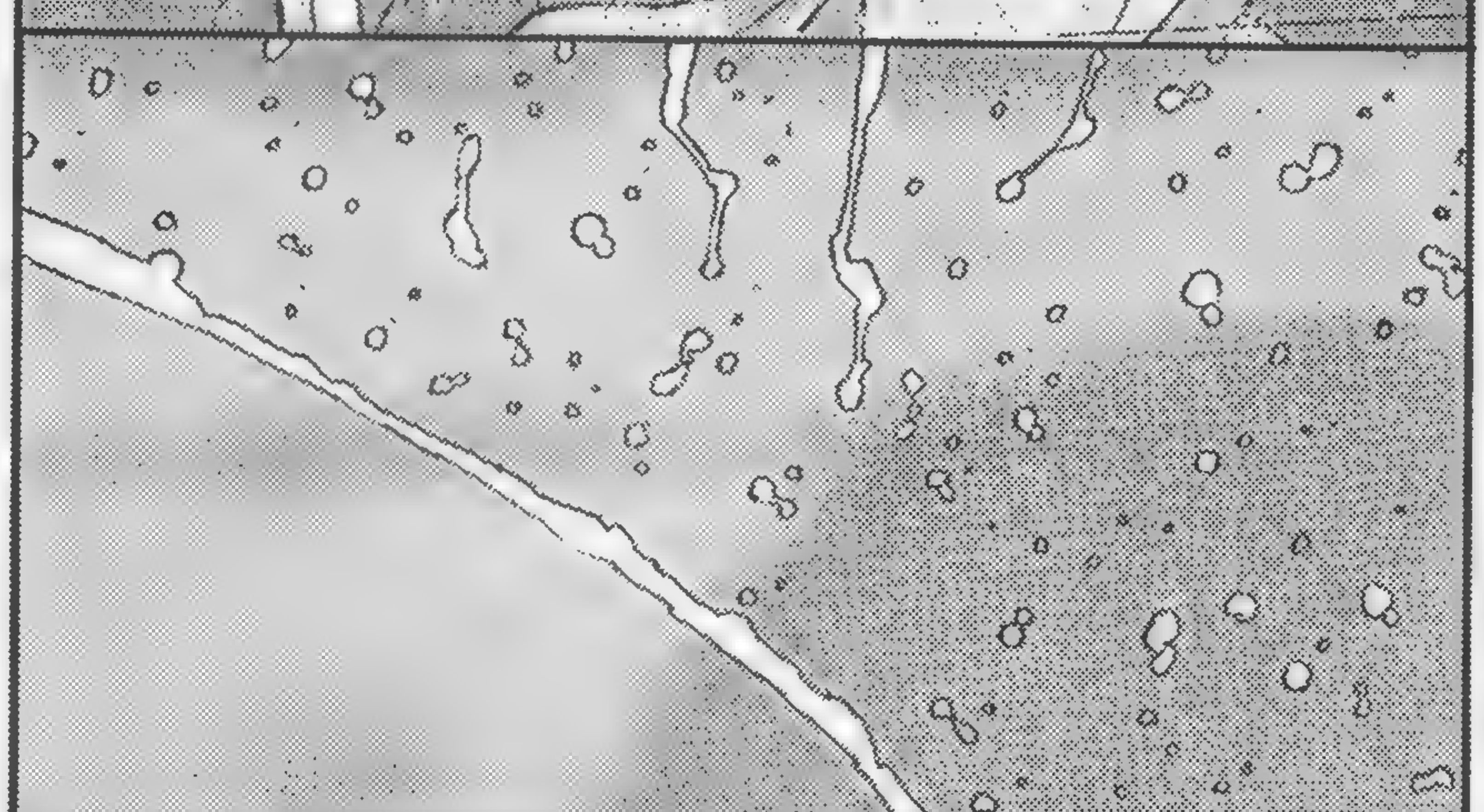
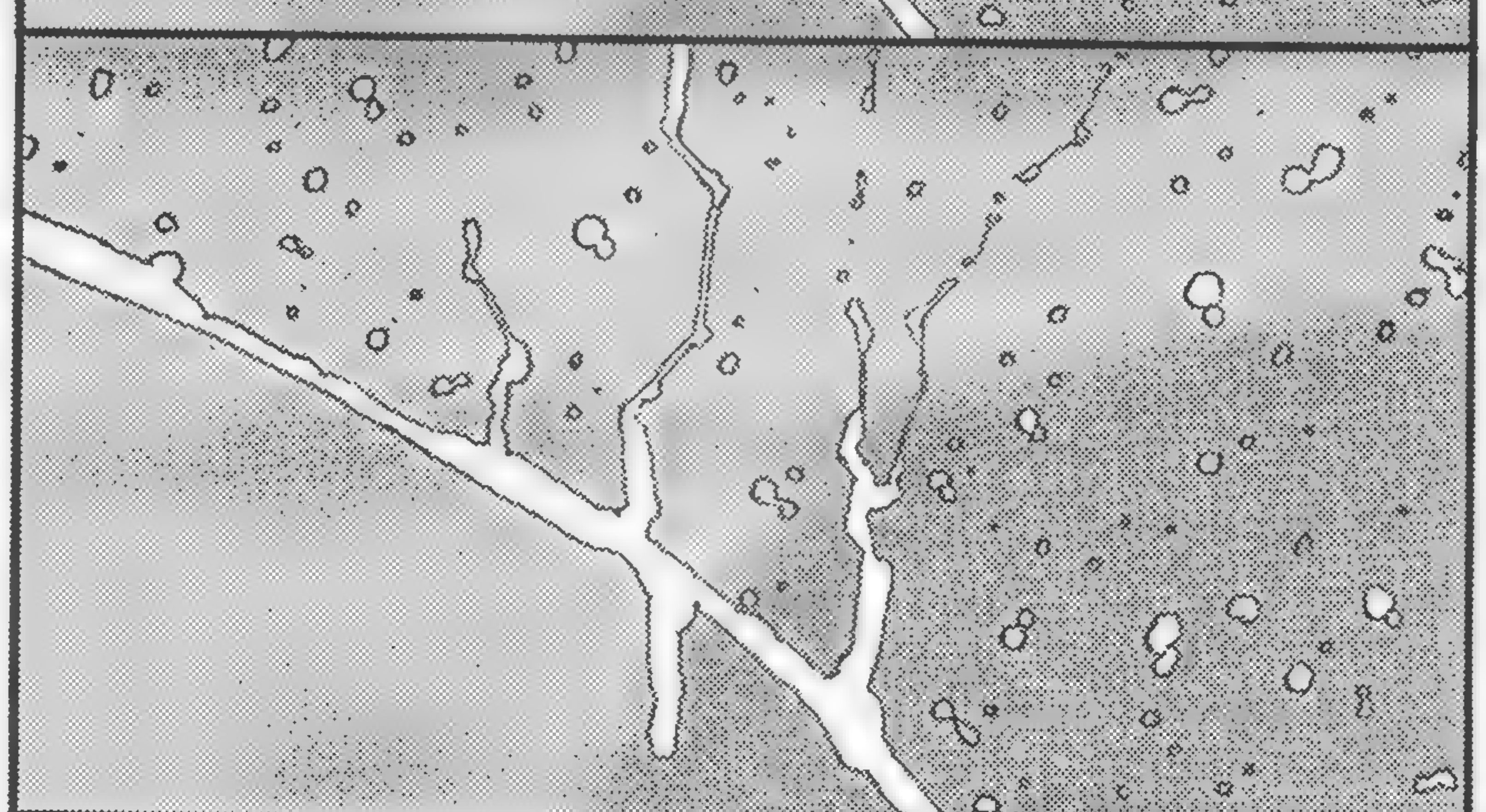
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
642		T.U.エフェクトして 次カットへ。		
643		T.U.エフェクトつなぎで、大きくT.B.から。 研究所、開発室。 ストレッチャーの上、汗だくになって目を覚ます敦子。 なかばまだ先の悪夢を見ているようなポーズ、胸と肩で荒い息。 ここでしばらくあってから、	敦子 「…ハァッ …ハァッ …ハァッ …ハァッ」	10+0
		ガバッと起きあがる。		
644		A.C.で。 起き上がりのアクションを少しこぼす。 胸と肩で息してます。 奥にある計器のモニタが発する光で、敦子の顔がかぶるあたりの壁が仄かに明るくなっています。		7+0
645		モニタの前の島、驚愕の表情で敦子の方を見返している。 止めです。		3+0
				1+18

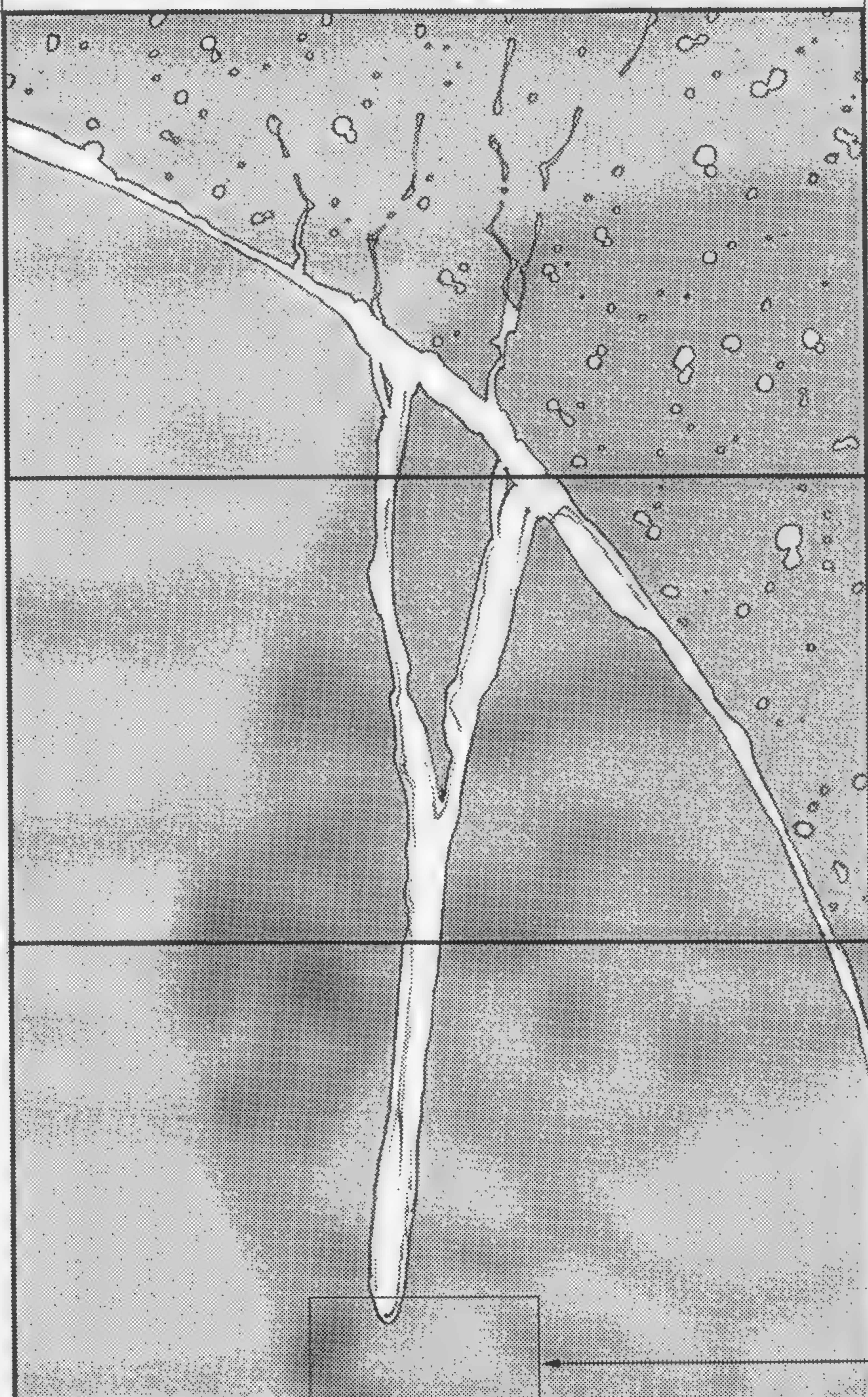
(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
646		向こう向きの敦子のアップ。 C.644のポン寄りです。		
	 	振り向く敦子に付けてPAN。 振り向きは最初ゆっくりと、途中から速くなる感じで。 驚愕の敦子のアップ。	敦子の衝撃を象徴する感じで次カットの走行音、雨音、先行F.I.	
647		土砂降りの高速道路。 カット頭、大きくINしてくる島の車に付ける感じでPAN←。 (PANの距離もう少し稼ぎたいのでレイアウト時、調整お願いします)。カット頭からPANで、2K目からINする感じです。  ※上図のように道路に対してトンネルの入り口は若干斜めになっています。 パースに注意してください。	S.E. ザァァァッ +車の走行音	
		飛沫を上げて走る (飛沫は左の絵よりもっと派手めにお願いします)。 雨の量は後のシーンでもっと激しく欲しい箇所があるのでこちらはちょっと控えめに。		

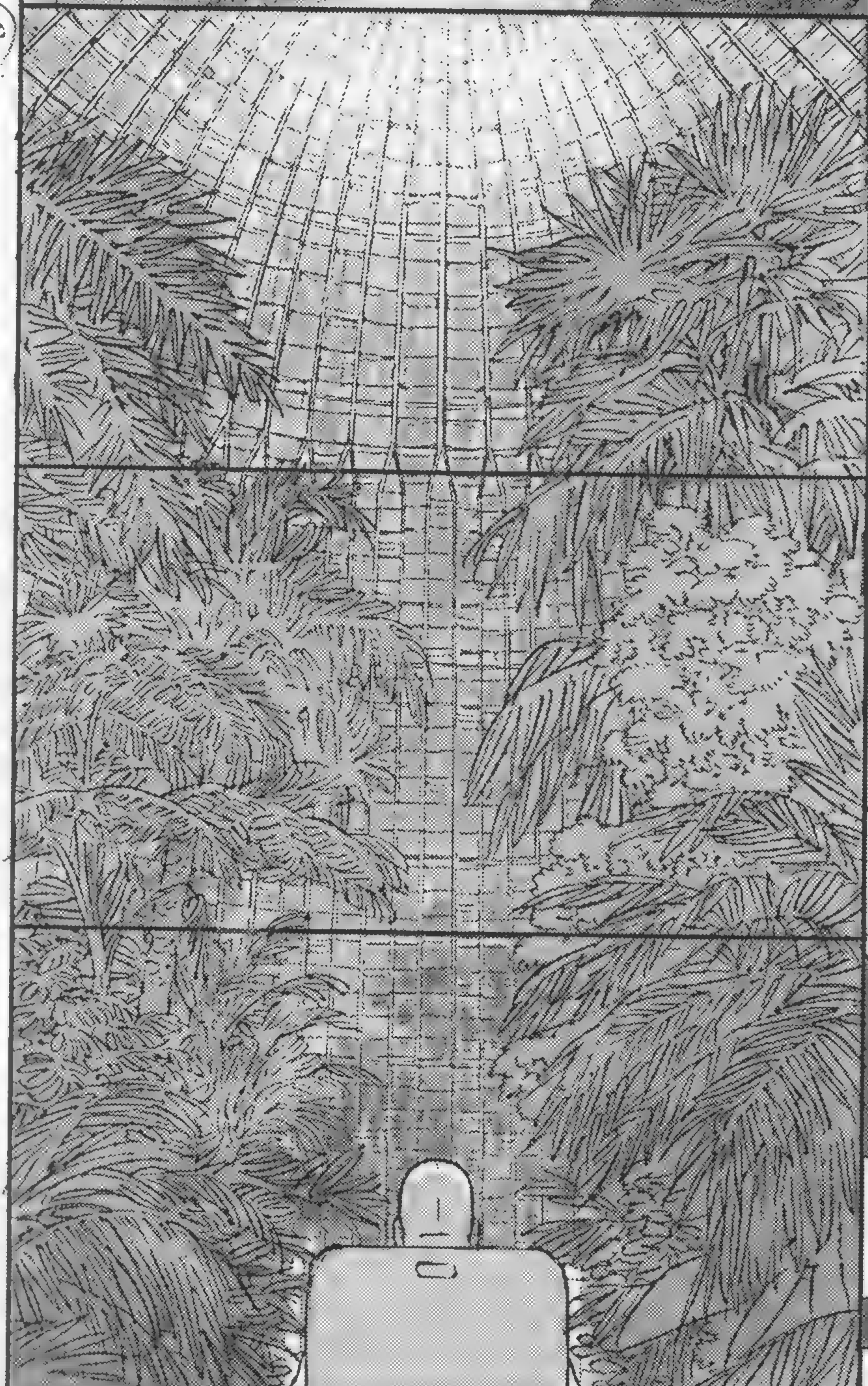
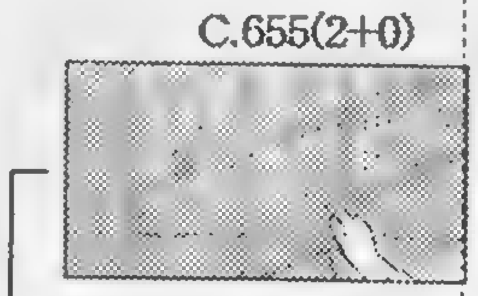
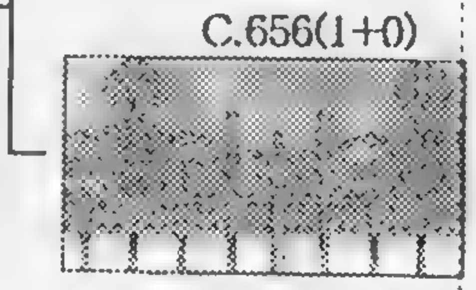
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
647	 	島の車がトンネル内に 入るまで。 トンネル内は ナトリウム灯の オレンジ色の光。 車の色、O.L.です。		4+0
648	 	トンネル内、島の車、 FOLLOW←。 壁面はタイル状になって いて、光の反射が ランダムに移動する 感じです(「千年女優」 のオープニングで思う ようにならなかった… …というか失敗した 処理ですが、今回は 上手くやりたいもの)。 車、カット頭から スライド←して 左の位置に。車の ライトは点灯してます。 ワイパーは止まって います。 トンネル壁面上方に あるライトの干渉と して、ノーマルと ハイライト部分を細かく チラチラとアオリます (わずかに色変えして 置き換えか、マスクを スライドして合成する か……テストしてみな いと分かりません)。 このトンネル内のシーンは 同様の処理を加えます。	(〜2+0) 敦子 「あれはもう 氷室君の 夢ではありません」 島 「まさか 彼も被害者 だったとは……」	9+0

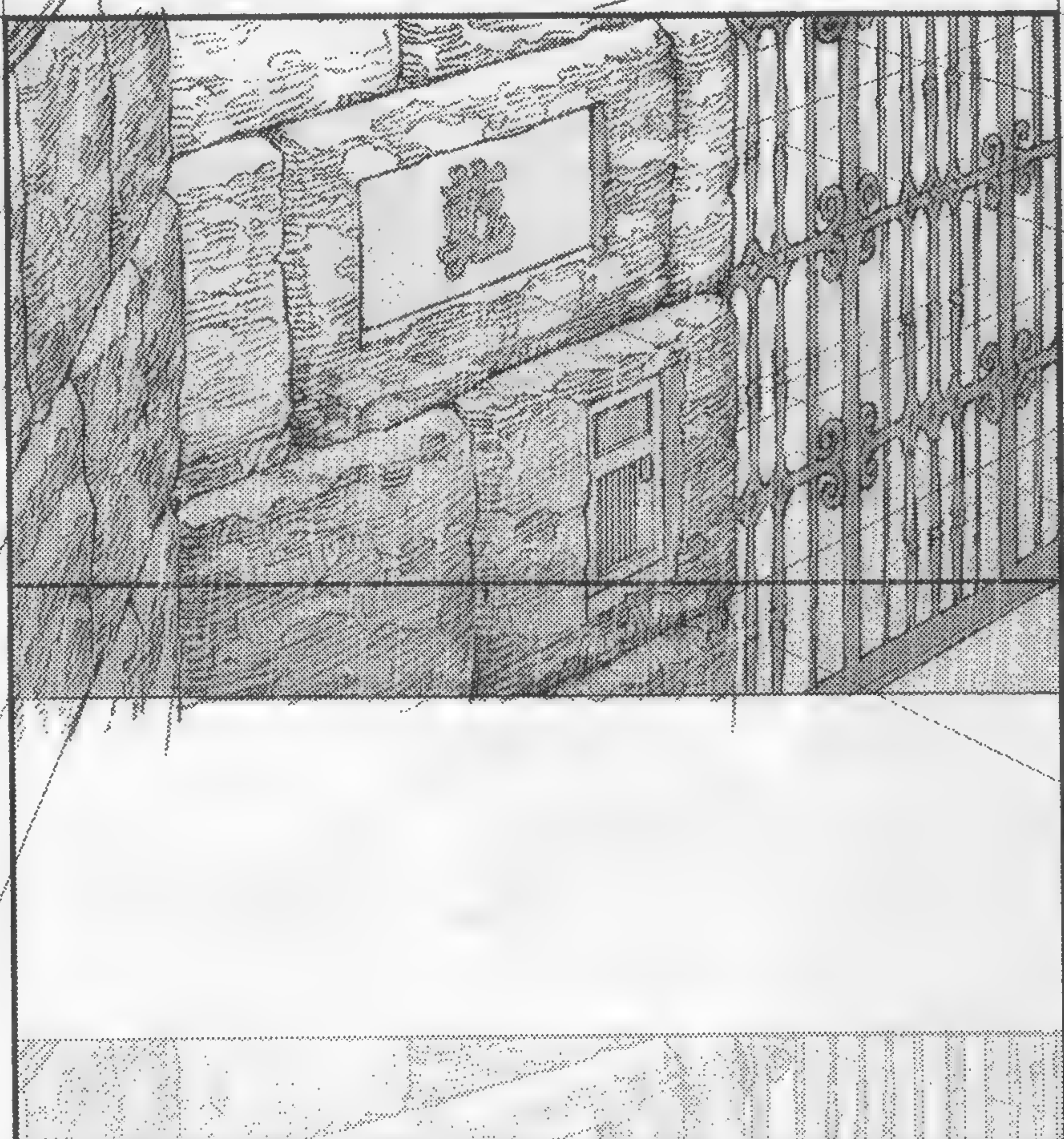
( )

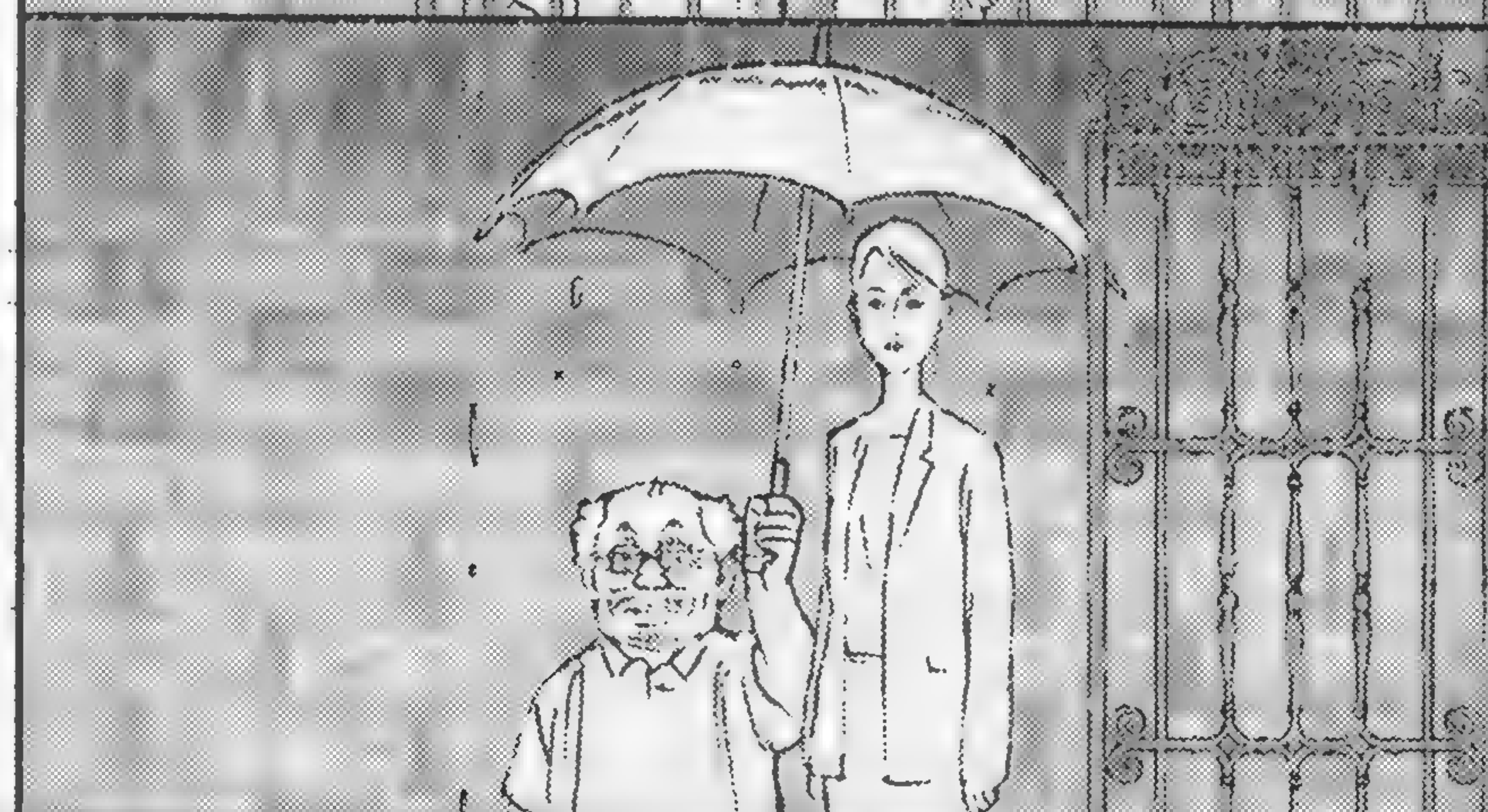
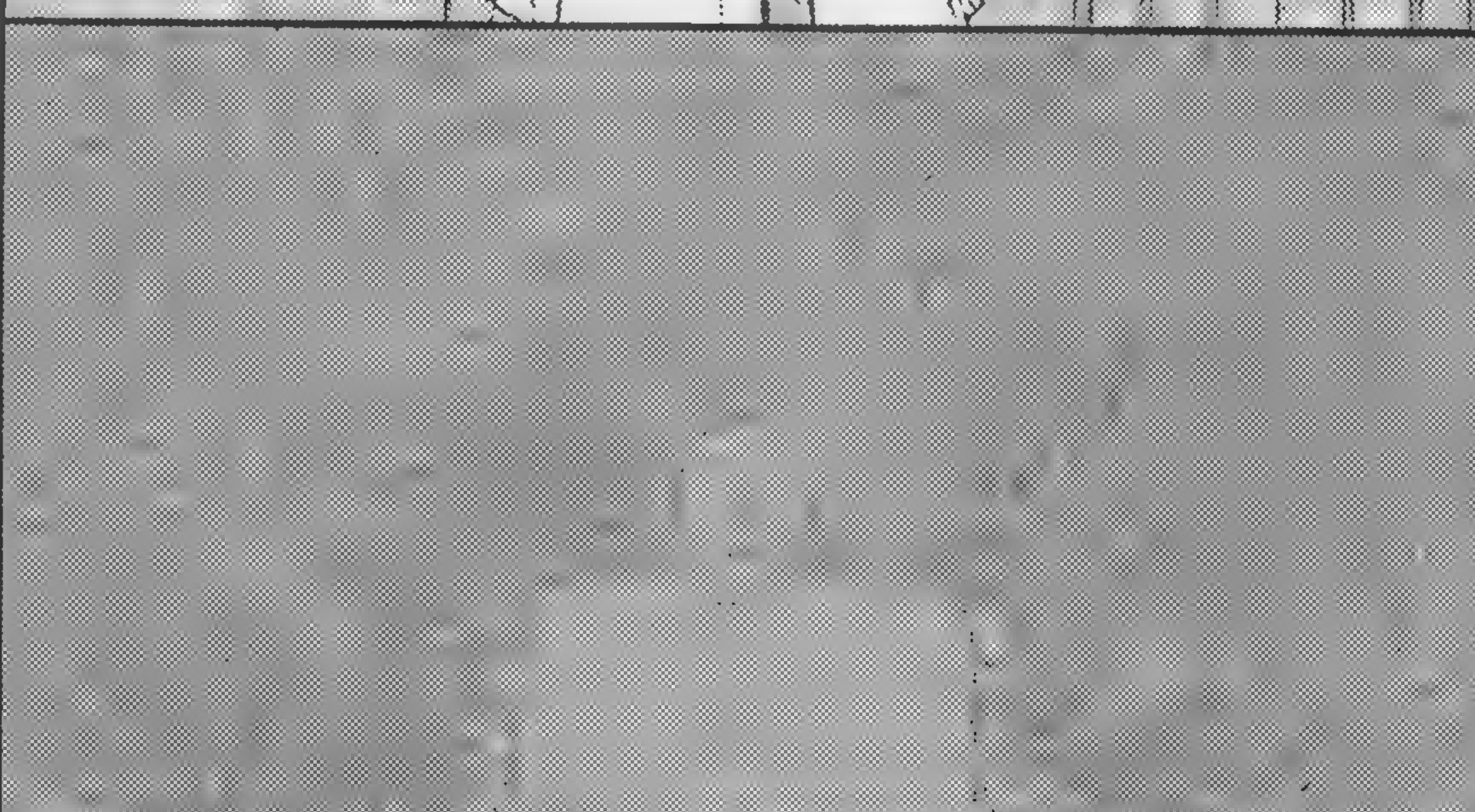
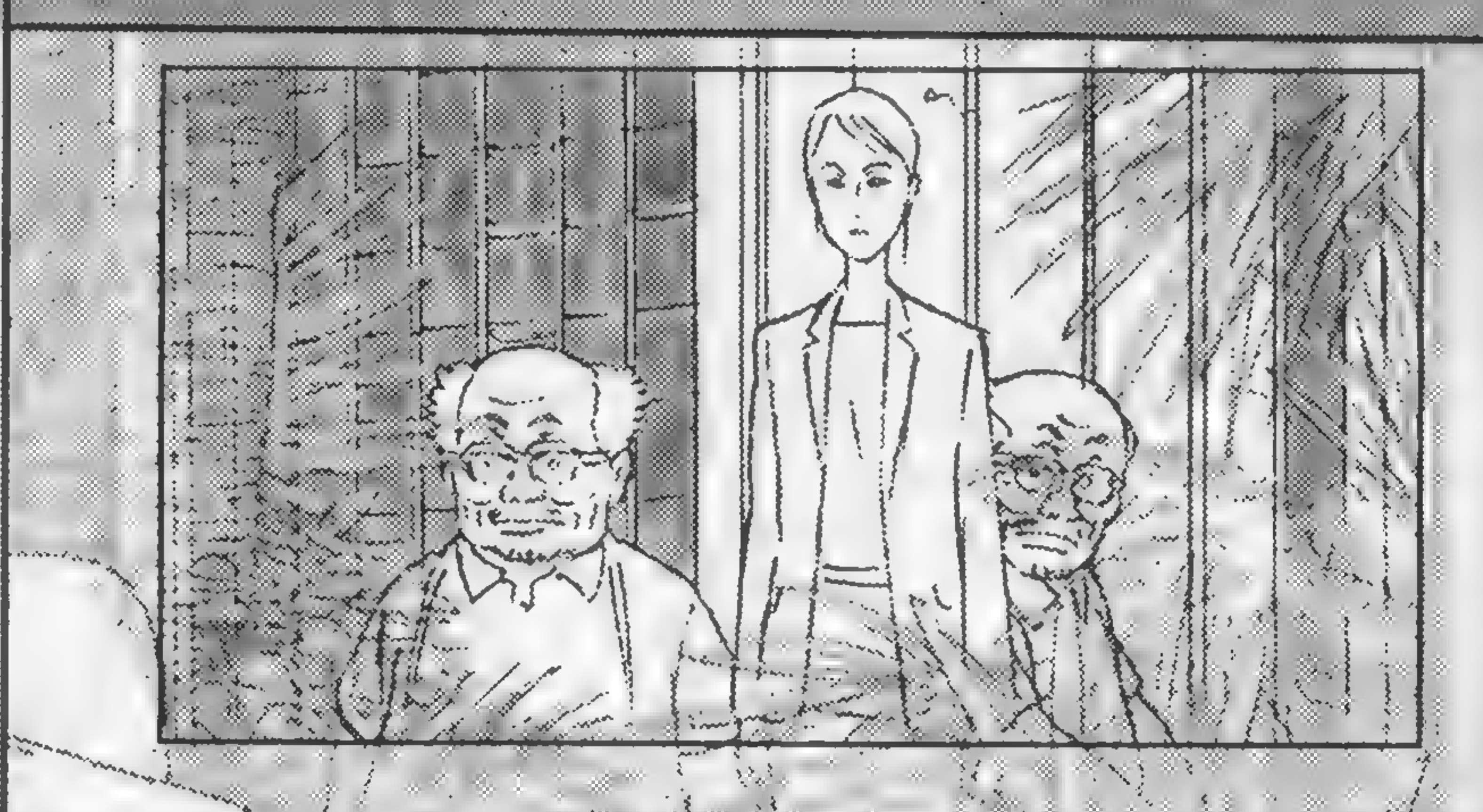
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
649		車内、敦子のアップ、 BG FOLLOW。 FOLLOWするBGは 前カットの素材を 拡大、ぼかして 兼用できるのでは ないかと思います。 FOLLOWの リピートを作って おいて、それを 拡大変形すれば いい……のかな。 カットいっぱい わずかにPAN←。	(〜0+18) 敦子 「彼の意識は… 抜け殻同然 でした。 (〜4+18) さまざまな 夢の集合体に 浸食され……」	8+06
650		運転席、驚く島の アップ、BG FOLLOW (処理は前カット同様)。	(〜0+12) 島 「夢の…集合体…？」	3+0
651		C.649ラスト位置同ポ、 敦子の寄り。 BG FOLLOW。	敦子 「アクセス制御のない DCミニでは、 あらゆる サイコセラピー マシンに侵入可能 でした」	6+12
652 (A)		フロントガラスの 水滴、アップ。 敦子のセリフのままに、 幾筋かの細い流れが	敦子（OFF） 「接触を受けた夢は 次々に呑み込まれ、 増殖しながら	
↓		水滴を呑み込んで 大きくなり、 ワイパーの軌跡に 溜まった水滴と合流し、 ↓	↓	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
652 (A)		最終的に一つの流れになって垂れ落ちる。流れに付けてPAN.DOWN. Q.T.B.繋ぎで次カットと擬似的に1カット処理。C.37(A)-(B)(ターザンのカット)と同じ要領です。ラストフレームにQ.T.B.し始めるためのマージンが必要です。 このフレームがC.652(A)になります。652(B)の373％拡大が(A)に相当します。	巨大な妄想に 導かれて……」	8+12
652 (B)		C.650同ポ。さらに驚愕する島。トンネルの出口が近づき、 色味がノーマルにO.L.しかかる。フロントガラスに雨粒が当たりだす。	島 「その、 誇大妄想の 主(ぬし)と いうのが…！」 S.E. ザァァァアァアアッ (近づいてくる雨音)	4+18

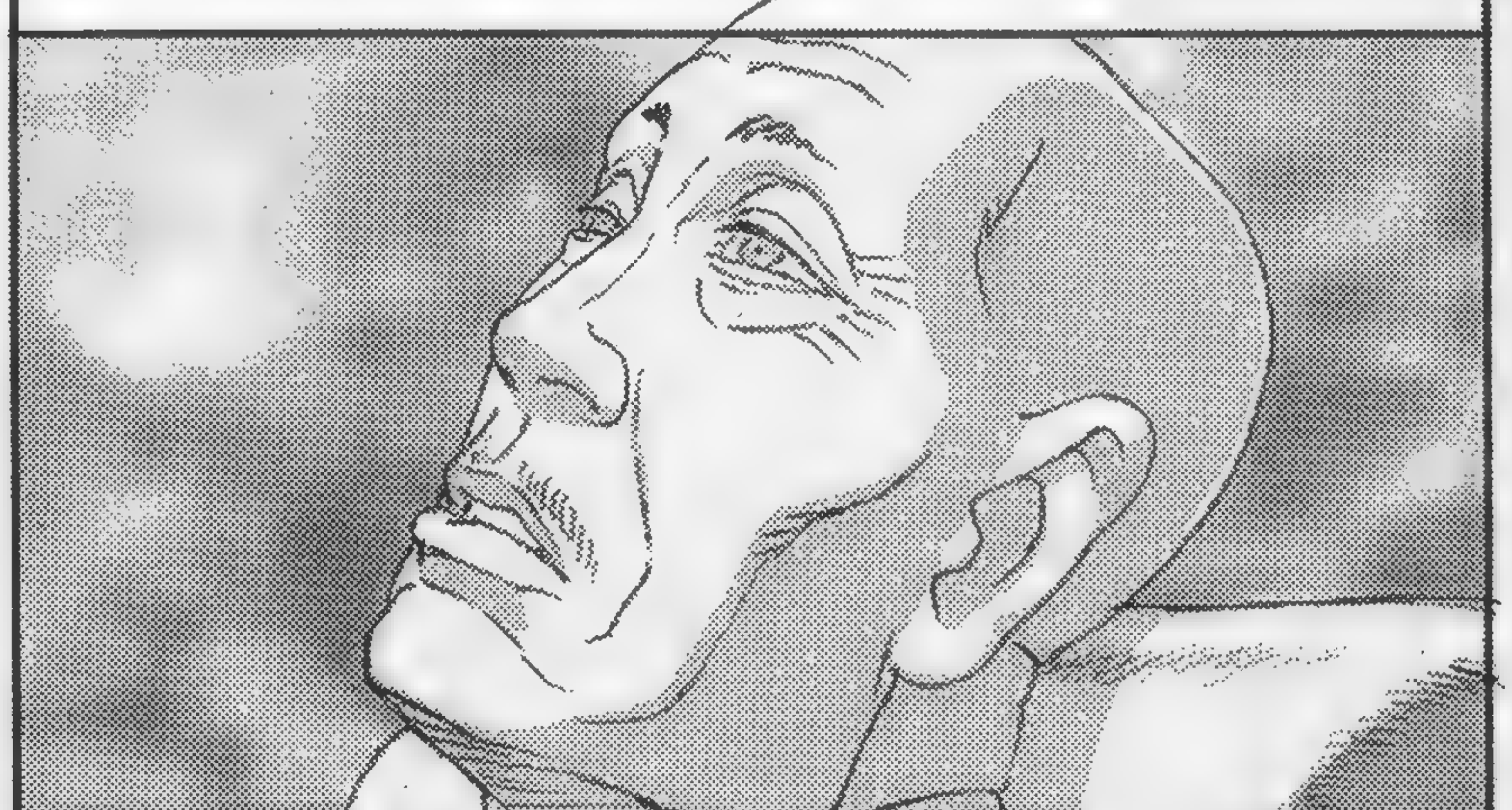
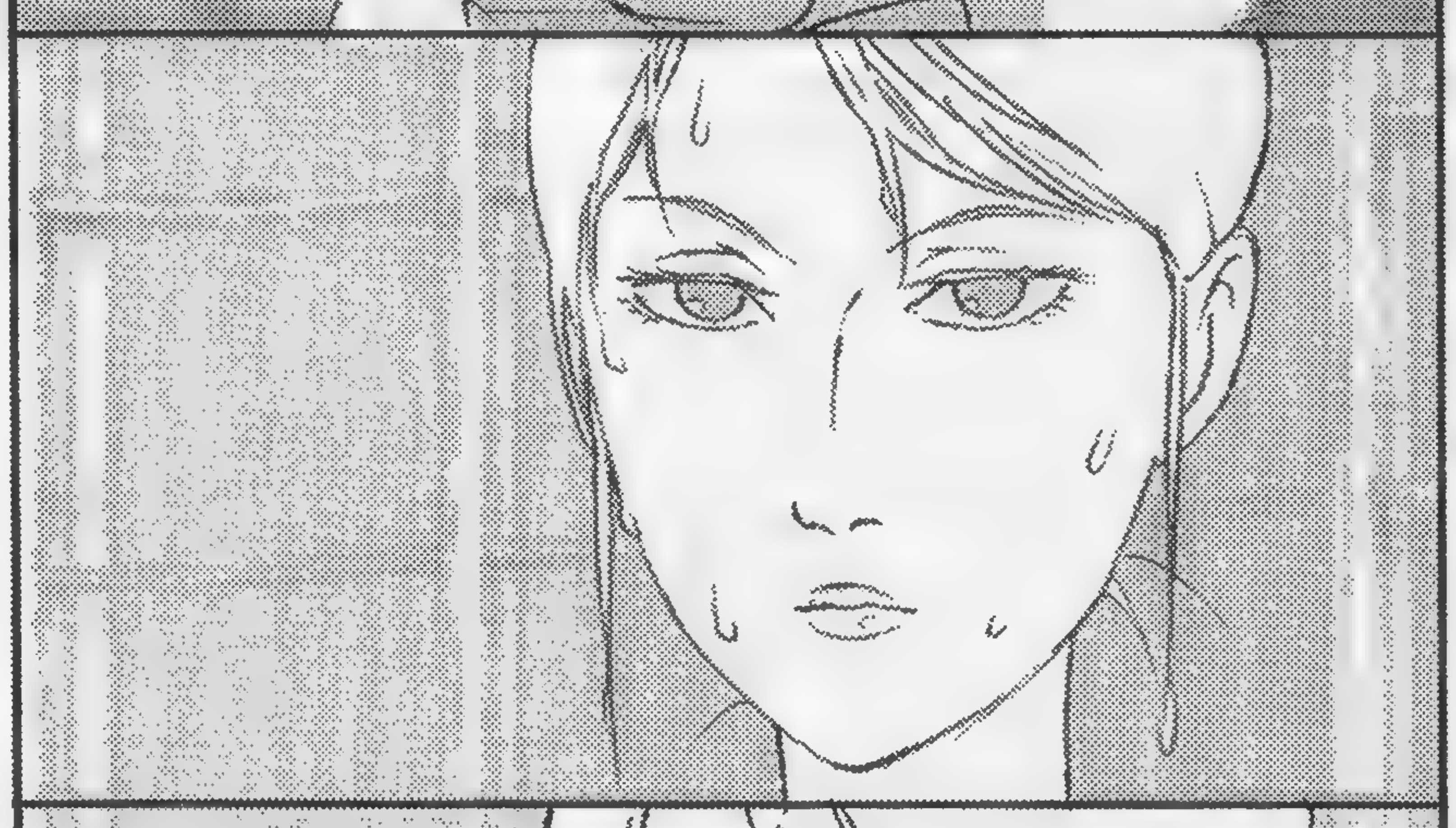
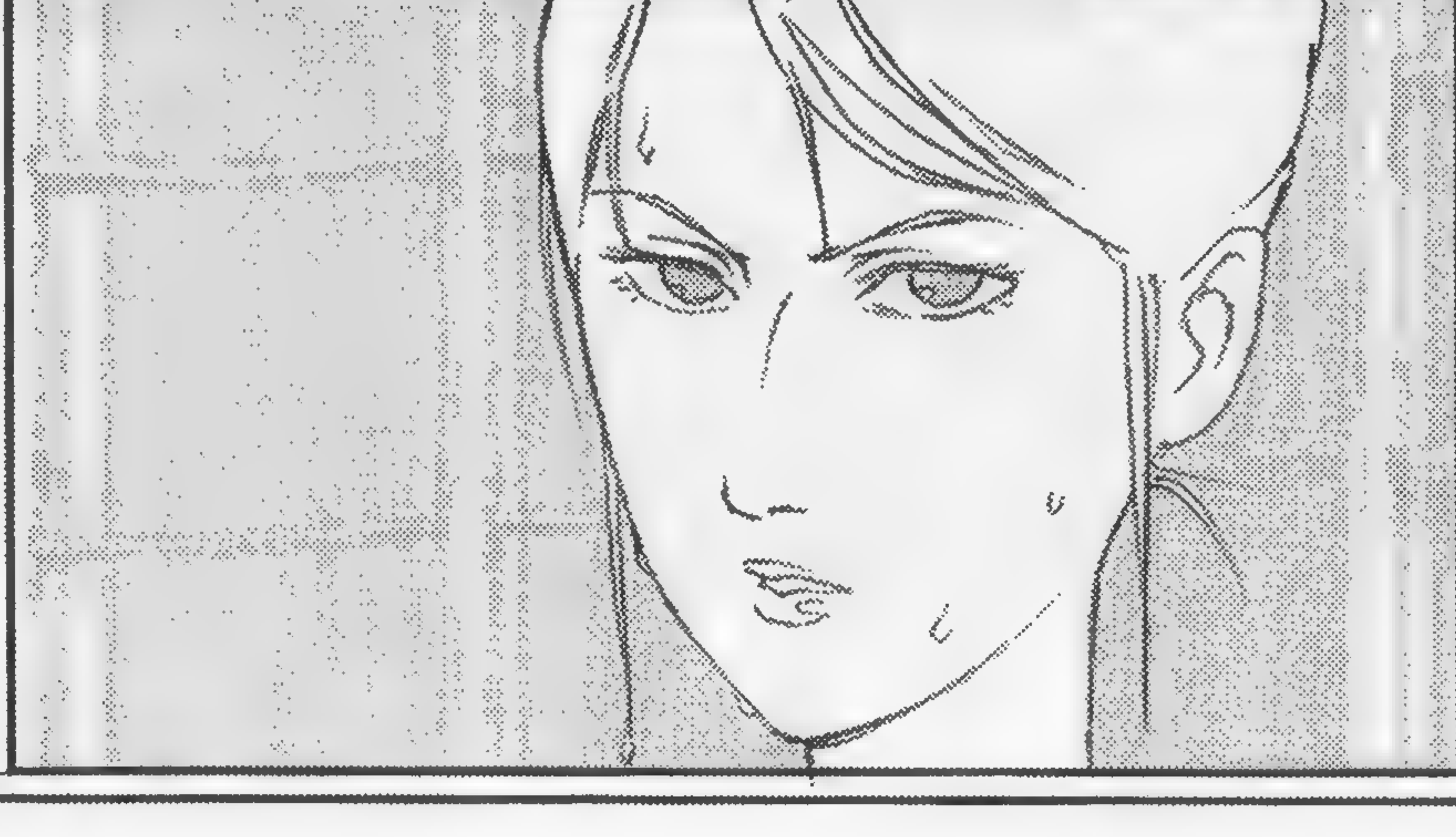
(　　　)

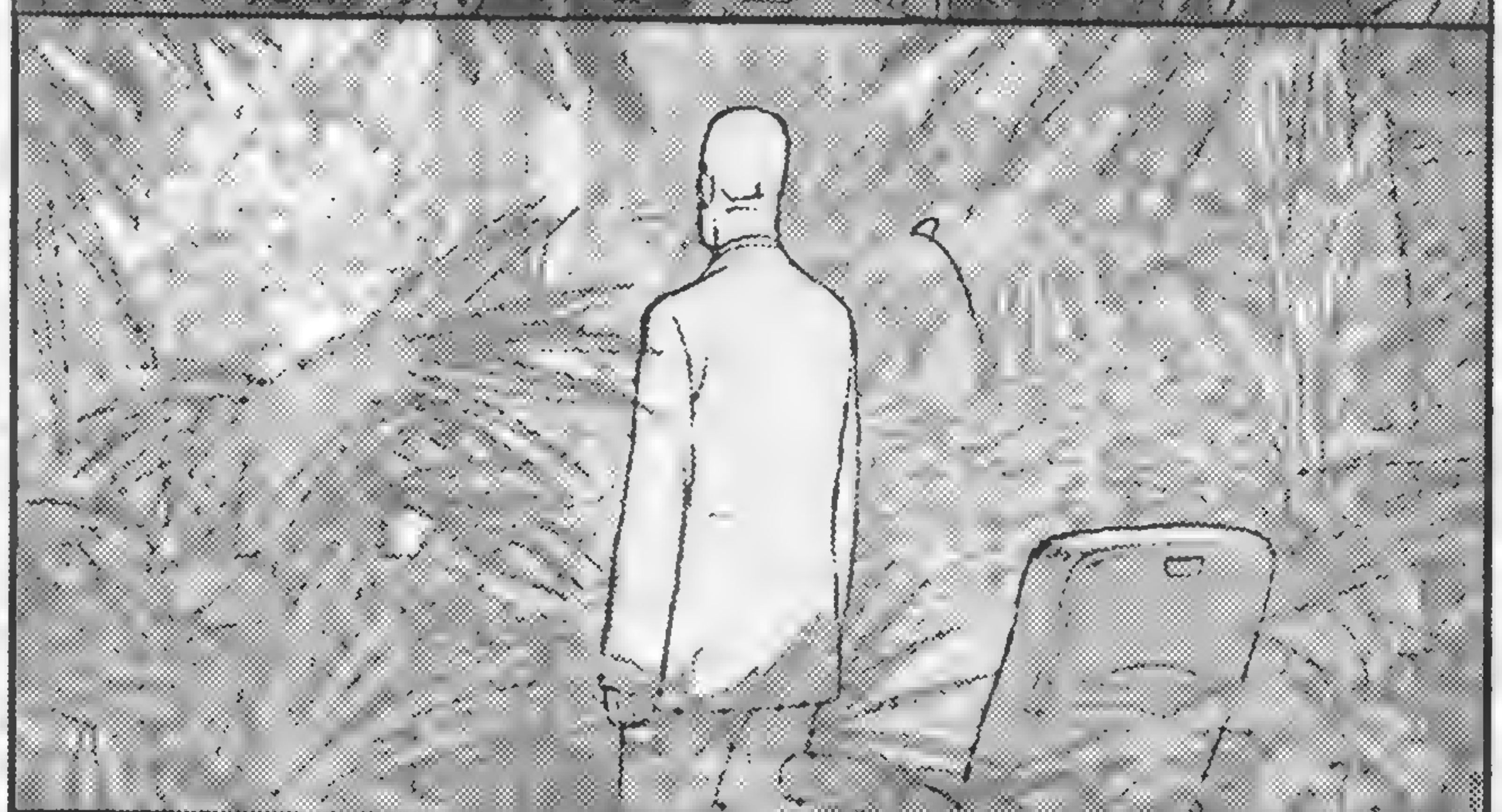
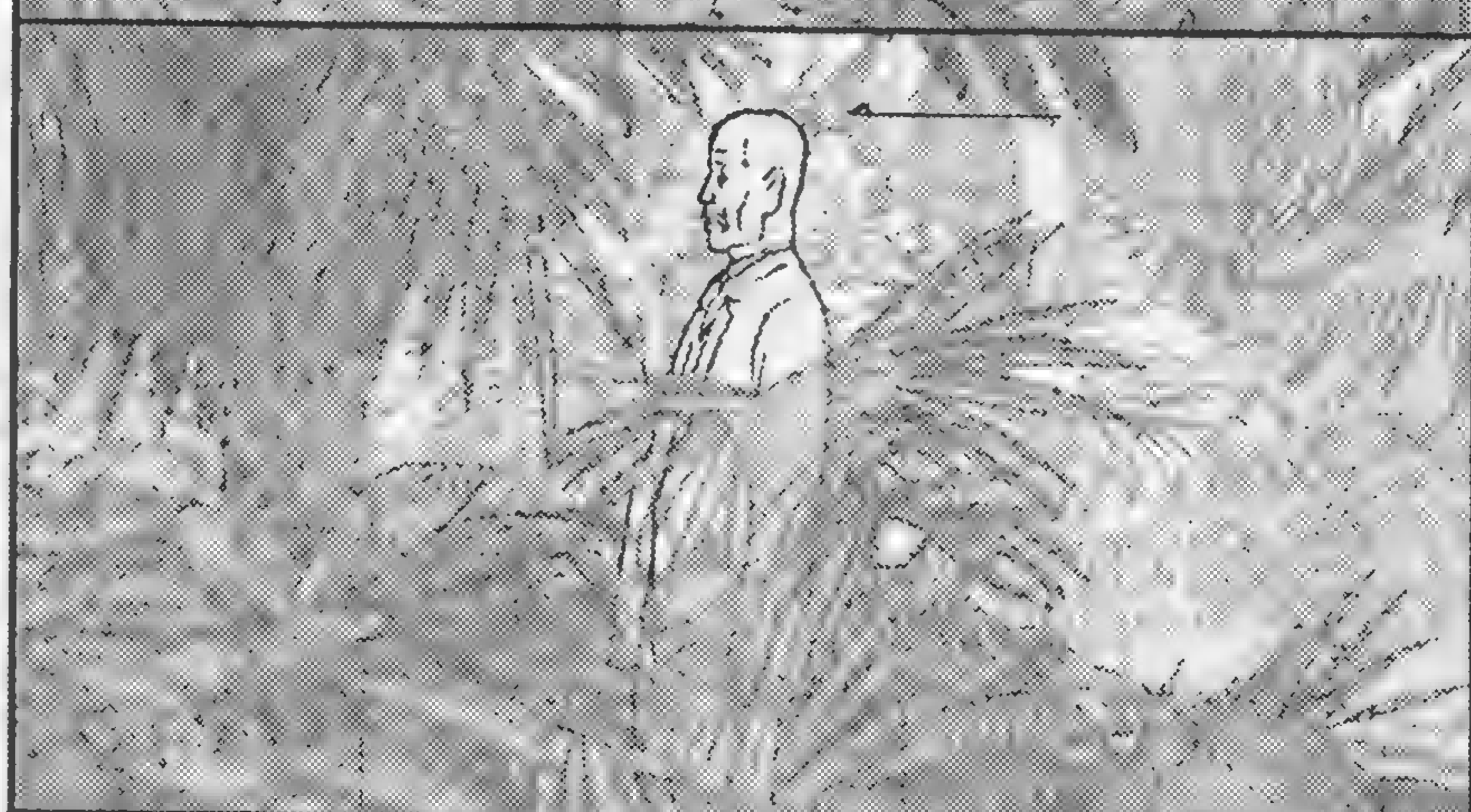
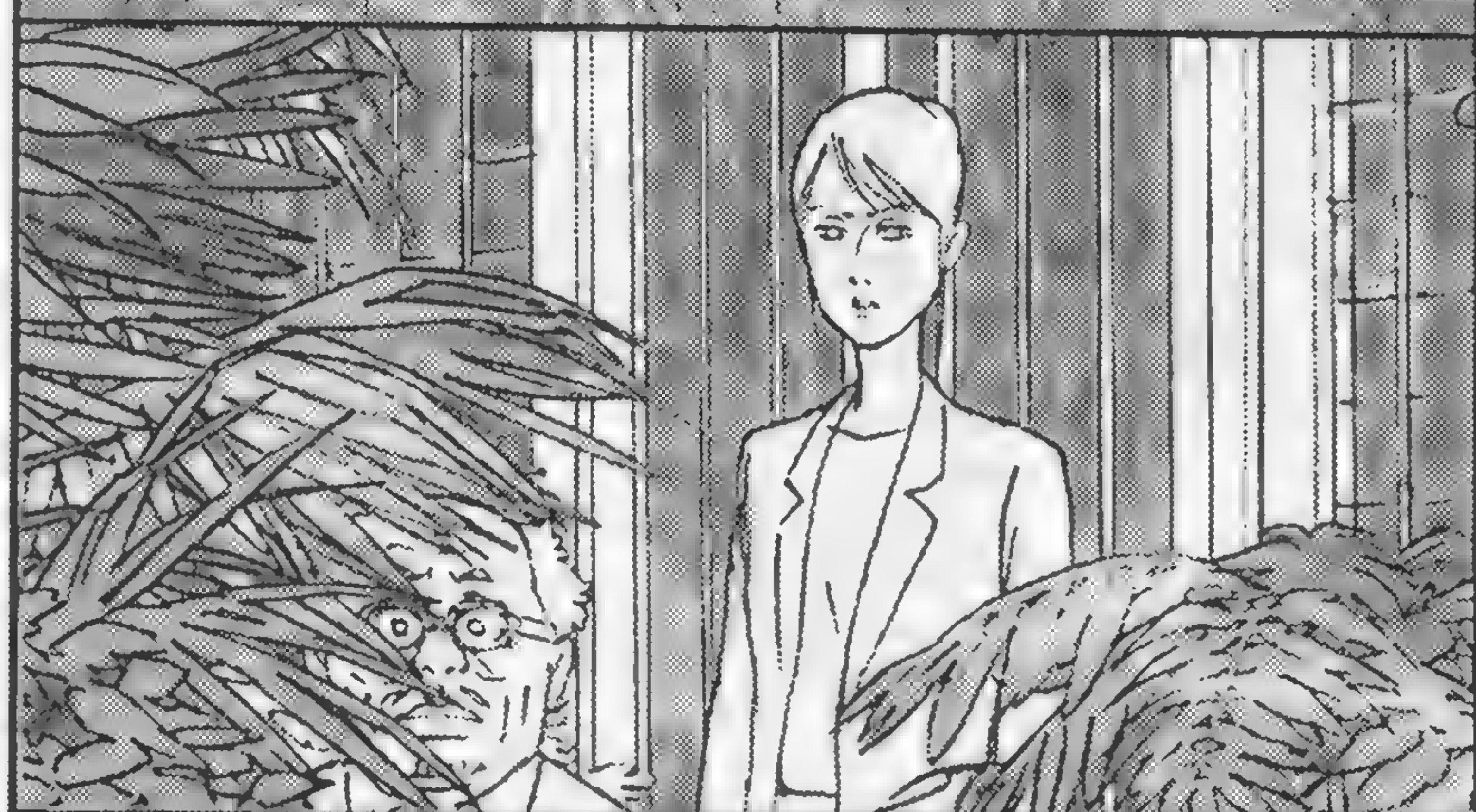
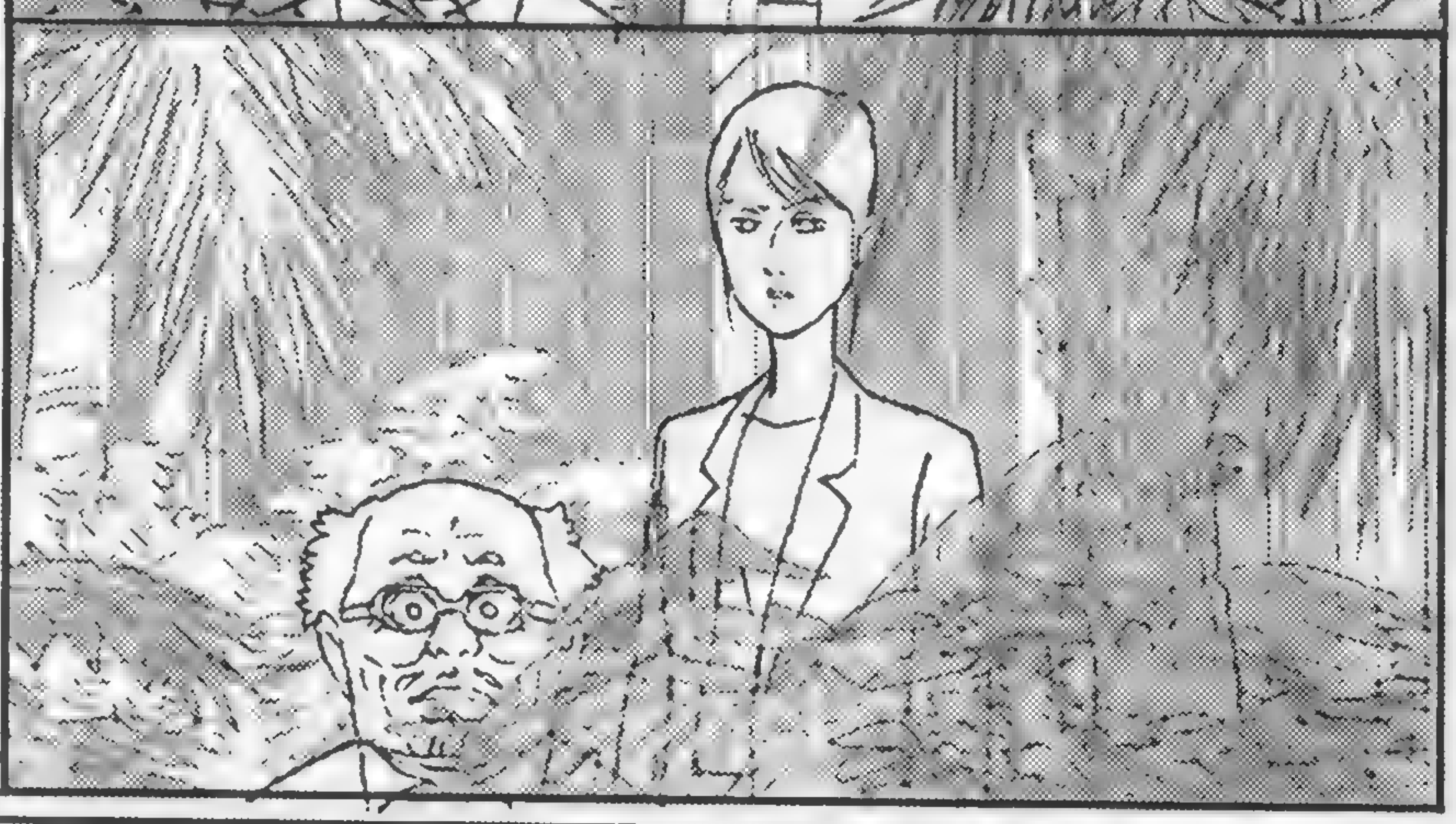
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
653		乾の屋敷、夜明け近く。激しい雨。ガラス張りの温室に照明が煌々と灯っている。 温室や屋敷の屋根、路面などに雨がはねる飛沫、激しく。	S.E. **ドザァァァァァァアツ** (雨音、特に激しく)	5+0
654		一転して、静かな温室内。 以後、温室内のシーンはDF少し強めに。 天井からPAN.DOWN. 手前の植物は2段に分けてスライド加味。 ガラス面を、雨が滝のように伝っている。 ※PAN.DOWNの間に次の3カットをインサートします。 C.655(2+0)  C.656(1+0)  ここにインサート C.657(1+12)  温室内、背を向けて座っている乾。 画面外、背後左手で温室のドアが開く。 PAN.DOWN 17+0 FIX 2+0 (編集で切る分を考慮してPAN.DOWNの尺を長めに取った方がいいかもしれません。コンテ撮で検討します)	ゆったりとした音楽スタート。 乾 「命の喜びにたぎる この熱い息吹き…… この聖域を 自惚れた科学が 土足で踏みにじる など断じて許さぬ」 S.E. **ガチャリ…** ドアが開いて、 雨音が強まる。	19+0 (インサート含む)

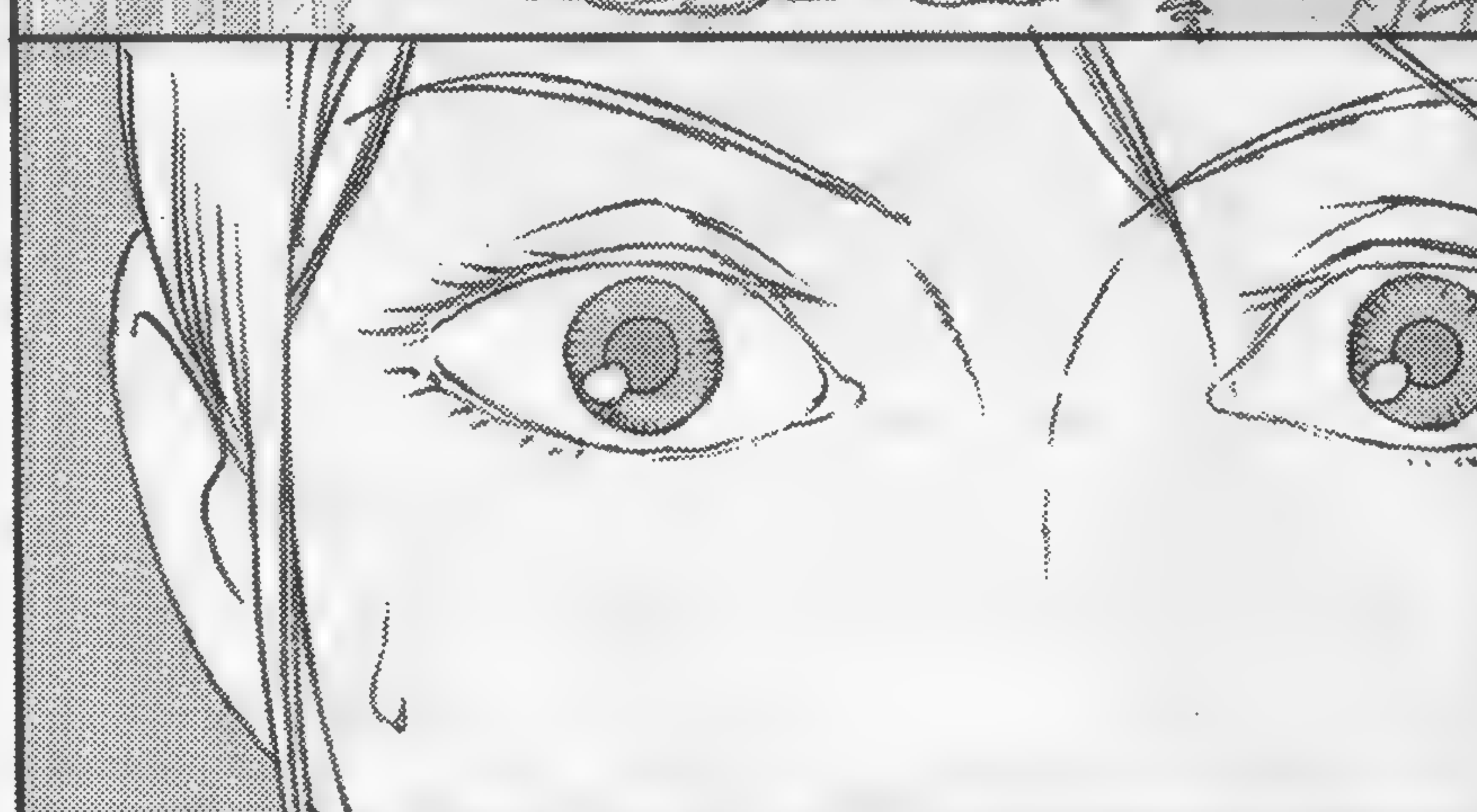
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
655		乾の屋敷、門。表札。 PAN.DOWN。		
		敦子の右手がIN、 インターフォンの ボタンを押そうとした 寸前、重たい音を立て 鋼鉄製の門扉が開き 始める。	S.E. **ゴオォ…ンッ**	
		驚いた感じで思わず 右手を引く。		2+0
656		開いて行く門扉。 スライド方向は→。 カメラは門内から、 捉えています。BGは ボケ。C.657を拡大兼用。		1+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
657	 	開いて行く門扉の奥、 傘を差して立っている 島と敦子。 門扉、スライド→。	※このカットは乾の オフゼリフがかぶる ことになります。 「この聖域を 自惚れた科学が 土足で踏みにじる など断じて許さぬ」	1+12
※C.658は欠番		※左の絵と以下のキャプションは インサートの流れを示すため便宜上 入れてあるだけです。 温室内、背を向けて 座っている乾。 画面外、背後左手で 温室のドアが開く。	S.E. ガチャリ… ドアが開いて、 雨音が強まる。	
659		温室内に入ってくる 敦子、その奥に島。 カット頭、すでに 敦子は温室内に入って います。 敦子、2歩ほど手前へ。 島、傘を閉じつつ 遅れて敦子の隣へ。 敦子、若干雨に濡れた 感じで髪の毛が乱れて いるようにお願い します。 ドアは自動的に 閉まります。 ↓	敦子　(〜1+0) 「時田先生を、 返してください」	

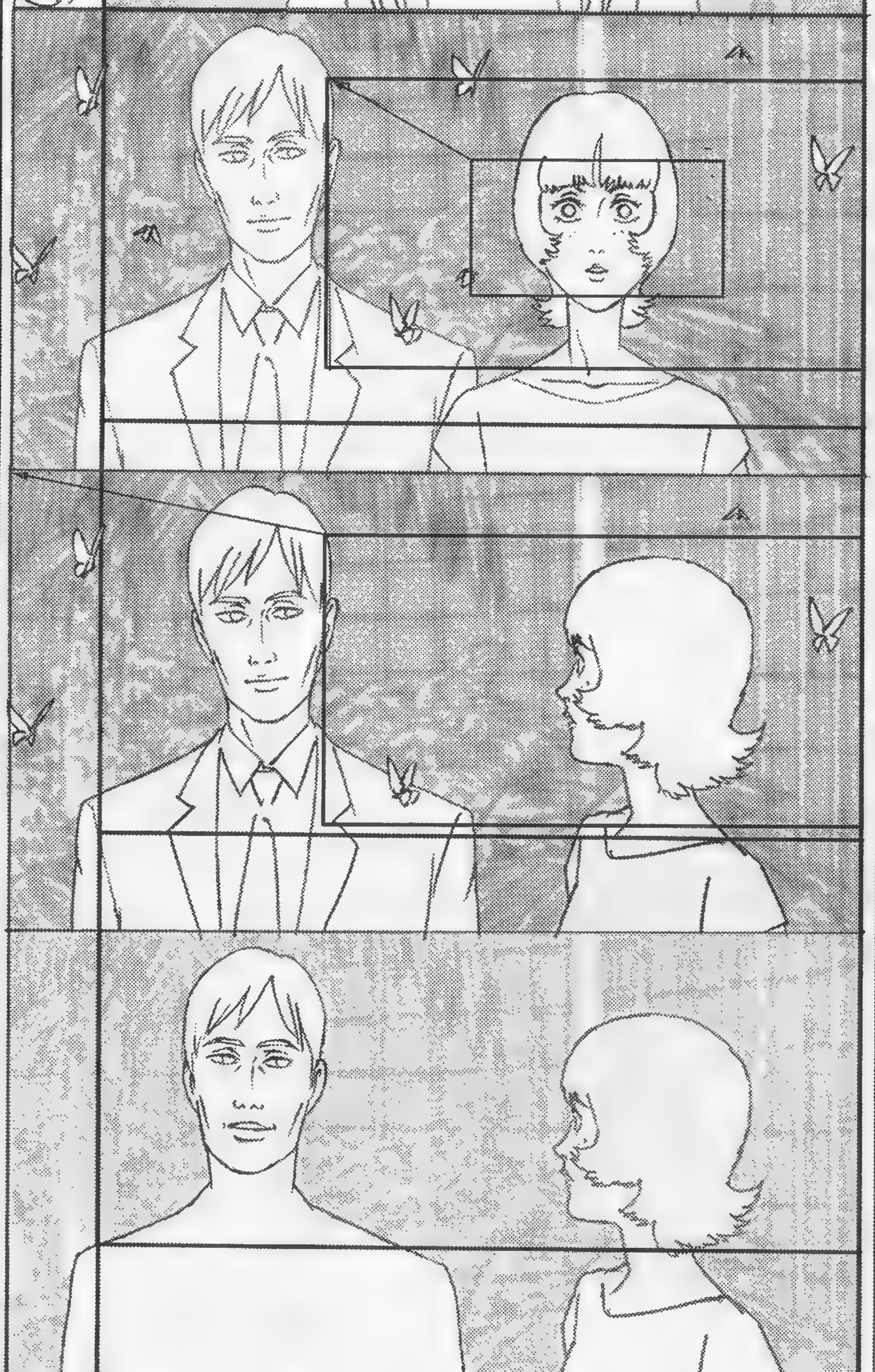
(　　)

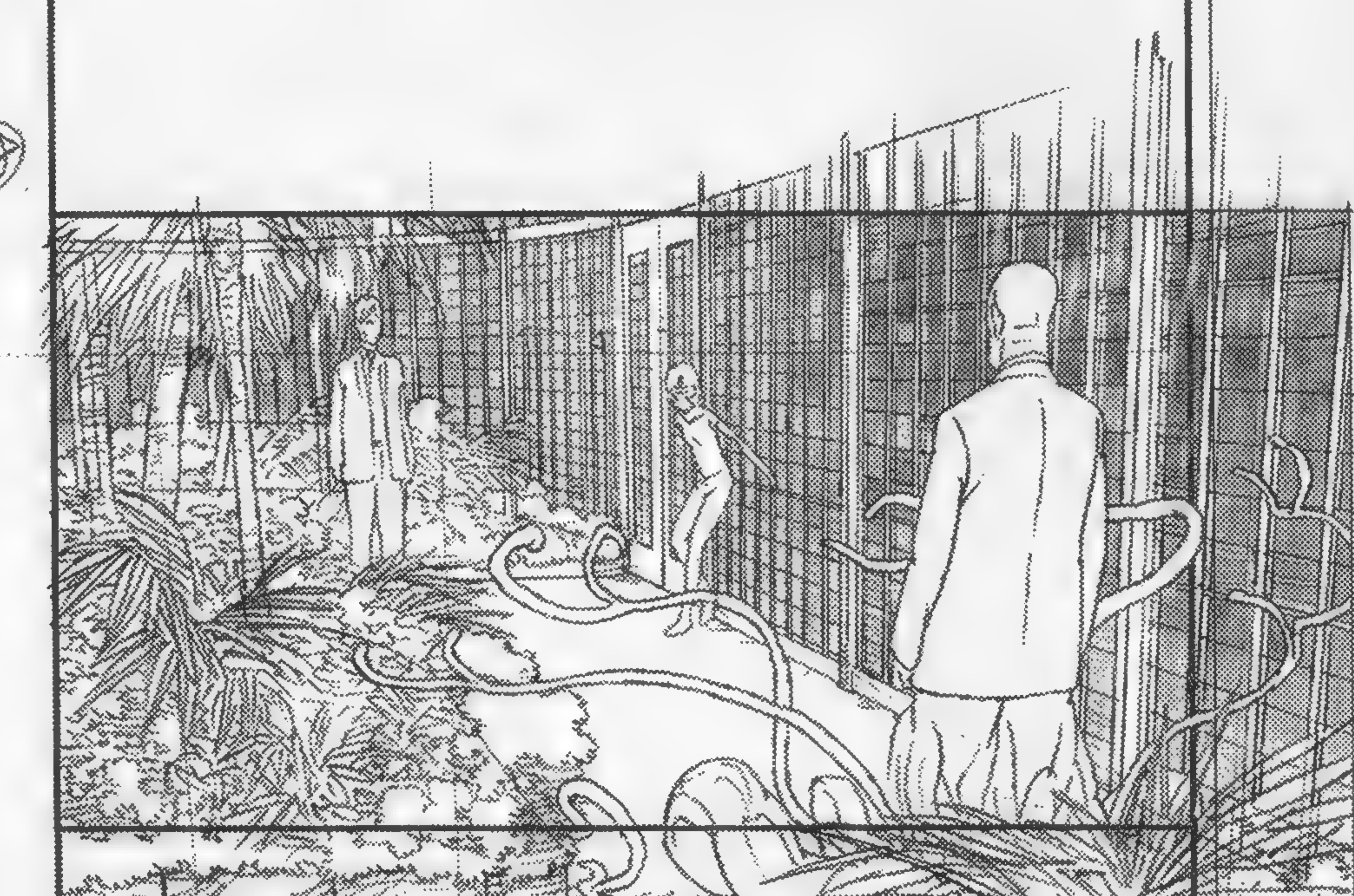
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
659	 乾は強い光の中にいる感じです。 敦子たちはそれよりも弱い光の中。 温室内には高低差があるという設定なので、 乾側から見ると敦子たちの立っている位置は 若干高く見えます。	敦子のセリフを受けて T.B.(2+0)。 BG(温室外)、温室壁面、 敦子と島、中段の 植物は2段、手前の乾、 それぞれT.B.率を変える。	乾 「夢たちは おののいているのだ」	8+12
660		虚空を仰ぎ見ている乾、 アップ。 BGはボケ。他カットの BGかBOOKを組み 合わせて拡大して流用。	乾 (〜0+18) 「科学によって 安住の地が 奪われてしまう、 と」	6+0
661		敦子のアップ。 乾の反応にいらだちを 覚えつつも、つとめて 冷静に。 ※すいません、左の絵は レイアウトミスです。 C.659のポン寄りが基本 です。本番時はこんな 感じでお願いします。 		
		乾に視線を向けたまま、 わずかに顔を背けつつ セリフ。	敦子 (〜2+0) 「彼も… 氷室君と同じ目に…?」	5+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
662	  	乾の斜め後ろ姿。 敦子側から捉えています。 カット頭からわずかにT.B.。 乾、言いつつ車椅子から立ち上がる。 「～夢だ」で立ち上がりきる感じで。 付けてPAN.UP.+T.B.。 言葉を続けつつ、移動する乾をさらにFOLLOW。 ※歩きではありません。 スーッと、上下動もなく移動する感じです。 後のカットを参照。 このカットでは下半身が見えないように注意。	乾 (～1+0) 「非人間的な 現実世界にあって、 唯一残された 人間的なるものの 隠れ家、 それが夢だ。 (～9+18) ↓ (～11+0) あのパレードは、 現実を否応なく 追われた難民 なのだ」 S.E. 乾の移動に 合わせて ザワザワとした 不吉な音。	16+0
663	 	乾を目で追っている敦子と島。 二人とも乾が立ち上がったことに不審と驚きを感じている様子で。 移動する乾から見ているように回り込み風スライド。 BG(温室外)、BOOK1(温室壁面とキャラの後ろの植物)、島の3段はわずかに→、 敦子、その手前にある植物2段は←にスライド。	(～0+18) 敦子 「盗んだ科学で それを かき集めて…… 夢の世界を 支配なさる おつもり？」	6+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
664				
		植物の間を移動する乾、付けてPAN。手前の植物の陰から現れたその下半身は植物と化している。触手のような樹根や蔦がワラワラと蠢いて移動している。	乾 (～0+12)「彼らを守ってやる……	
		生理的に気持ちの悪い感じの動きが望ましいです。作監様、担当原画マン様よろしくお願いします。 敦子の方へと向き直る。笑みを浮かべ、手を広げると同時に下半身から生えている蔦も同じようにポーズを取る。	私が夢の番人なのだ！」 音楽、このあたりまで。	6+0
665		驚きの敦子、クローズアップ。 ※敦子の驚きは前カットで乾の下半身が見えた時点から始まっているので、ここで「目を大きく見開く」などの芝居は不要です。すでに大きく見開かれた目がさらにちょっと大きくなって瞳ブレ、くらいな感じでしょうか。		0+18
666		乾の寄り。C.664ラストフレームのポン寄りだと考えてください。カット頭、広げていた手を下ろしつつ。	乾「おまえのようなテロリストを裁くためのな、	

( )

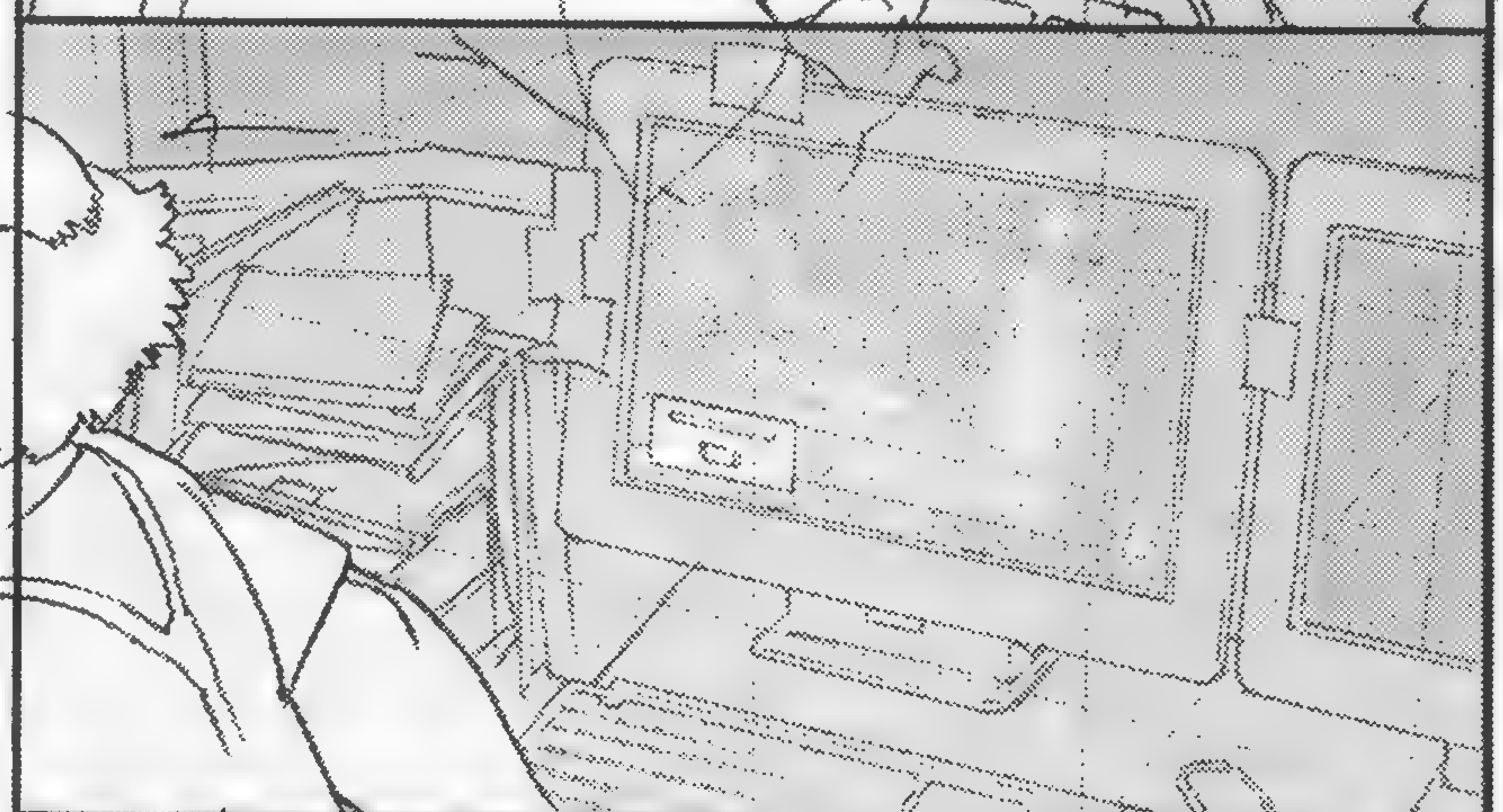
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
666		左右から触手が 構えるようにIN。	パプリカ」	
667		ハッと気が付く パプリカ。Q.T.B.。 敦子ではなくいつの間 にかパプリカになって いる。 その背後には、例の 青い蝶たちが舞って いる。 気配に振り向く パプリカに合わせて さらにT.B.。 先ほどまで島がいた はずの場所に、 小山内がうっすらと 笑みを浮かべて立って いる。	(～3+12) 小山内 「僕に… 手荒な真似は させないで 下さい」	5+0
	FIX 0+18 T.B. 1+12(後詰めでラスト側0+18はほとんどFIX) T.B. 1+12(これもグッと後詰めで) 残りはFIX			

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
667		事態に気が付いた パプリカ、乾の方に 向き直る。 パプリカ、まだ余裕が あります。「私とした ことが……油断した！」 くらいな感じで、悔し 紛れに笑みを口元に 浮かべてます。		
		ハッと飛び退いて。		9+0
668		A.C.で。 壁際まで飛び 退くパプリカ。 カット頭から Q.T.B.。 小山内と乾に 挟まれた 格好になる パプリカ。 乾の触手が ユラリユラリと 不気味に 揺れている。	パプリカ　(～0+18) 「これも 夢なのね！」 緊迫感を煽る音楽 スタート。	3+12

CUT | PICTURE | ACTION | DIALOGUE | TIME

669





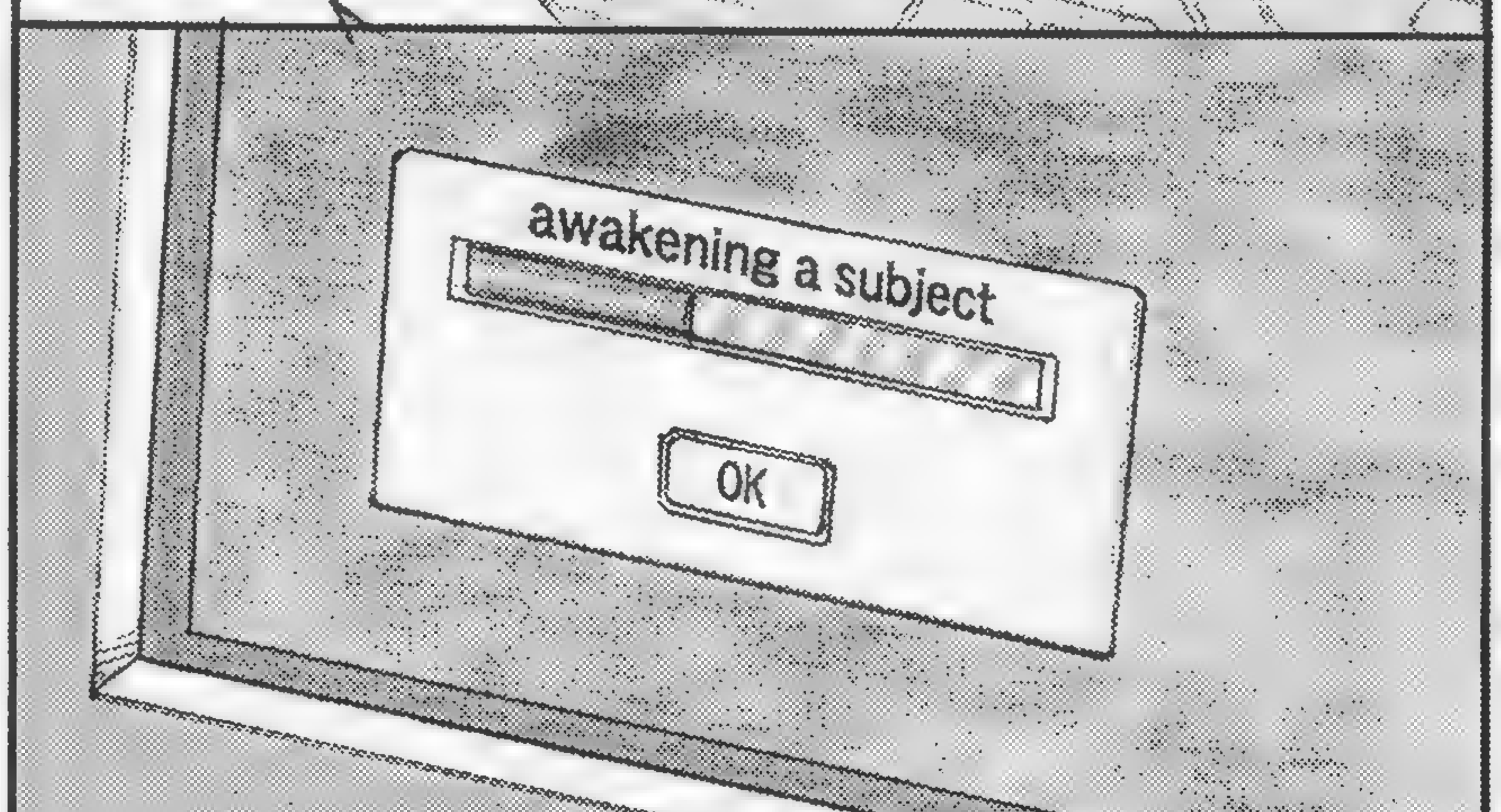
ACTION:
開発室。
パプリカの夢を映し出しているモニタからQ.T.B.(グッとラストに詰めて0+18)。
モニタ内にはC.668をはめ込み。
ひどくノイジーな画面。
右のモニタはノイズのみ。
モニタに向かって呼びかけている島。
キーボードのreturnキーを連打している。
モニタ画面左下に覚醒実行を表すウィンドウが出ている。

島、ブース内の敦子のもとへ行こうと慌てて左へOUT。

DIALOGUE:
島 (〜0+6)
「パプリカ！
目を覚ますんだ！
パプリカ!!」

TIME: 4+12

670



ACTION:
モニタ画面内、
覚醒実行のウィンドウ。
実行を表すバーが伸びて、実行が終わるとウィンドウが消え、即座にまたウィンドウが現れてバーが伸びて…と繰り返す。
1サイクル0+15くらい。
前カットで島が連打した分、繰り返している感じです。
緊急である、という感じを出したいので、バーが伸びて行く地の部分はゼブラ模様が忙しく流れているなどの処理を施したい。
※本番時、「覚醒実行」とか「被験者覚醒」とか日本語表記にします。ウィンドウのデザインなどももう少しそれらしくします。「OK」の他に「キャンセル」とかのボタンも欲しい。

TIME: 2+12

671

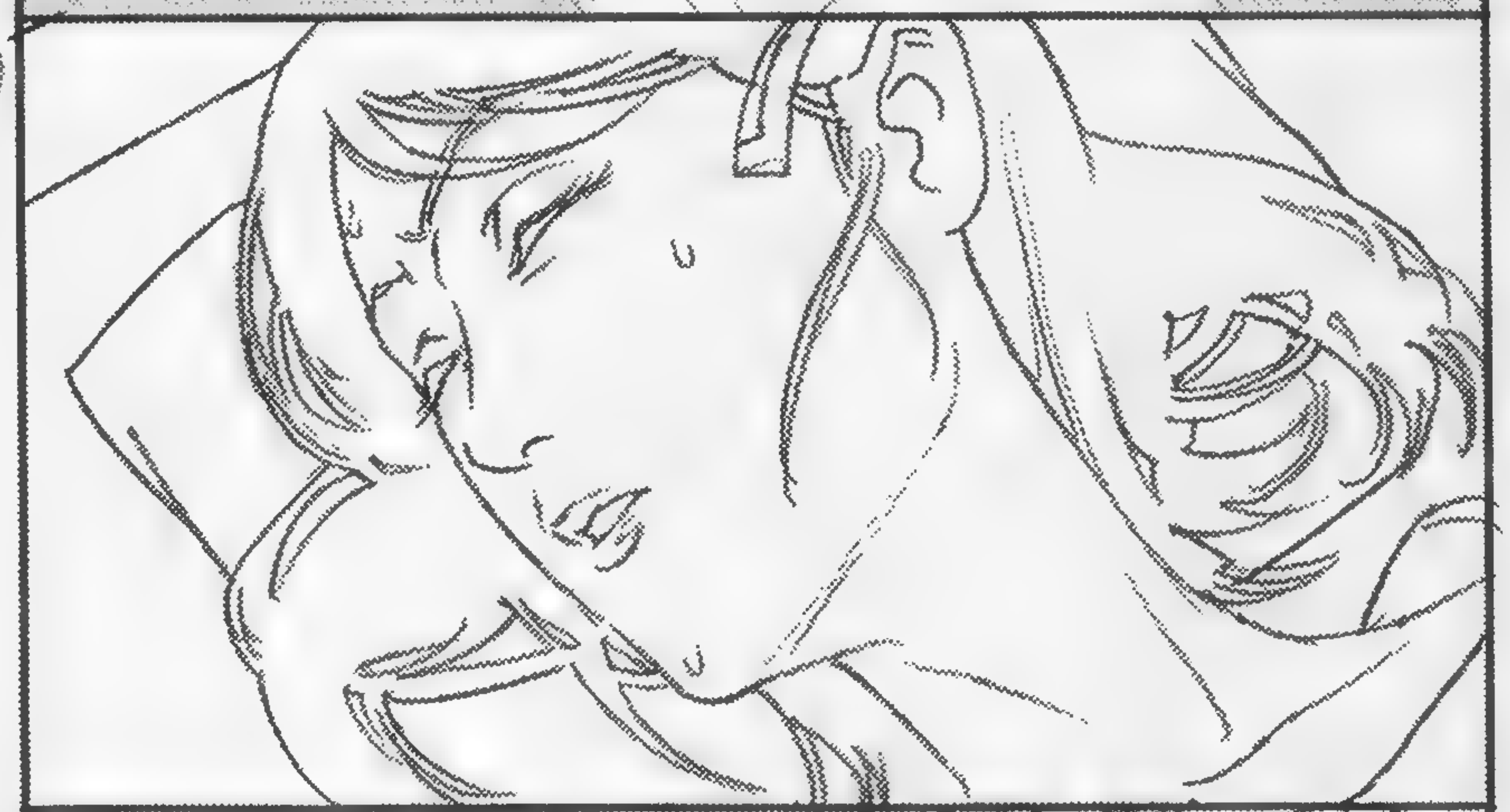
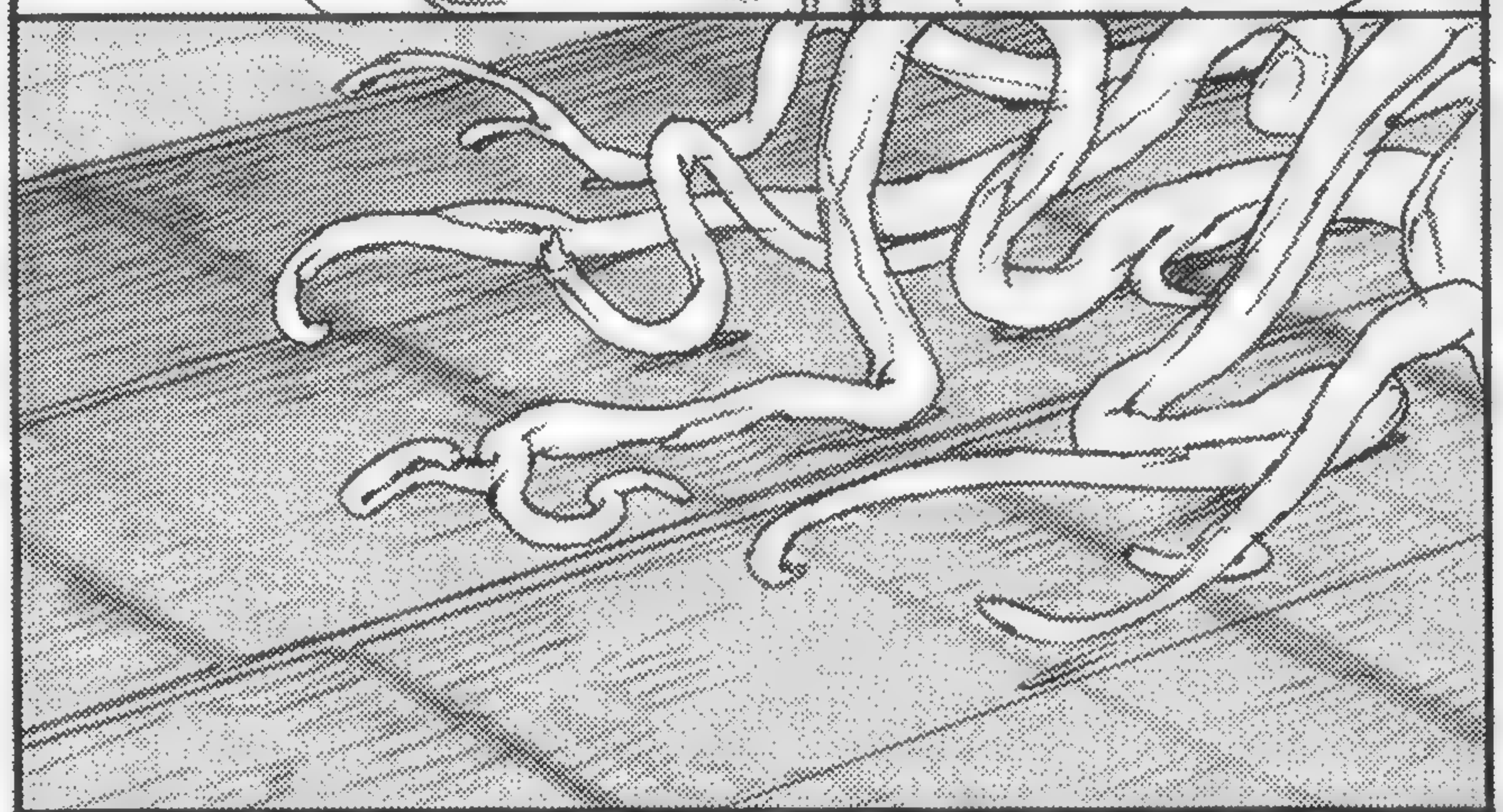
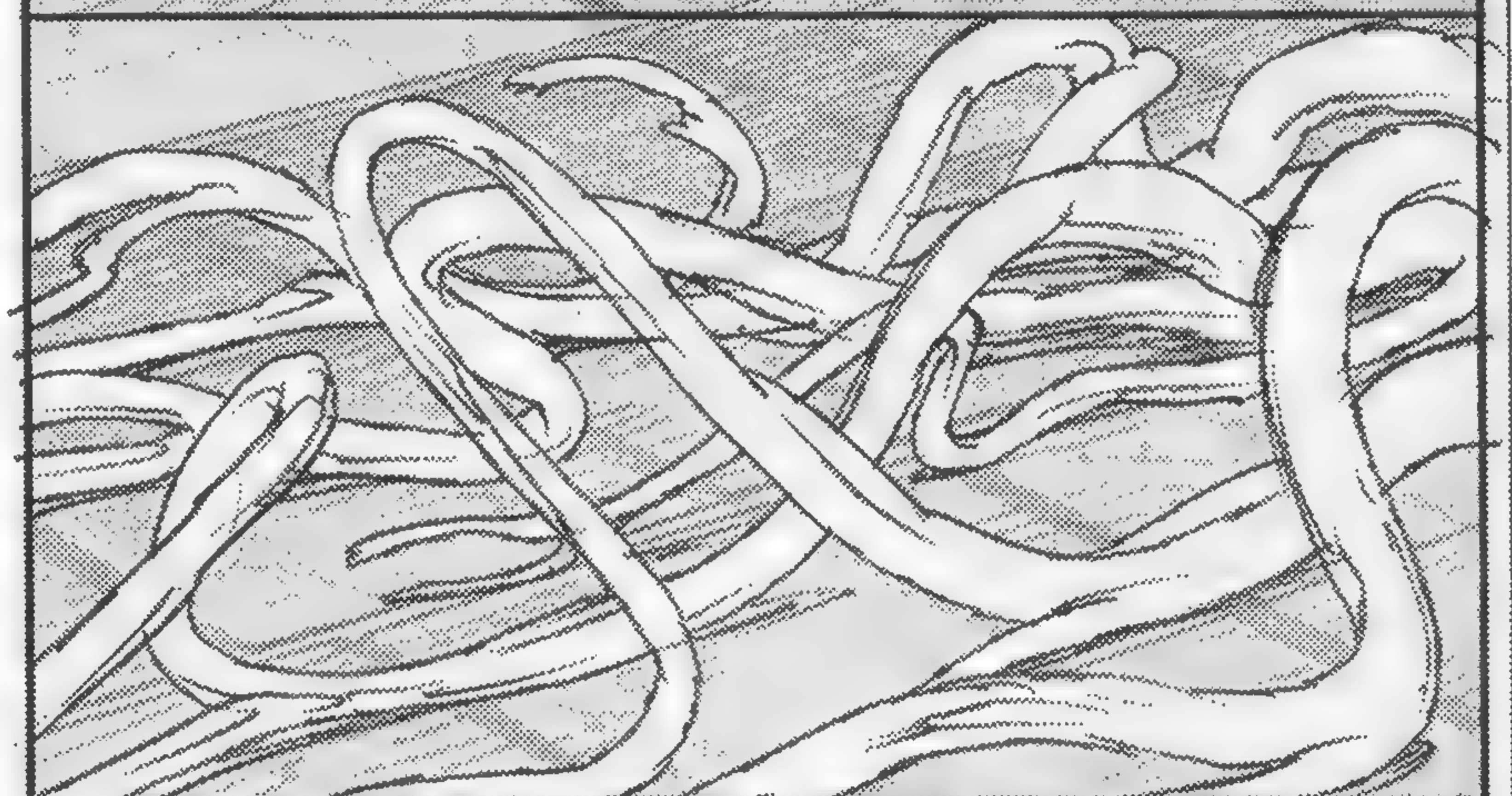


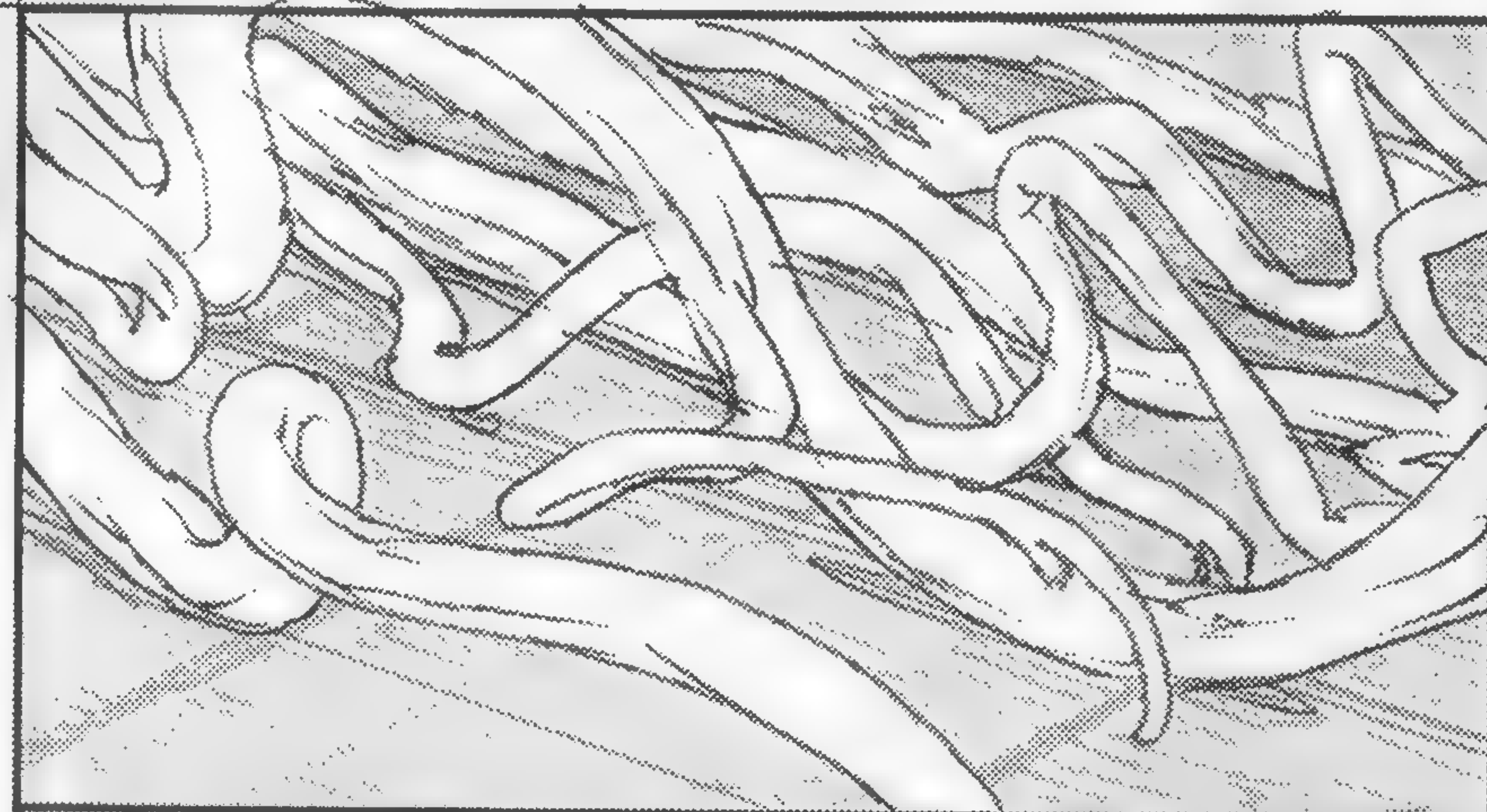
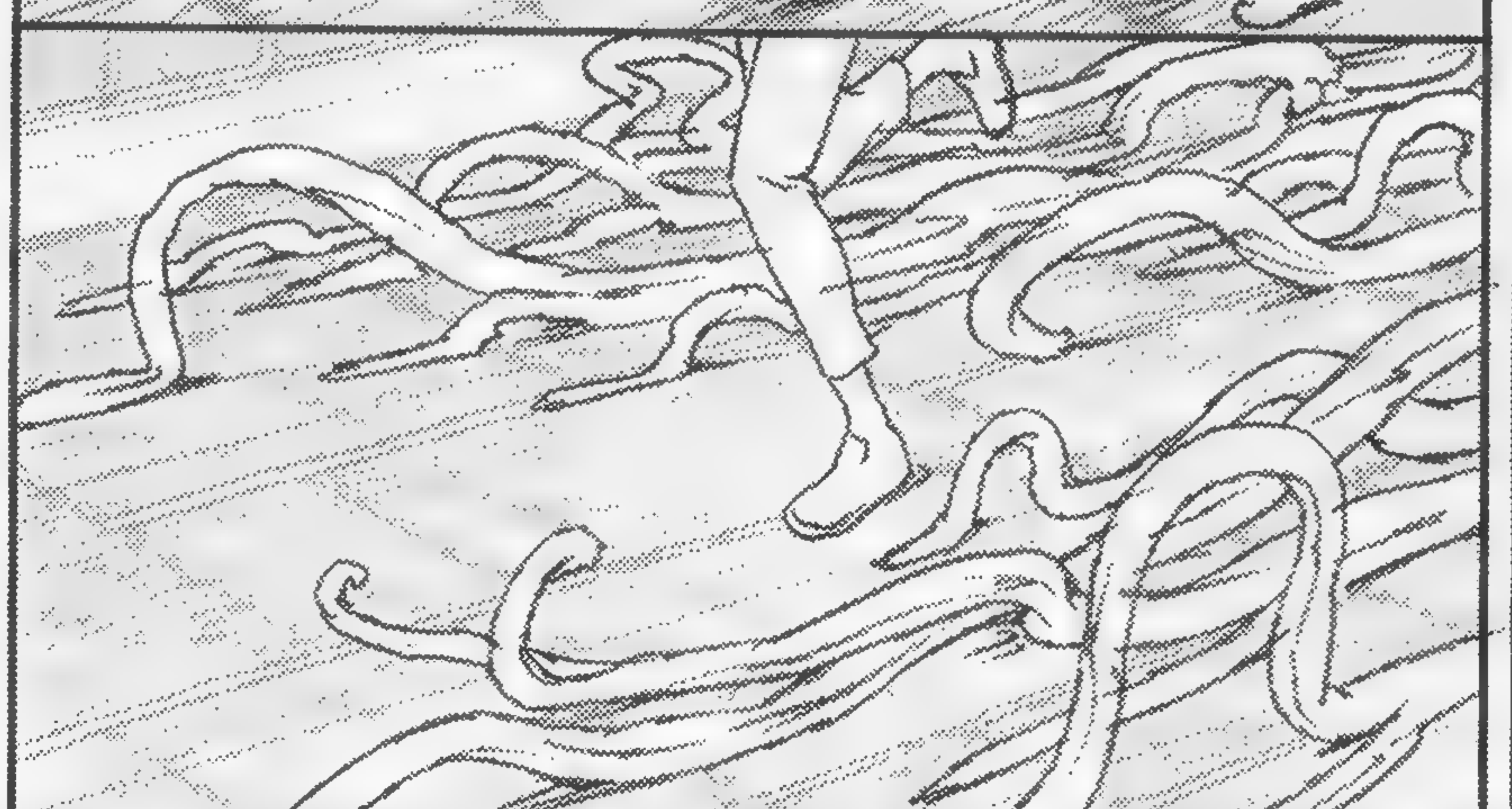
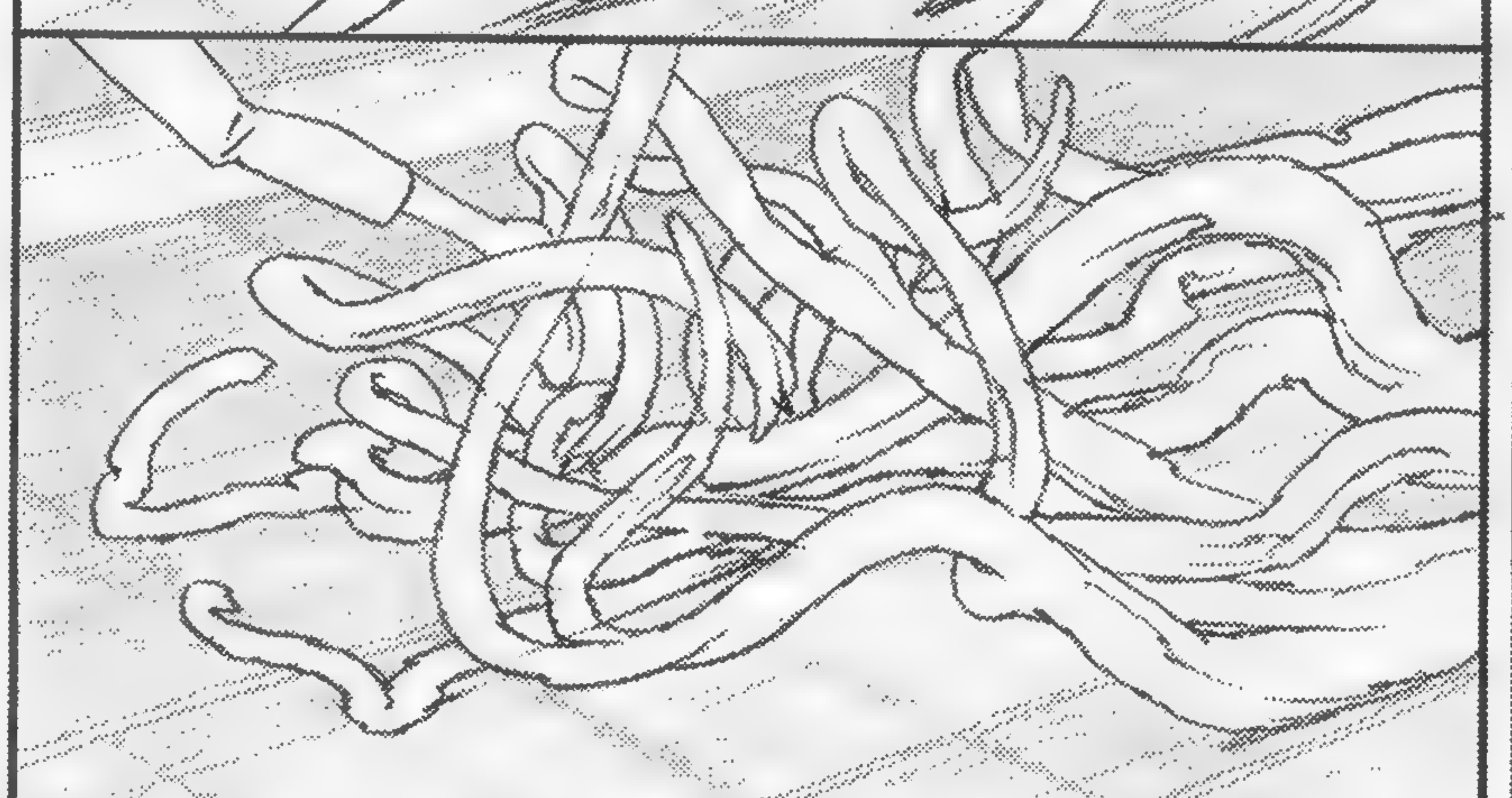
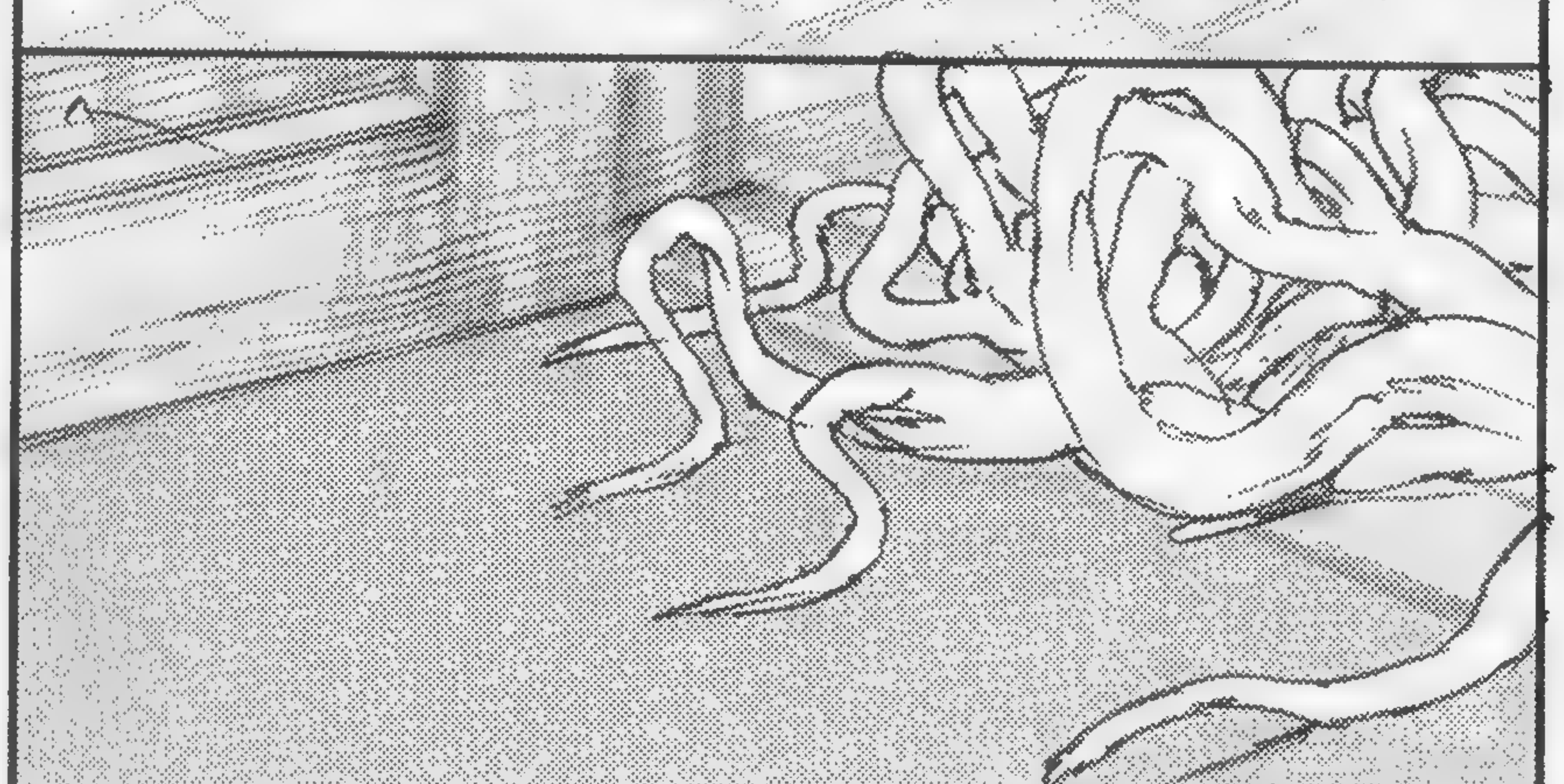


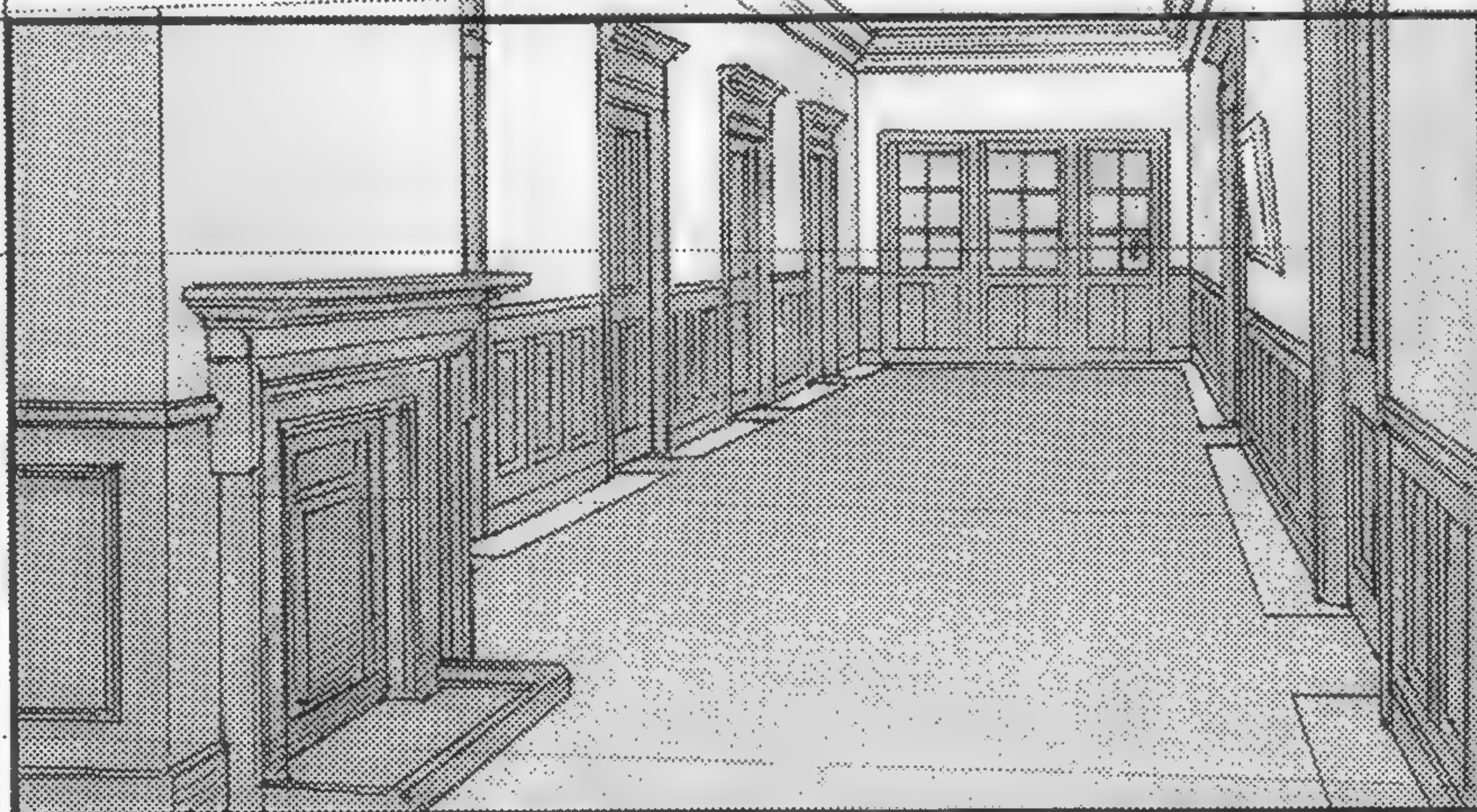
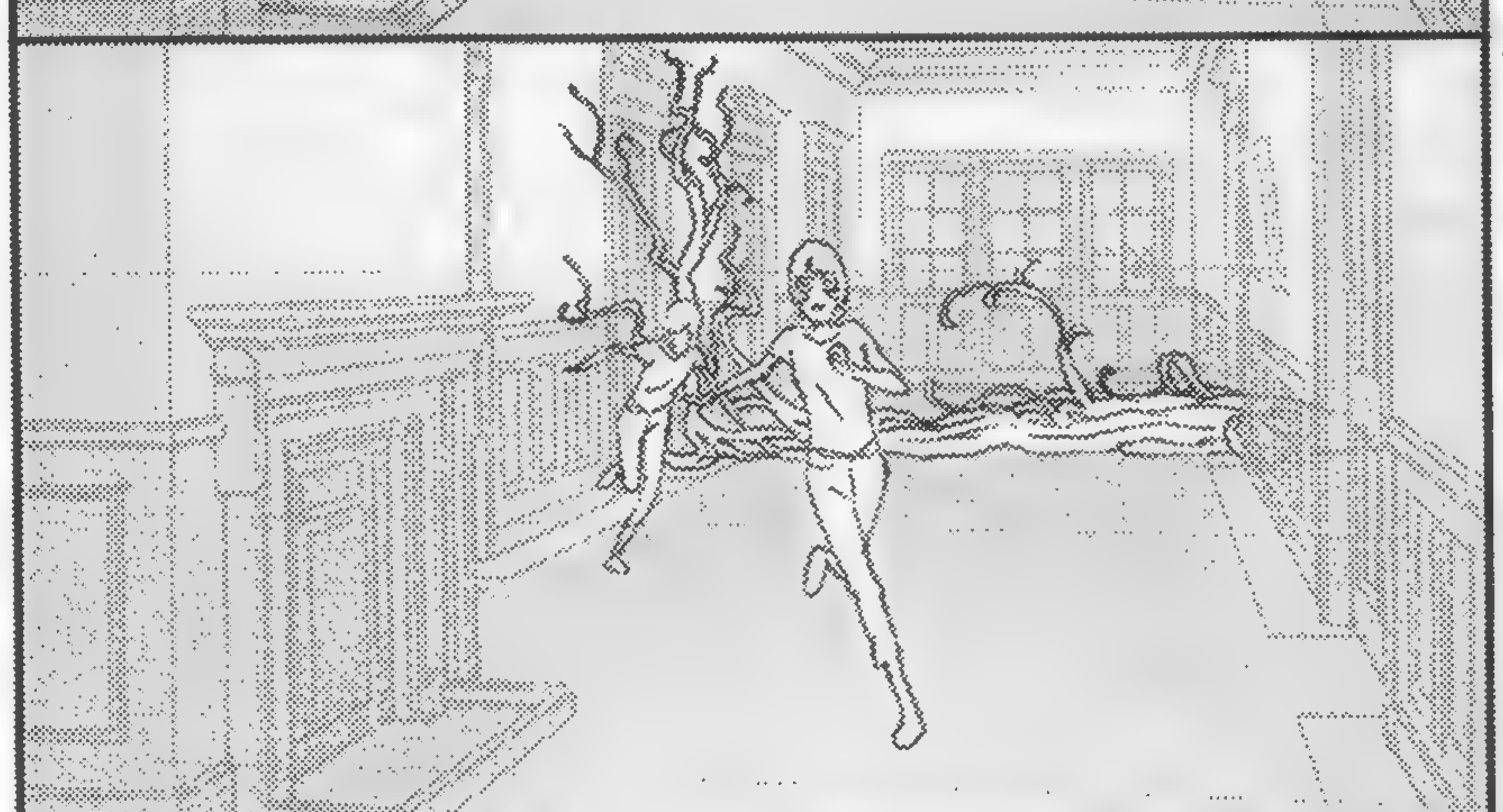
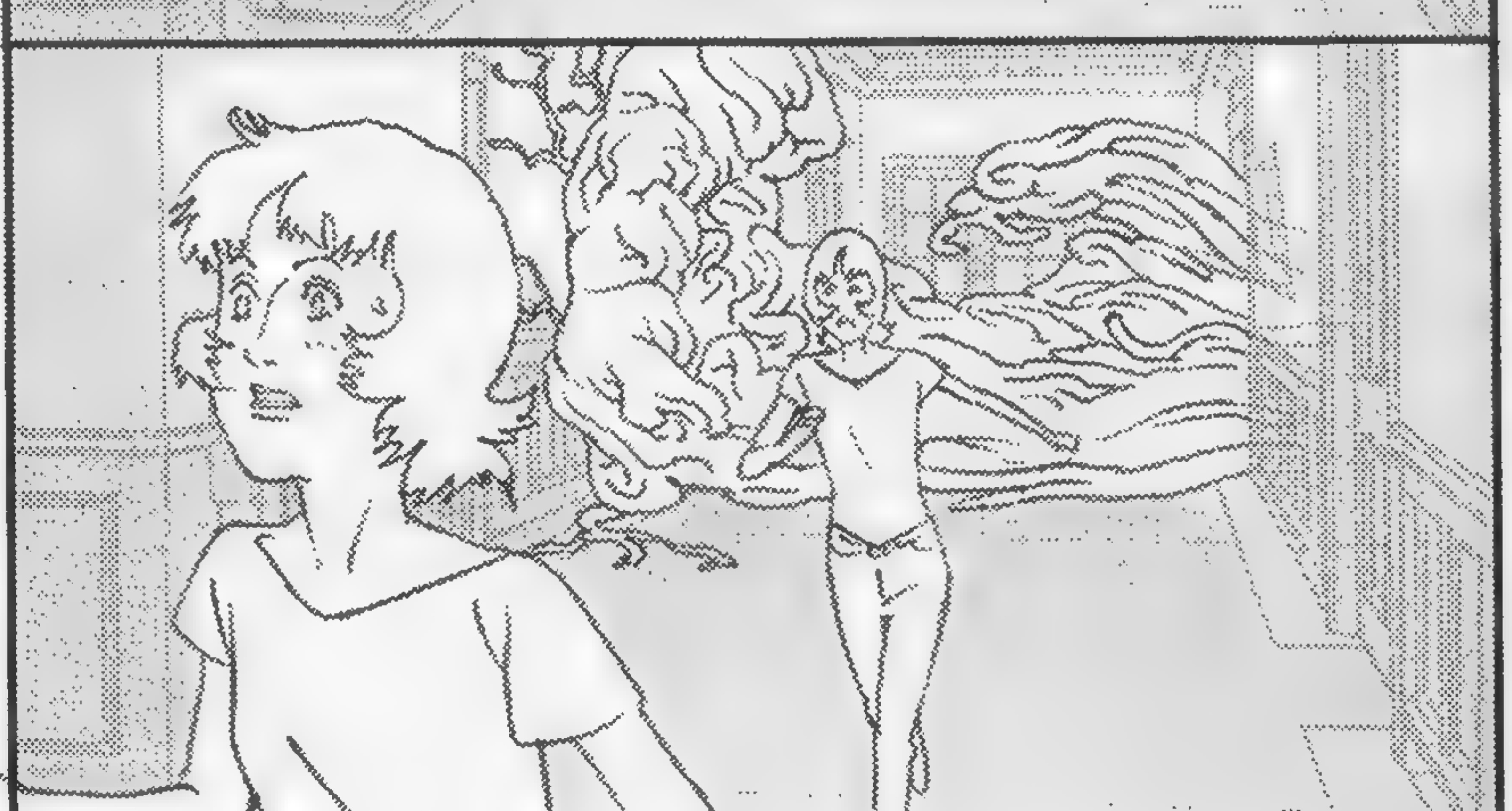
ACTION:
被験者ブース内、
苦しむ敦子俯瞰。
カット頭から回転T.B.(2+0)パタパタと近づく足音あって。

島が急いでINし、

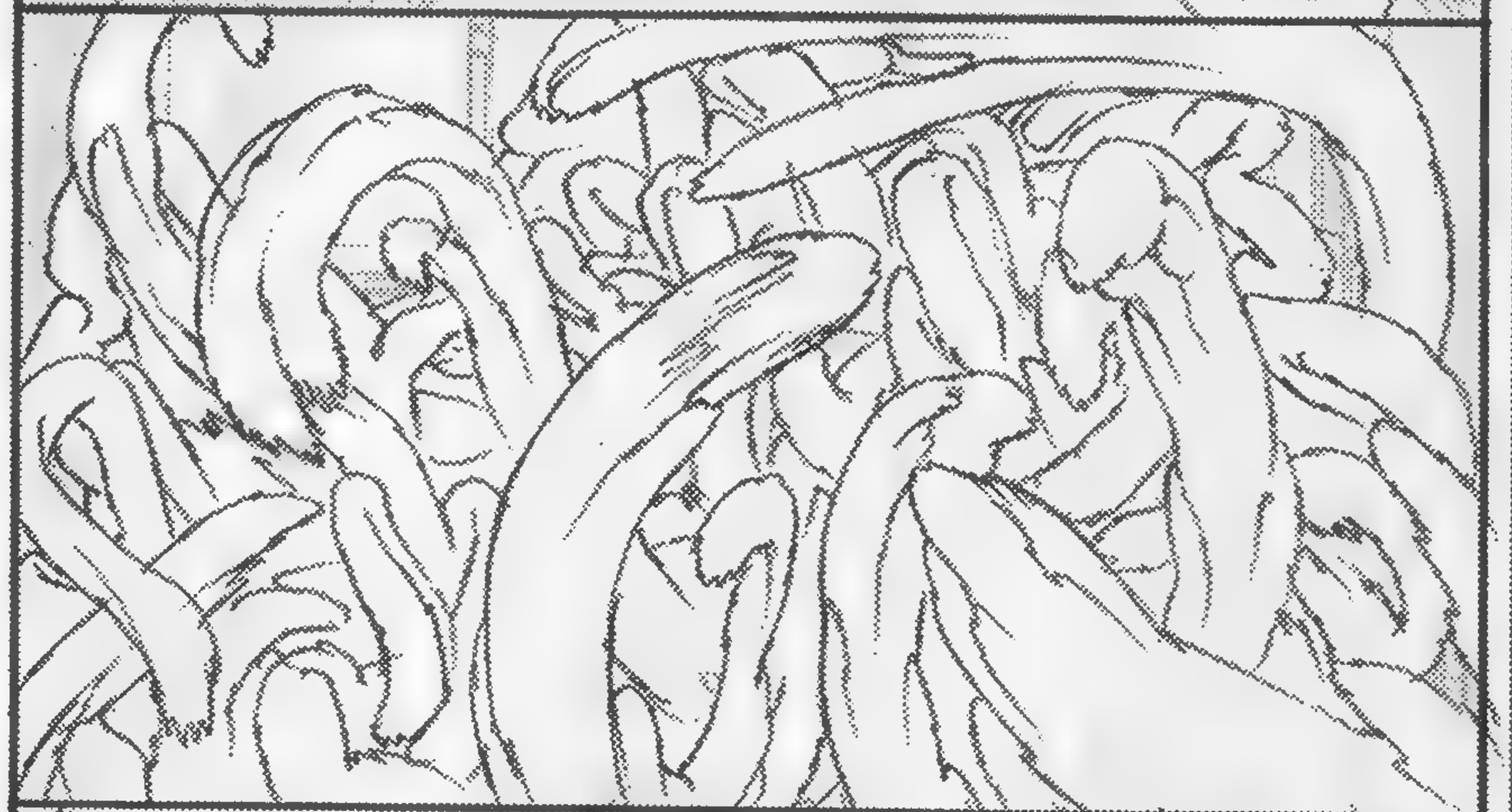
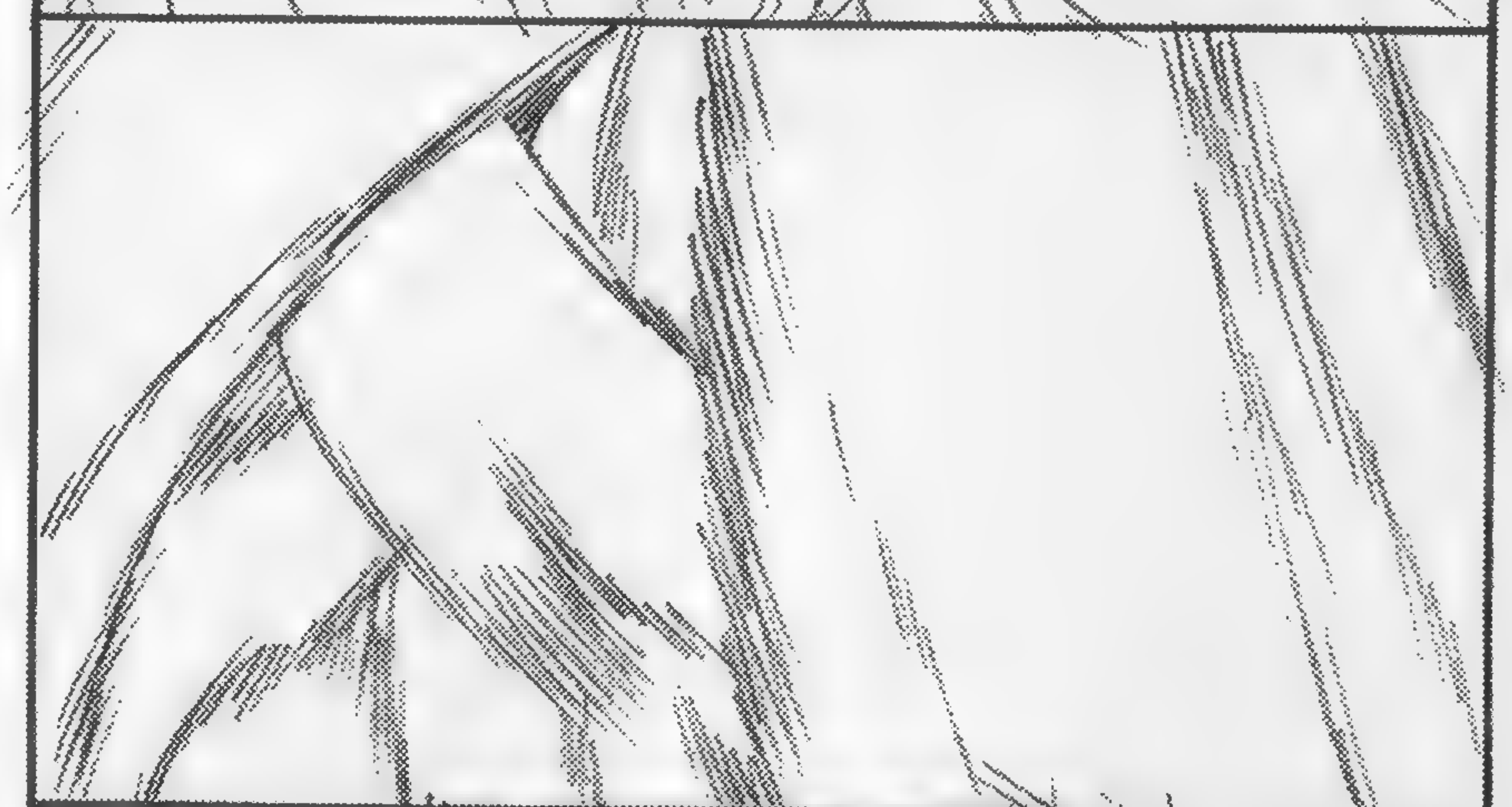
( )

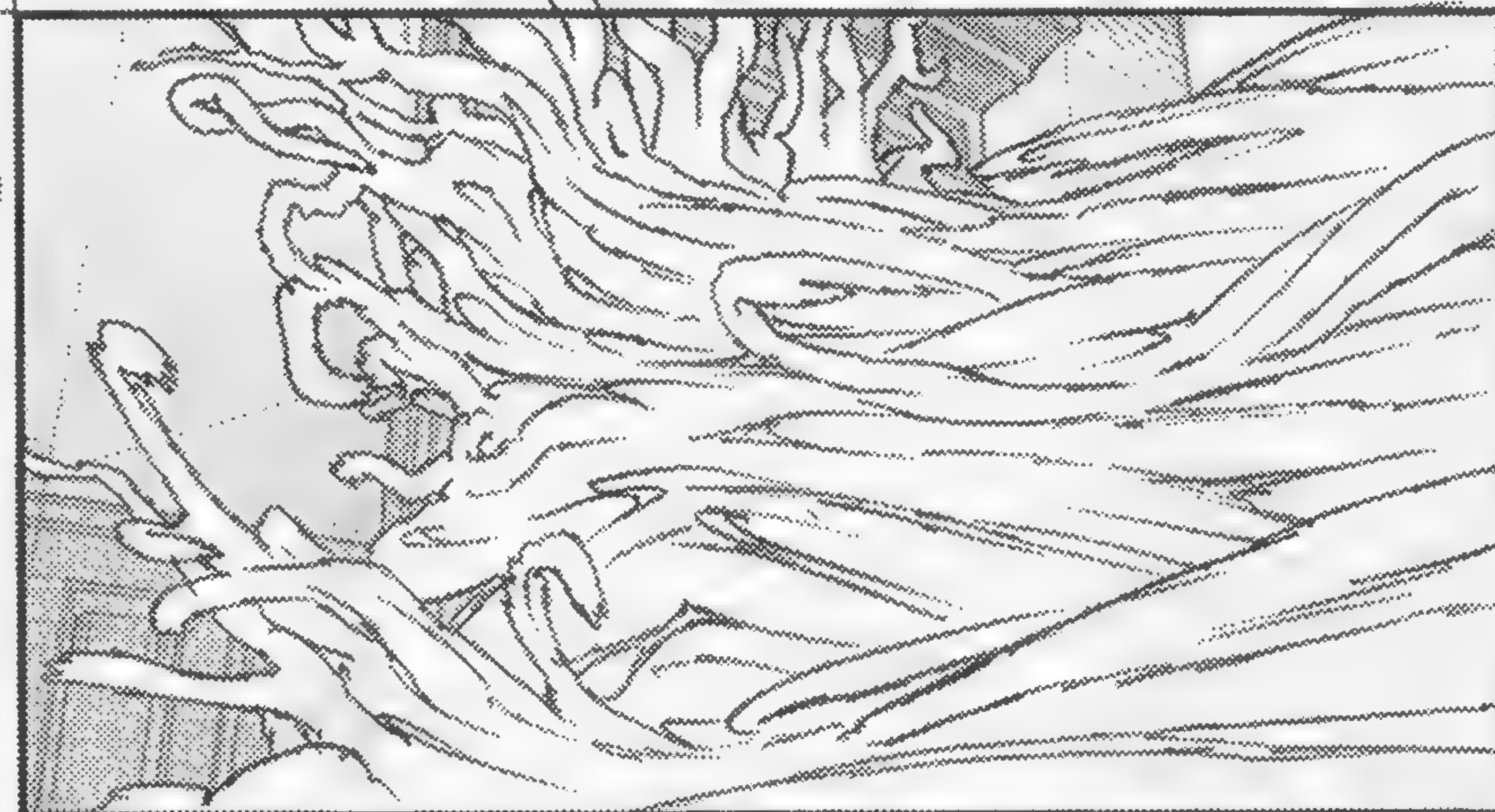
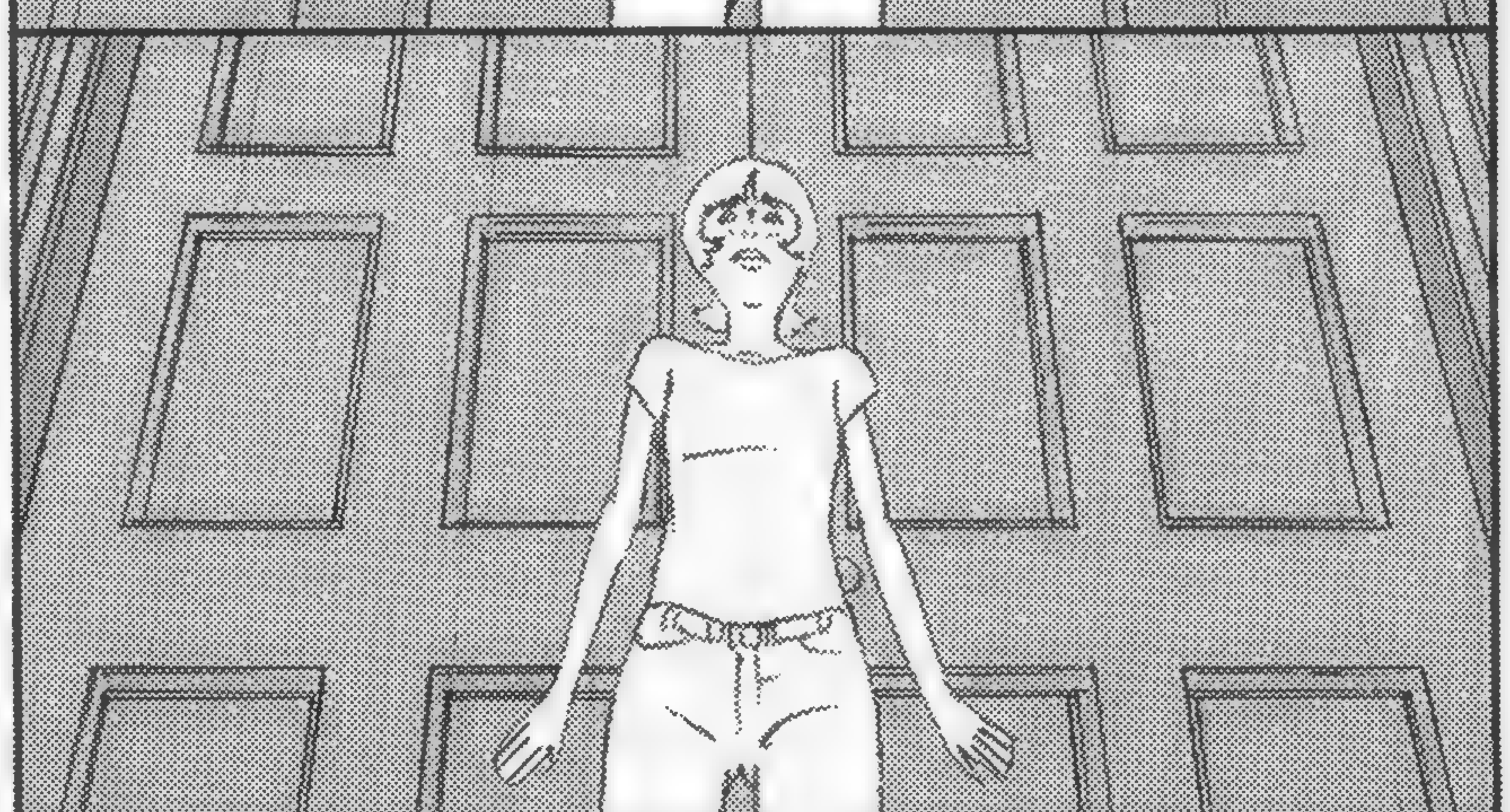
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
671		敦子の両肩を揺さぶる。カット尻、敦子の顔が向かって左手に向きかけて、次カットへ。	島 「目を覚ませ、千葉君！」	4+0
672		A.C.で。 ことり、と倒れる敦子、アップ。	島（OFF） 「千葉君！パプリカァッ!!」	3+0
673		温室から屋敷に繋がる通路(全体像は分かりませんが)。 ワラワラと走る蔦や樹根の触手、FOLLOW。	音楽、一気にアップテンポになって。	
				1+0
674		前カット同様、走る触手、FOLLOW。 ※FOLLOWするBGは前カットのまったくの左右反転兼用です。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
674				1+0
675		触手に追われて走るパプリカの足元。FOLLOW。		
		触手がさらにパプリカに追り、		
		一気に捕まえようとする。が、辛くもジャンプして逃げるパプリカ。		
		触手たち、スピードダウンして若干後退。 カット尻、石畳の通路が切れて、邸内の廊下がIN。		2+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
676		屋敷内、ホール風の廊下。 右手のドアから (ドアは開いてます)		
		パプリカがつんのめりつつIN。 前のカットから勢いをそのまま繋いでください。		
		勢い余って対面の壁を蹴って、方向転換。 タタッと壁を走って手前へ。 パプリカを追って、触手がIN。		
		触手も曲がりきれず、壁にぶつかって広がる。		
		が、その後からいわば「本隊」がドドッとIN。 パプリカは走って手前へOUT。 触手たち、壁にぶつかり、その勢いを転じて手前へ。 ↓	ドバッ!	

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
656		手前へ来つつ、 固まりだったものが ほどけるように 触手にばらけて	ドドドドドドッ	
				
		大きく手前へ。		5+12
677		ある部屋のドアを 閉めるパプリカ。		
		閉めるやいなや 触手たちが、		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 657		ドカッとドアに ぶつかって広がる。	ドバッ	1+06
658		室内、触手の勢いに たわむドア。 ドアを押さえるように 立つパプリカ。		
		ドアのたわみが戻る。	ギシギシーッ ギシギシーッ …… （触手の接触に、 ドアや壁が軋んでいる 感じです）	
		パプリカ、室内を 確かめようと、 画面右手に目をやる。		1+18

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME

679





室内、PAN(A→B→C)。
パプリカの視線風に。
壁には絵画が飾られている。絵はすべて「オイディプスとスフィンクス」をモチーフにしたもの。
PAN、中央で止まってポン寄り。
壁の中央、暖炉の上にギュスターヴ・モローの「オイディプスとスフィンクス」。

※一口メモ
オイディプスというのは
フロイトの提唱した
“エディプスコンプレックス”、
その由来になったギリシャ神話の
“エディプス”(Oedipus)と
同じです。
父を殺し母と結ばれた
オイディプスですが、
スフィンクスを退治したのも
同じ人。有名な「朝は四つ足、
昼は二本足、夜は三つ足で歩く
ものは何か」という謎々に
「人間」と答えてスフィンクスを
倒した、と。
本作にこれ以上ふさわしい絵も
ない気がするんですが、
付け焼き刃って言わないで(笑)

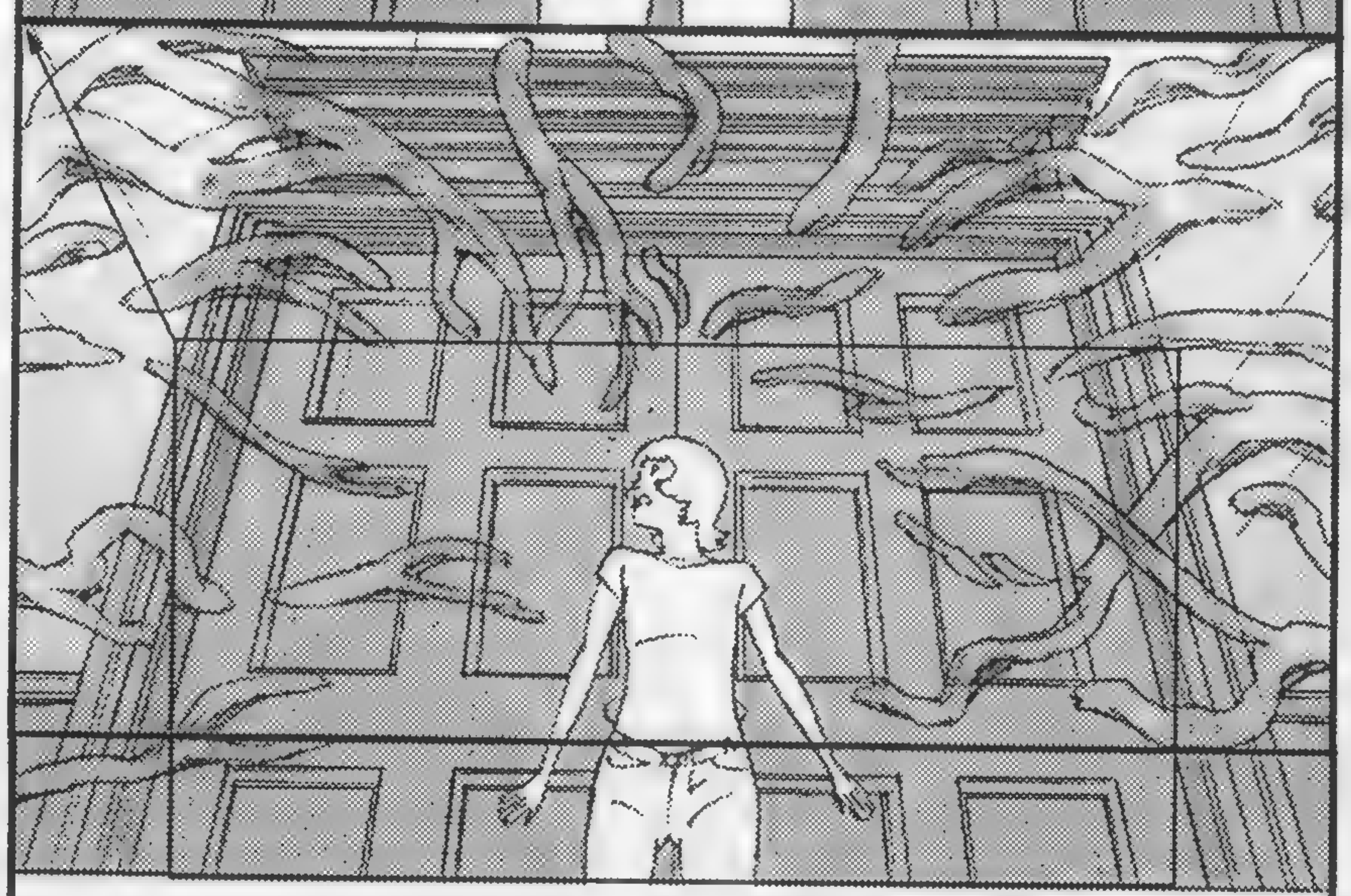
PAN(A→B→C)
2+0
寄りサイズ
1+12

3+12

680

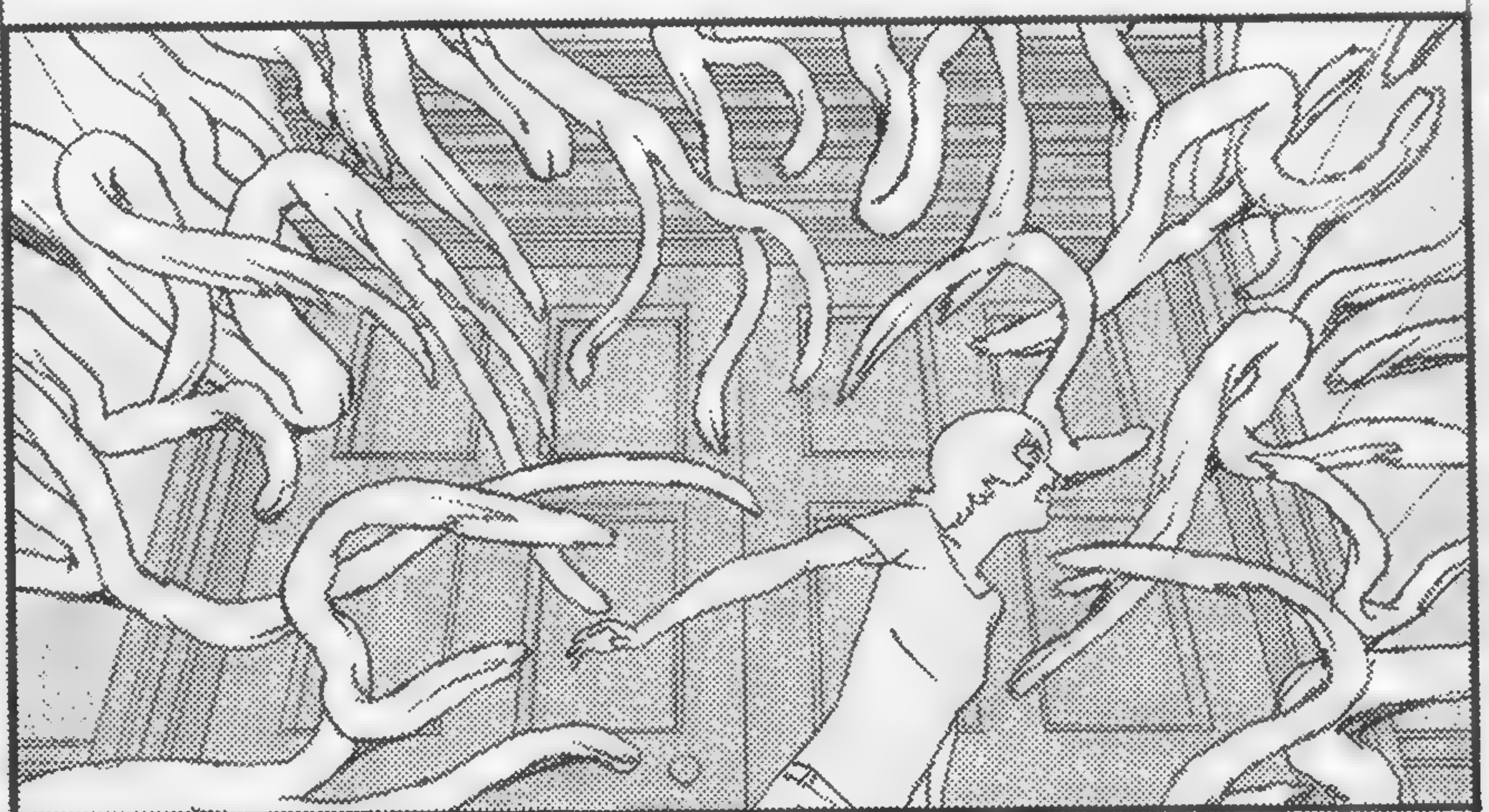
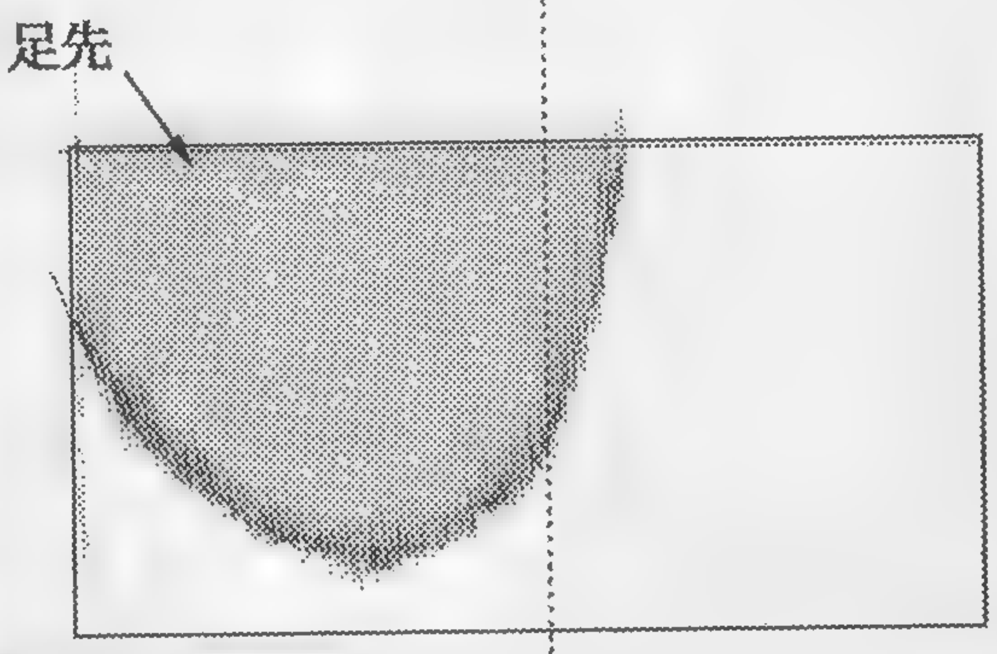


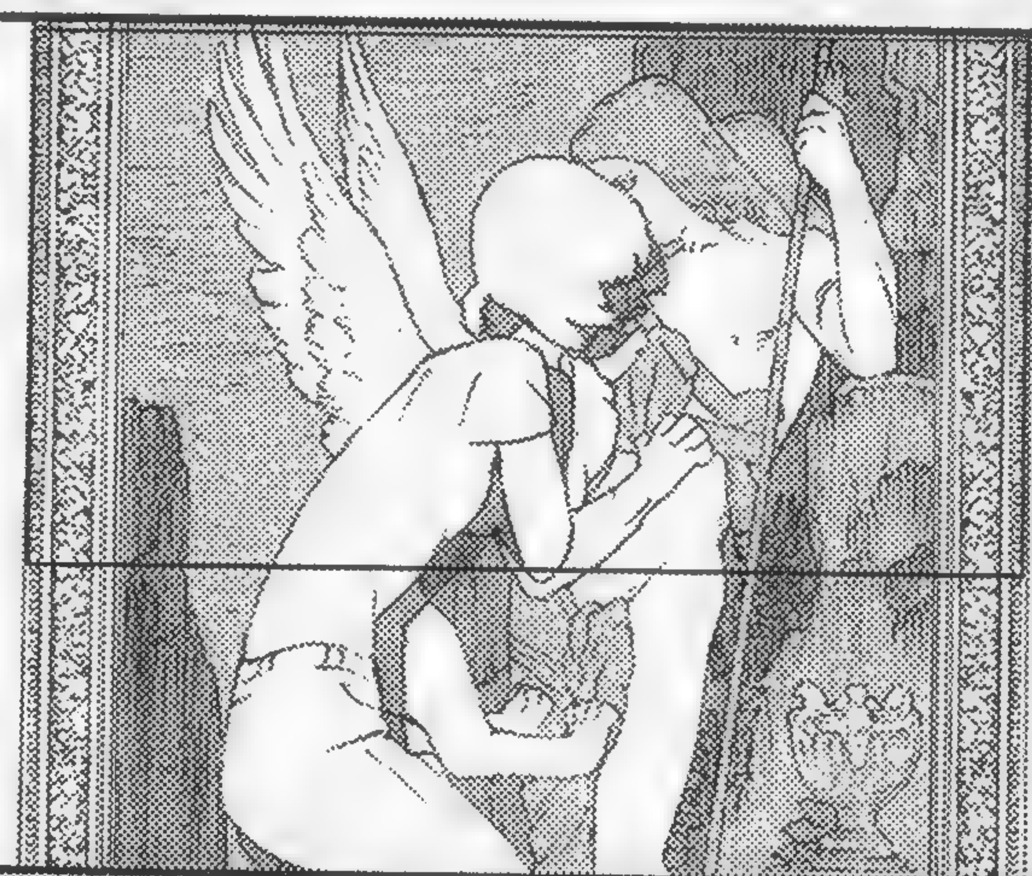
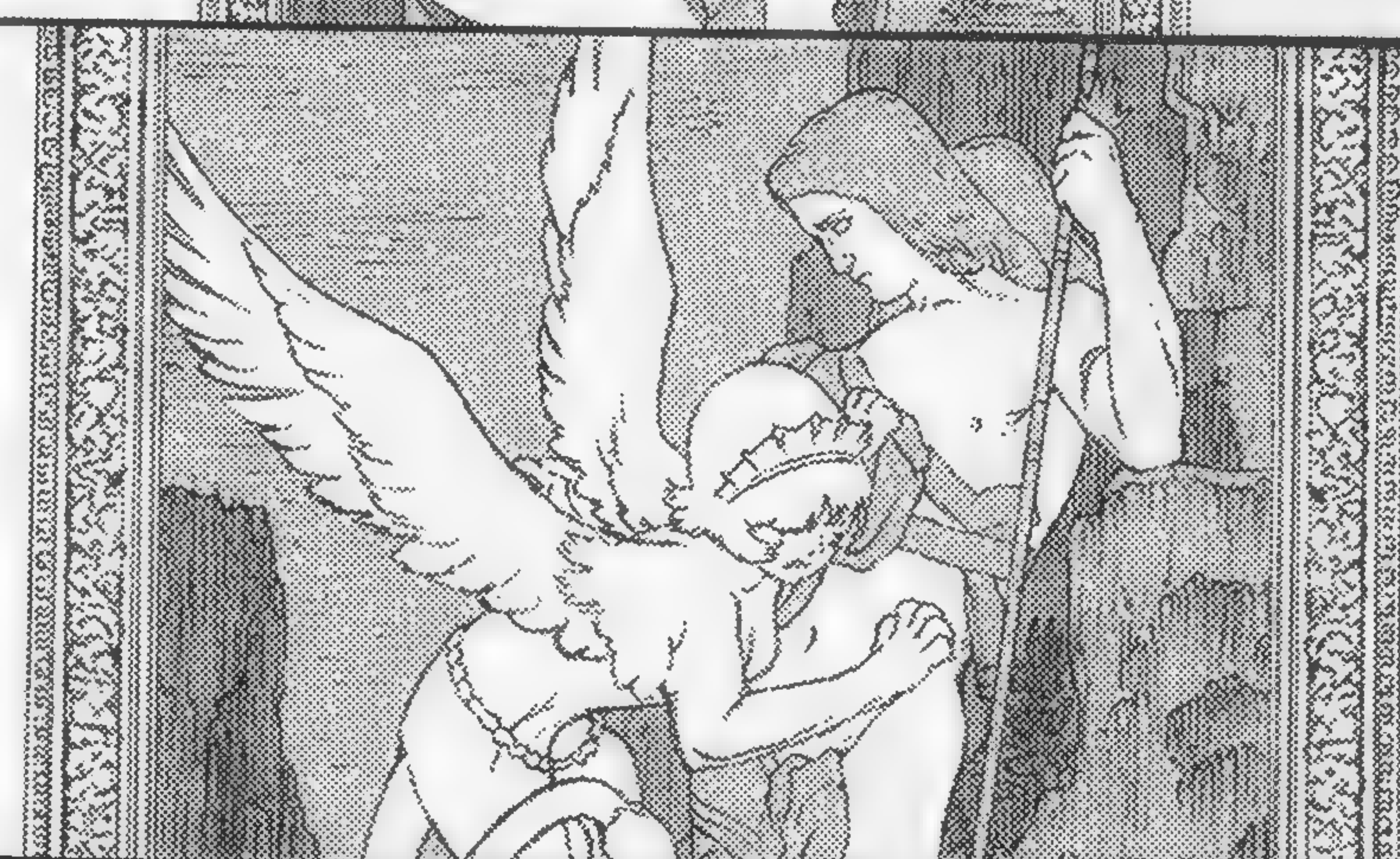
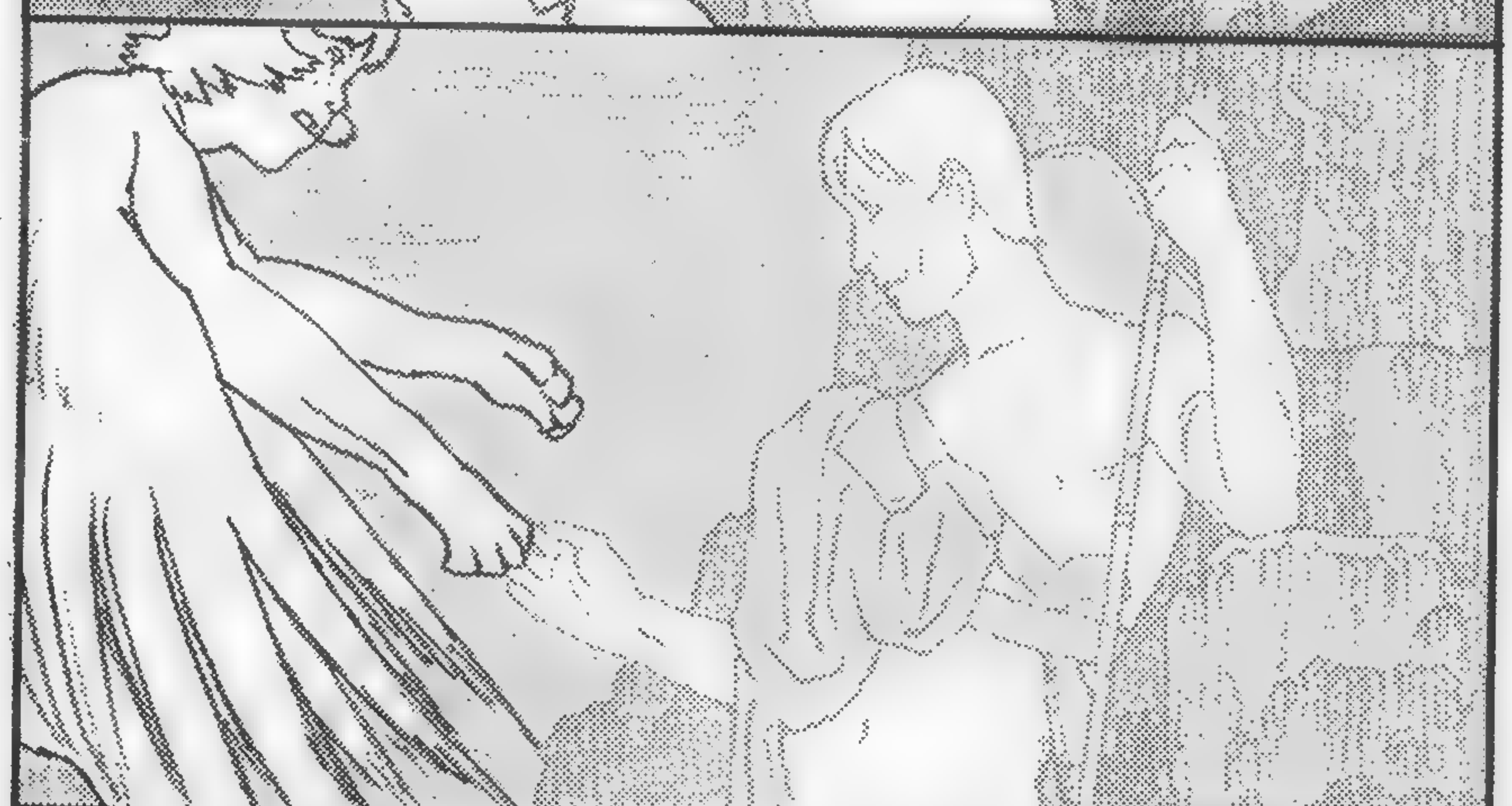
C.678同ポから。
ドアの前に立つパプリカ、気が付いた表情(これは“すでに気が付いていた”ですので気付きの芝居は不要です。絵を見てアイディアが浮かんだ、くらいの感じです)。

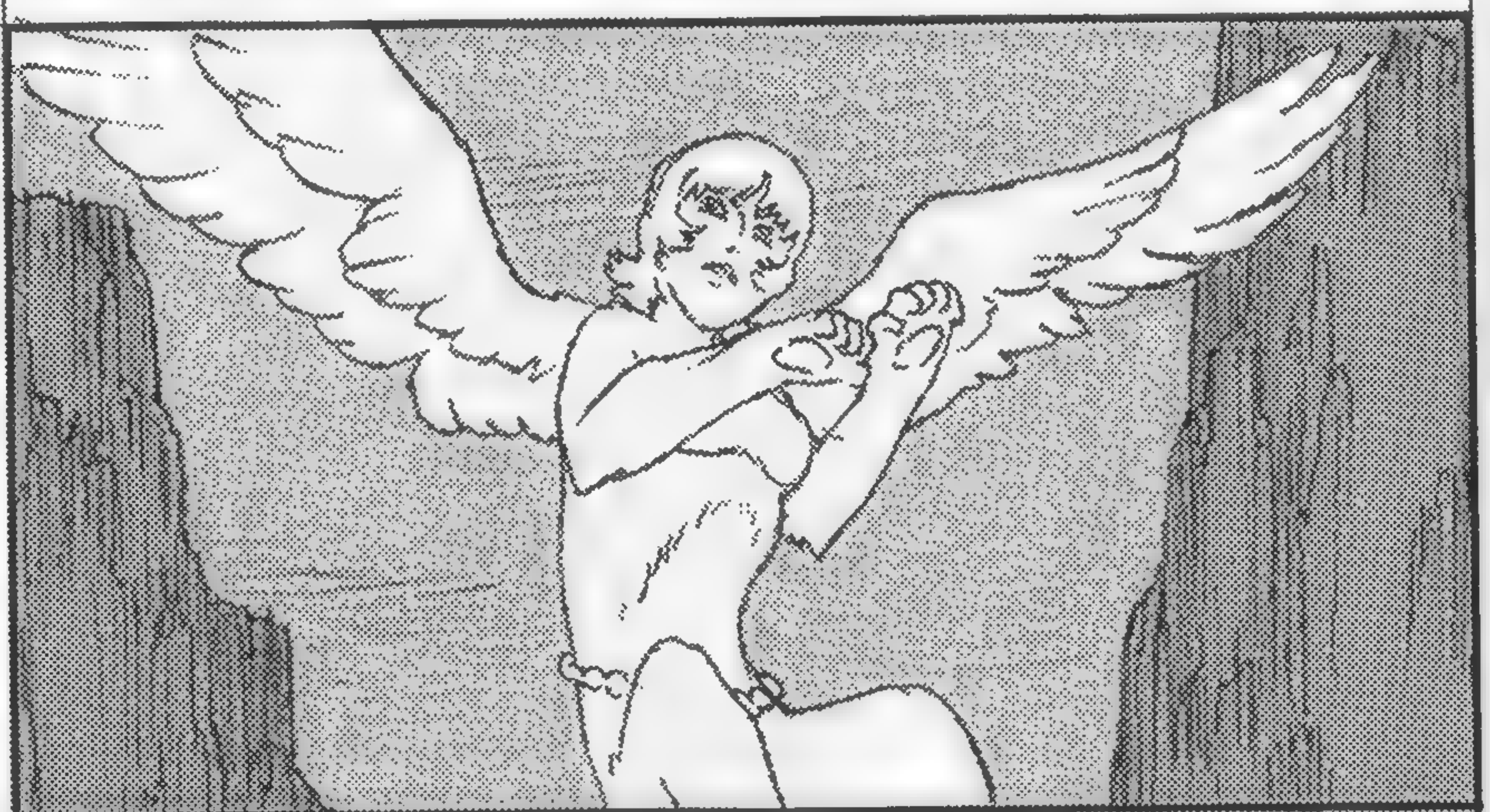
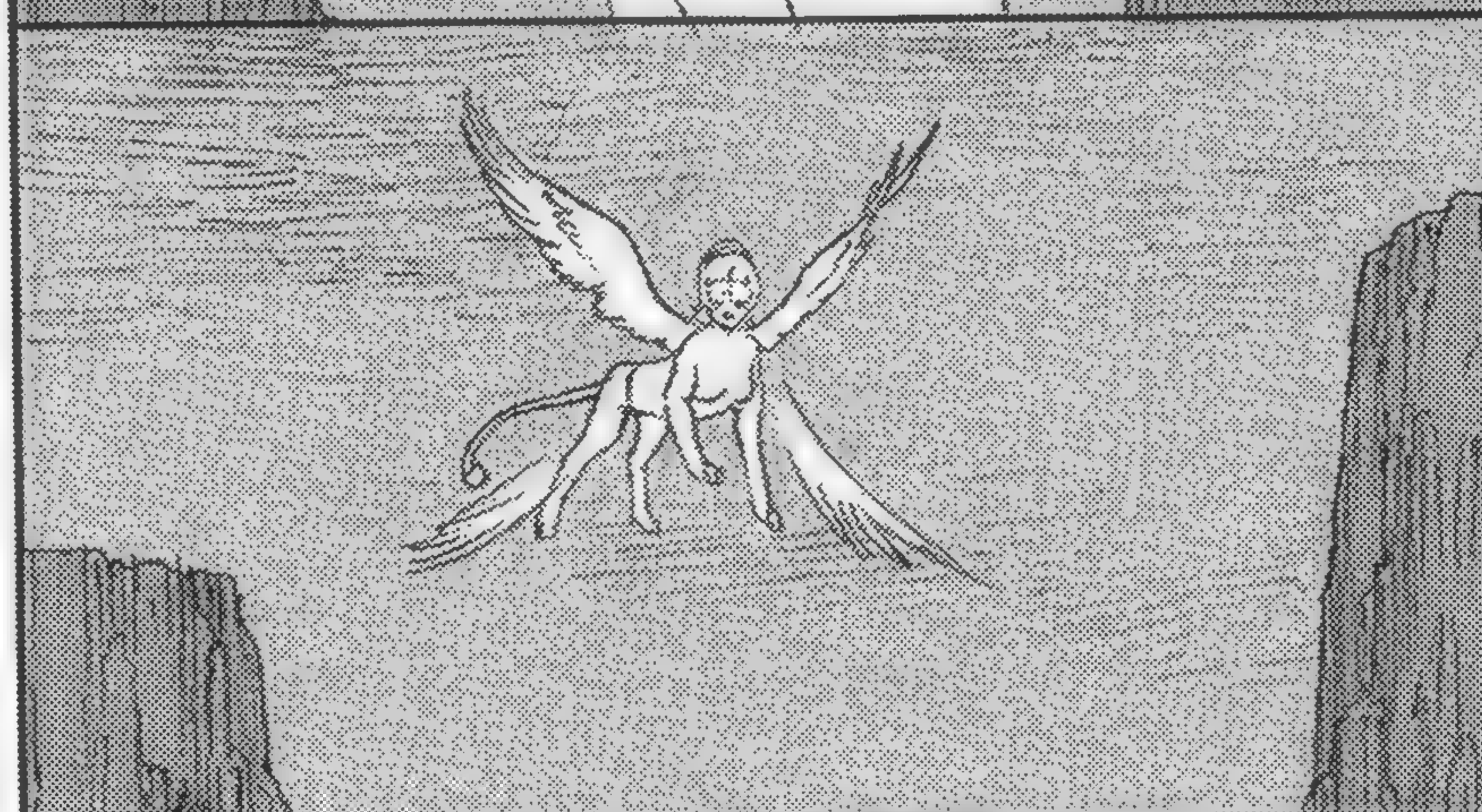
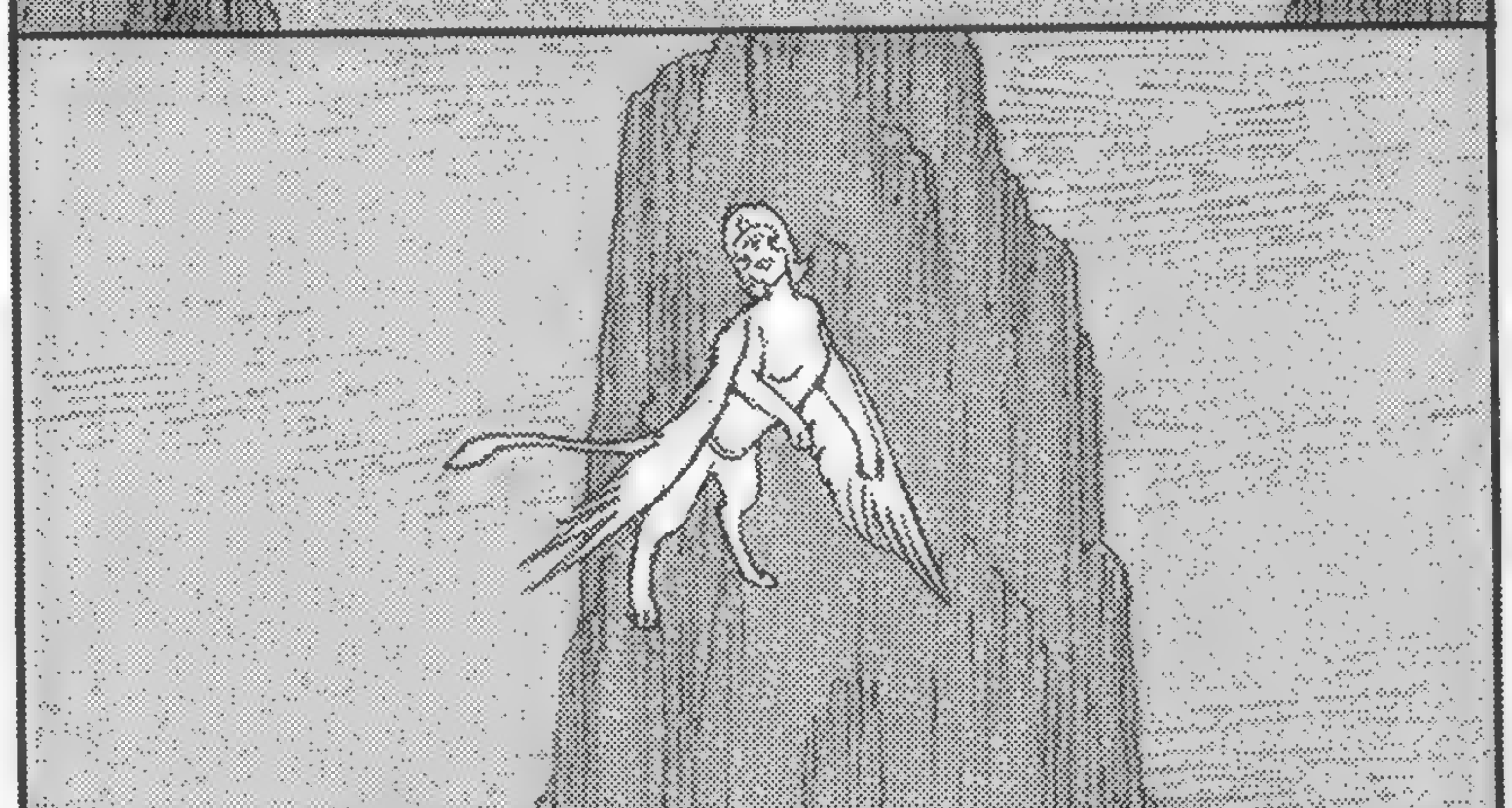
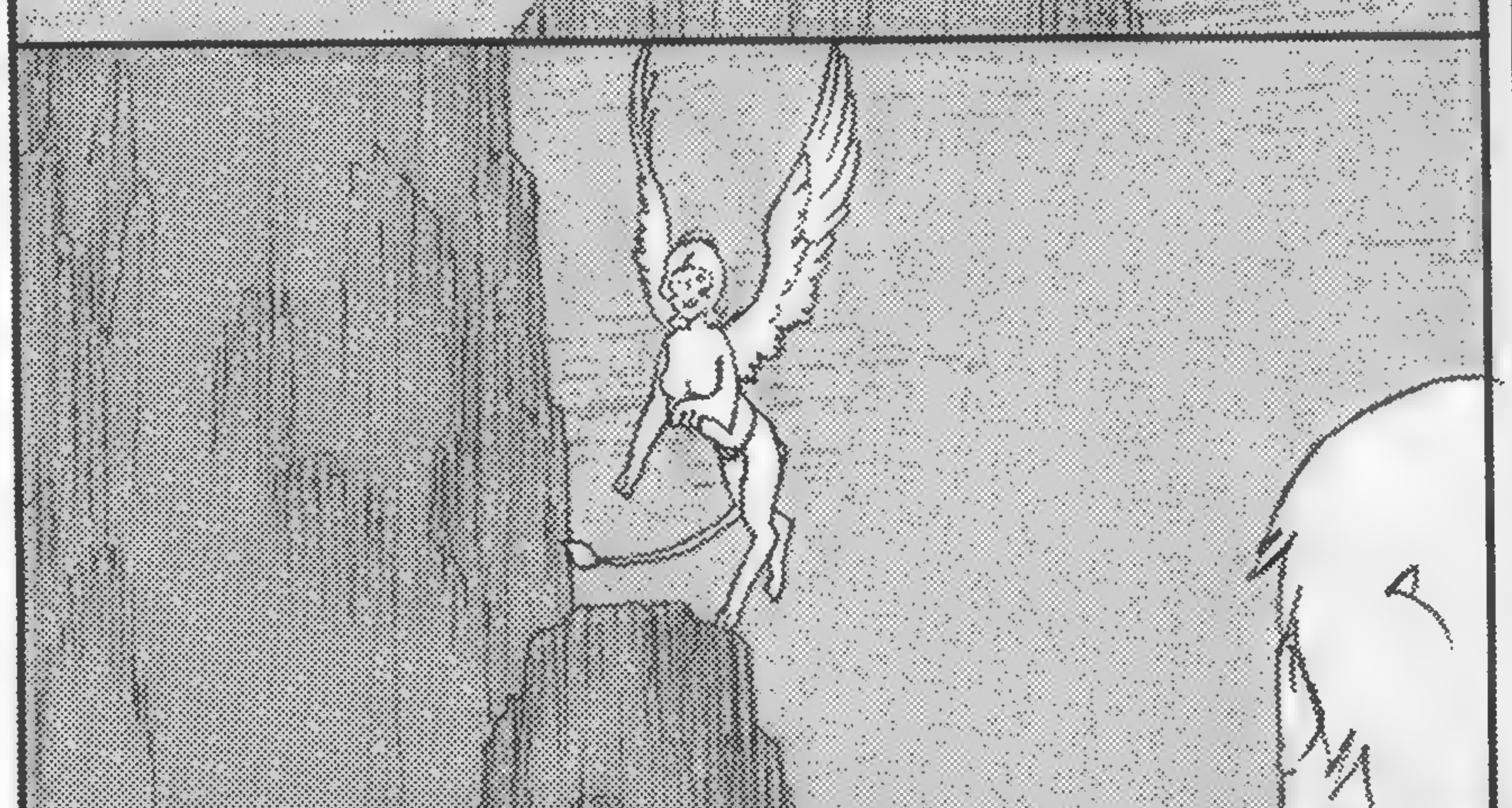
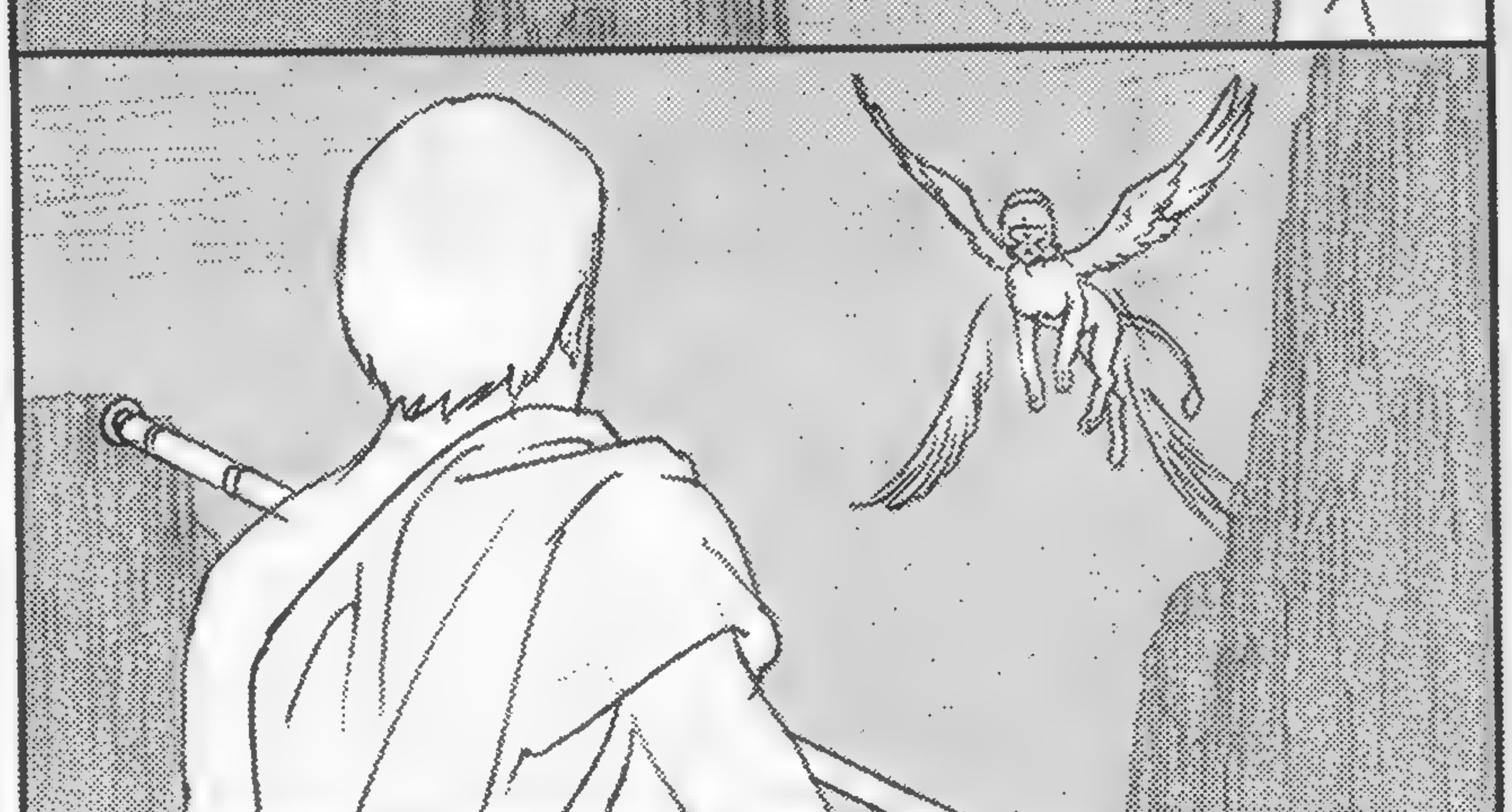


背後のドアや壁から、触手たちが浮き上がるように現れる(処理については一考)。
パプリカ、ハッと気が付いて振り仰ぐ。
同時にQ.T.B.。

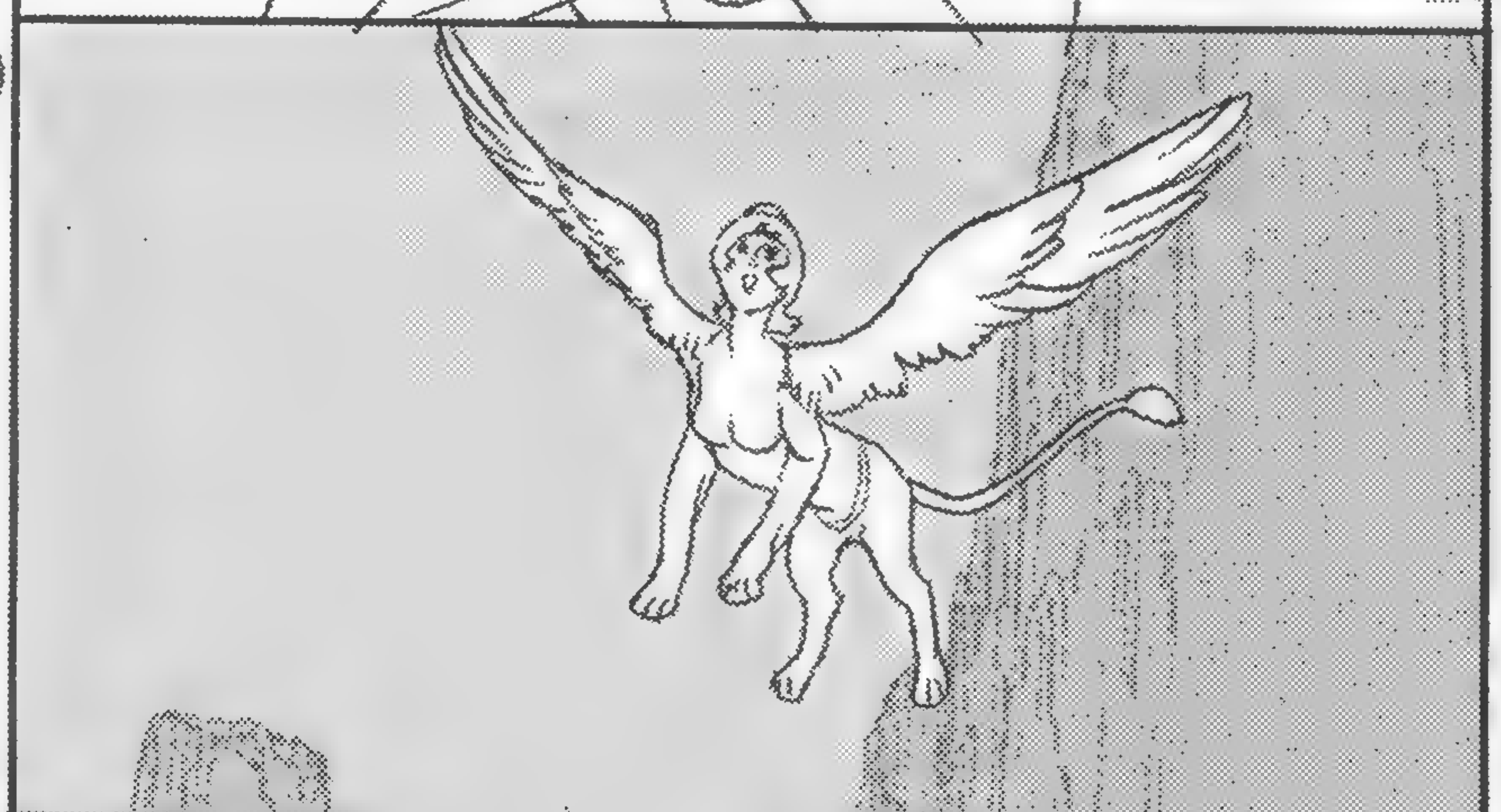
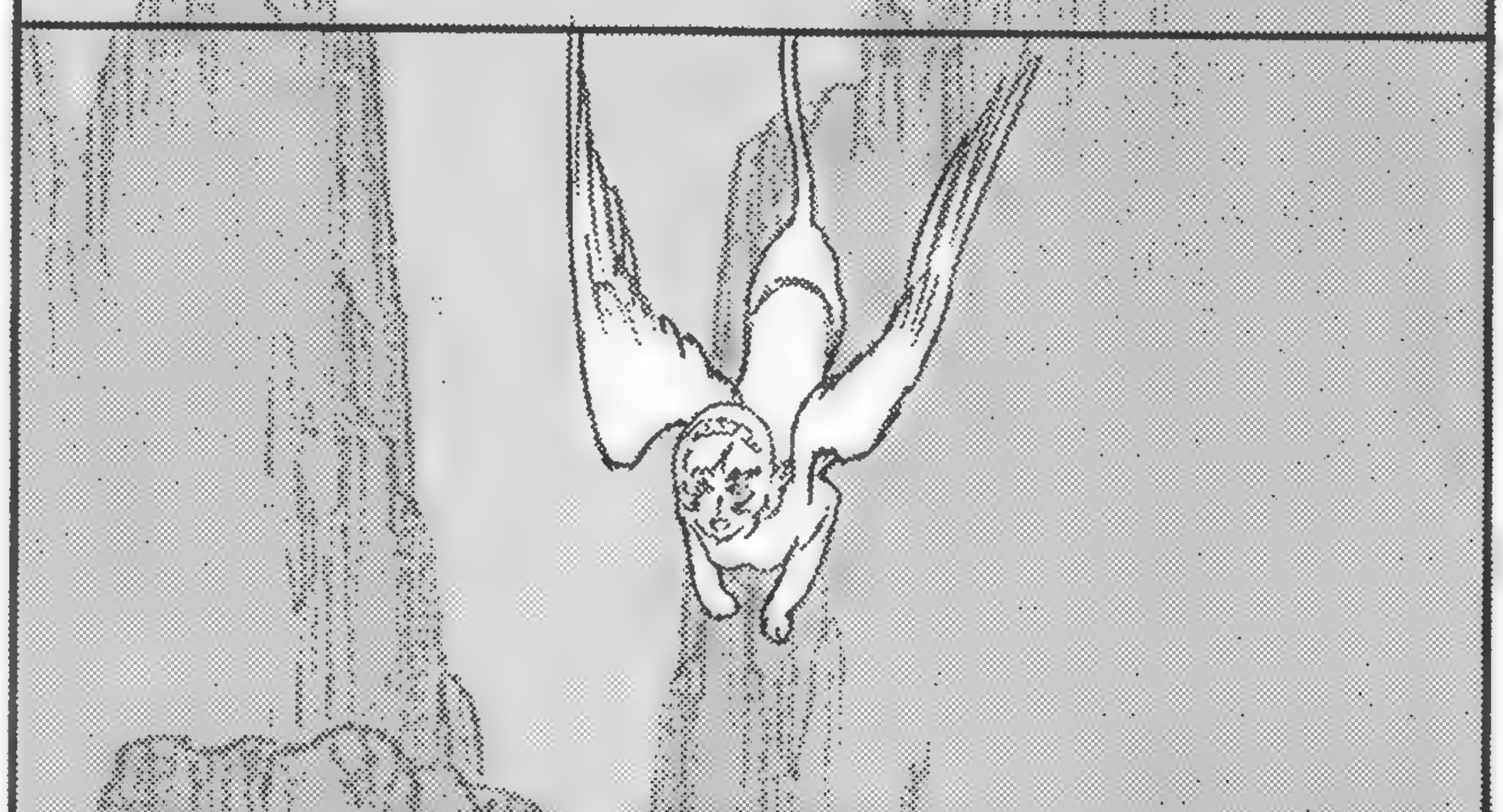
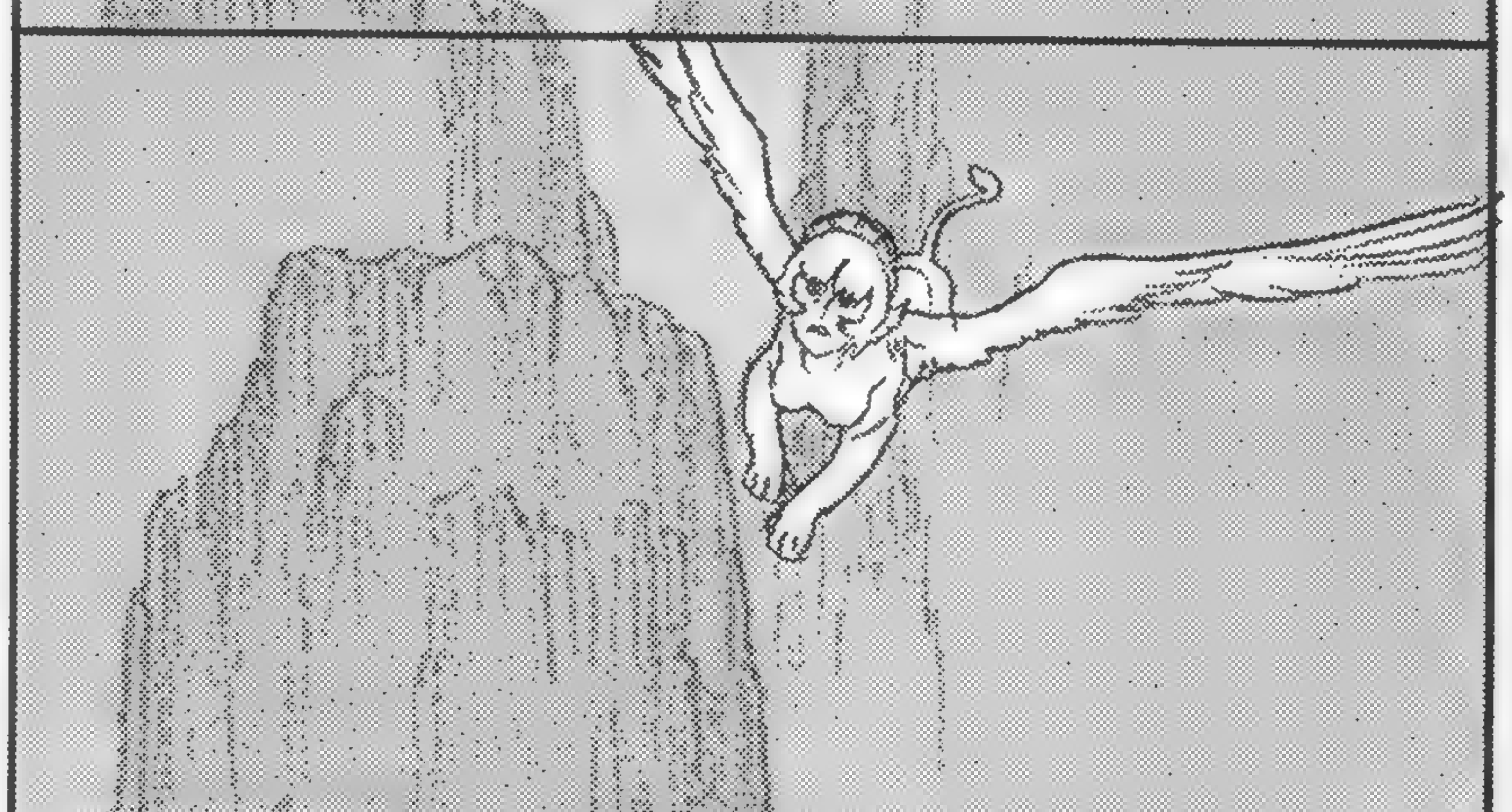
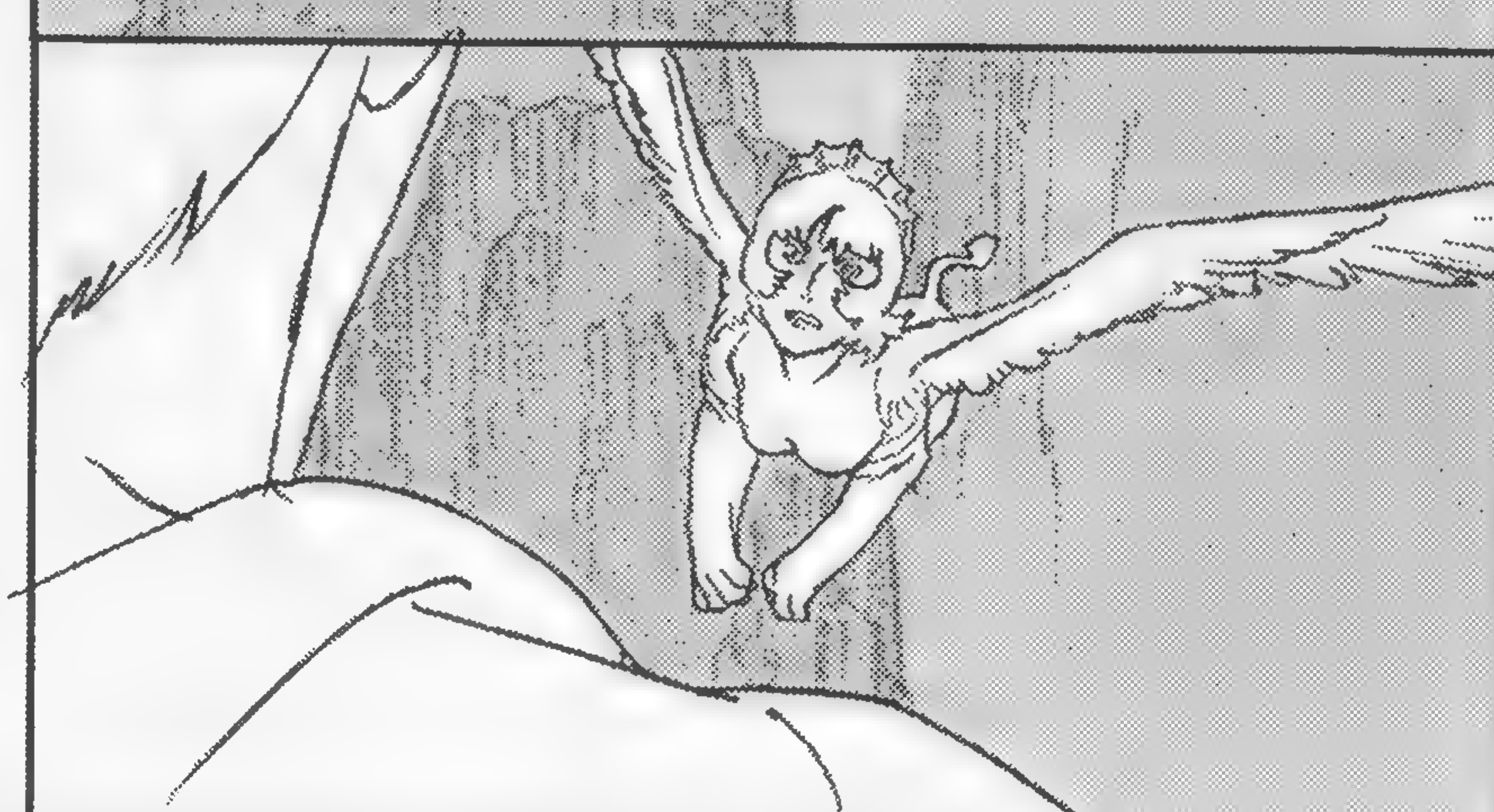
( )

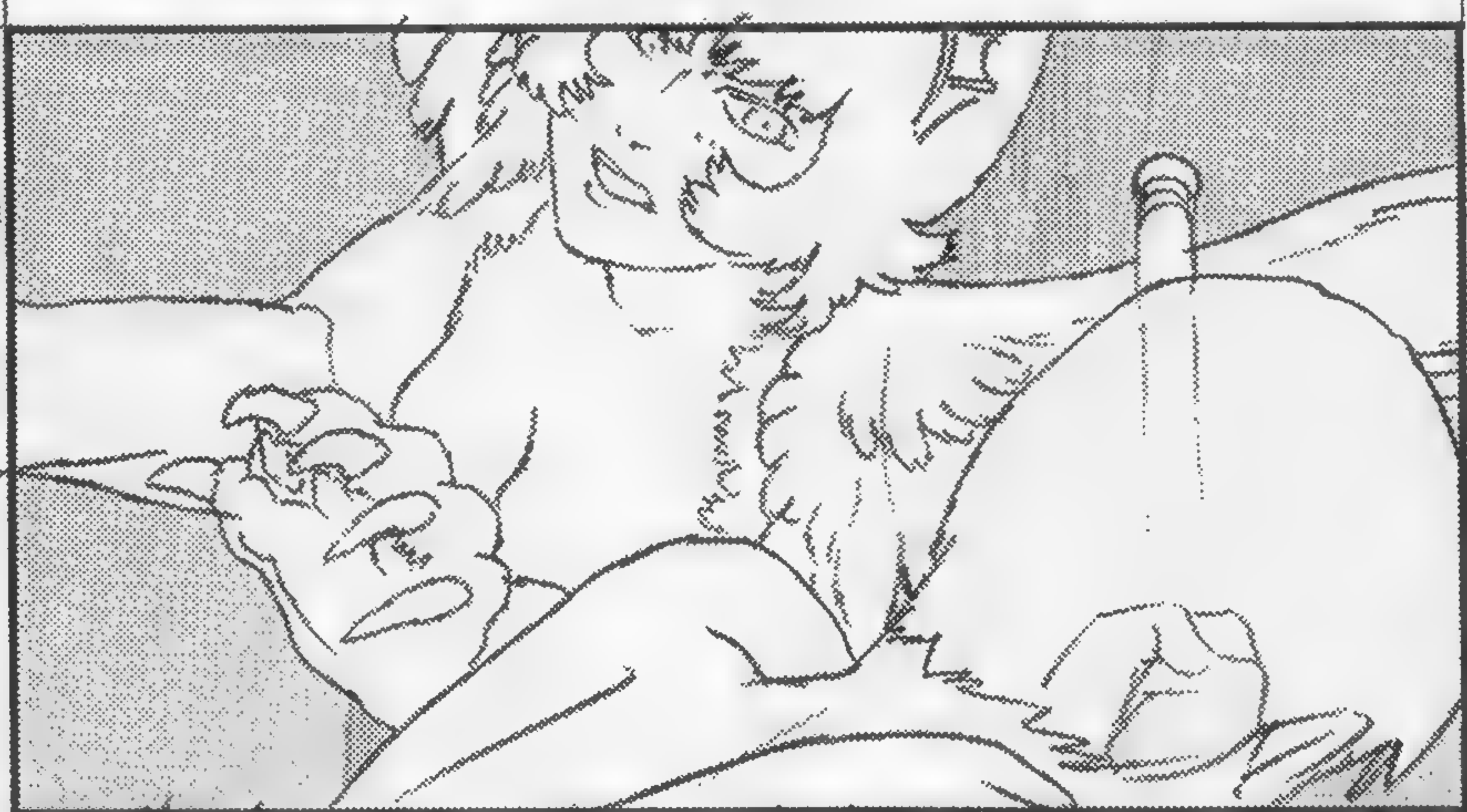
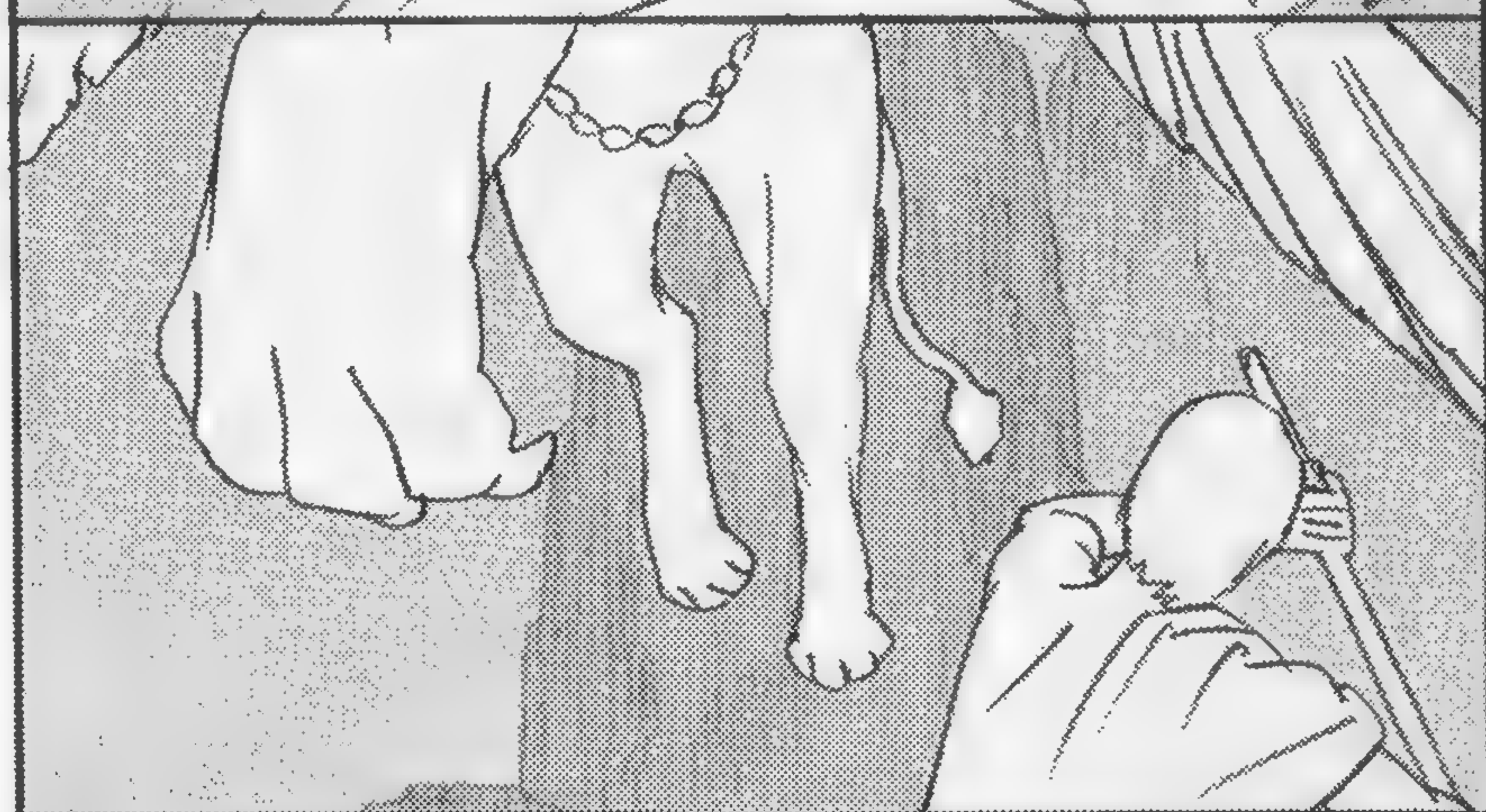
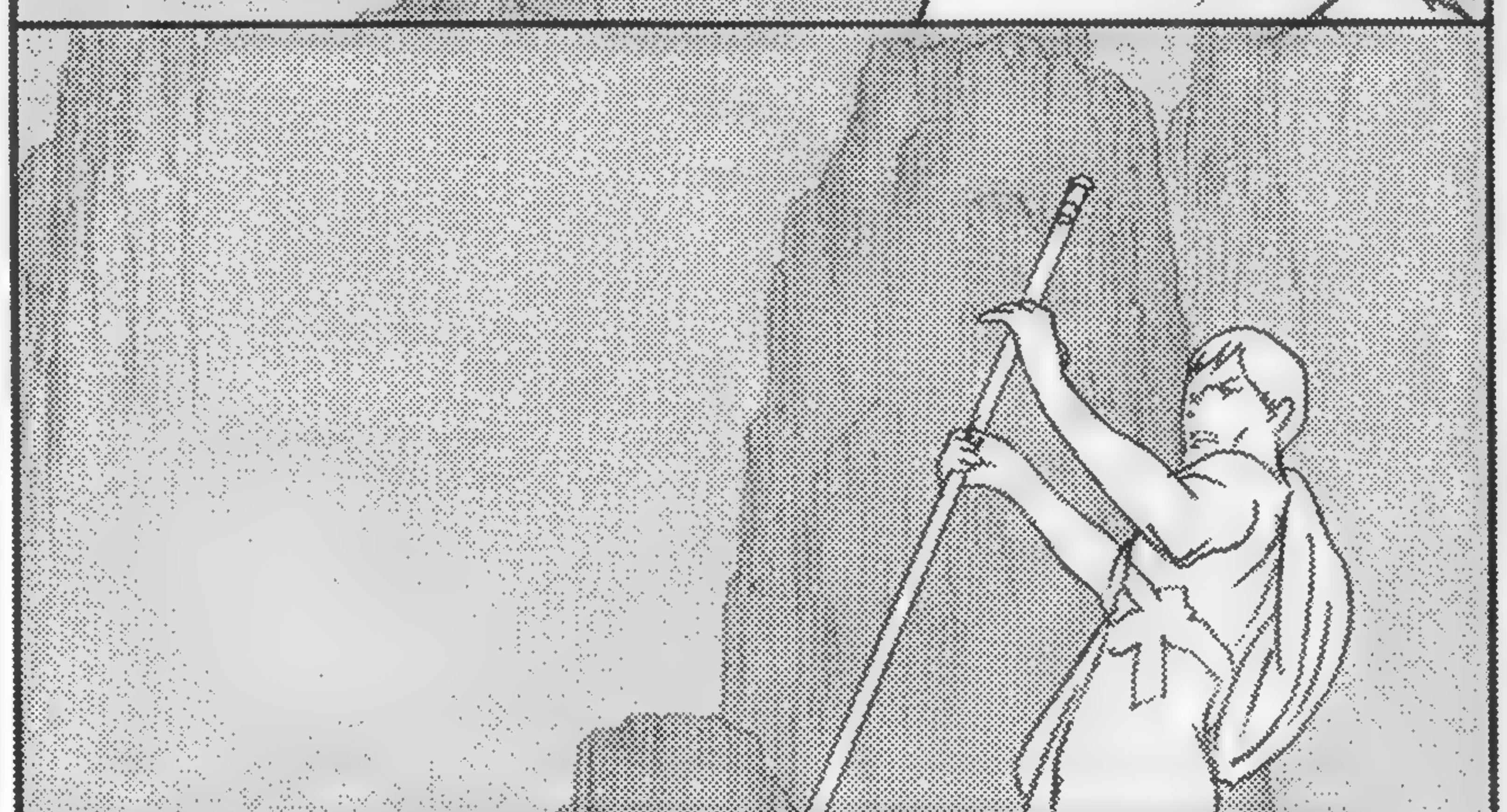
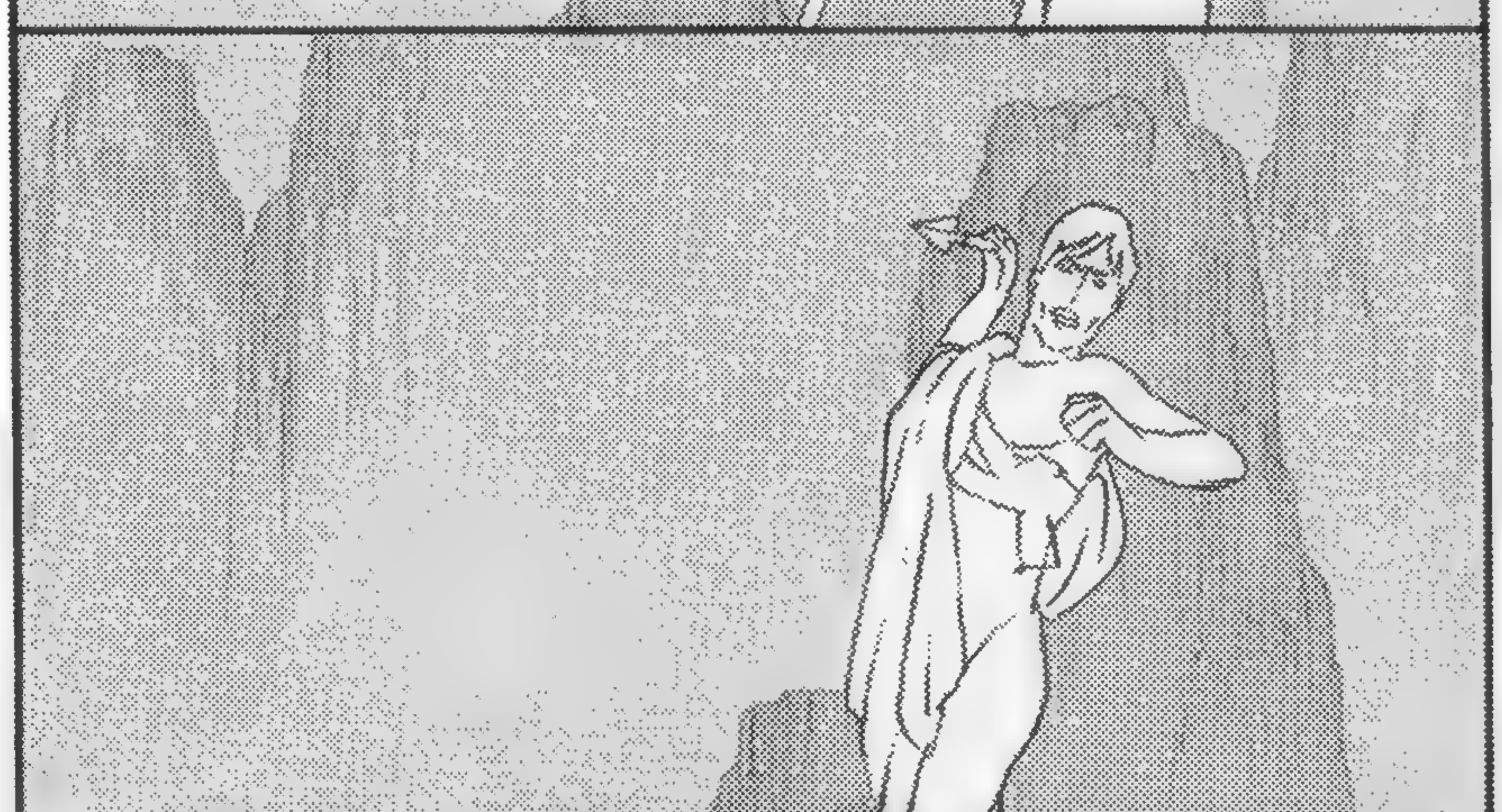
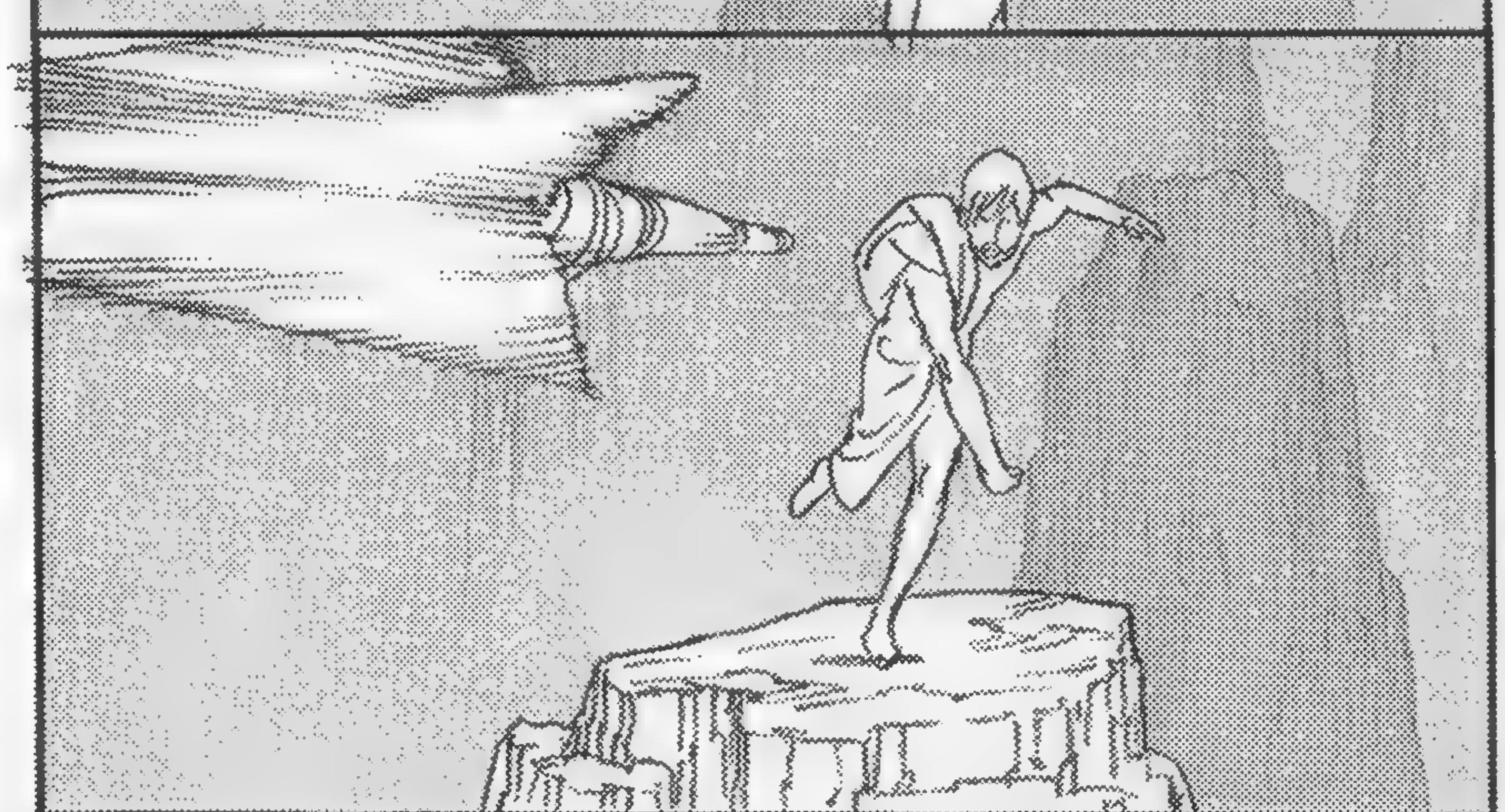
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
680		後から後から現れる 触手、逃げ出す パプリカ。		
		真っ直ぐ手前に来ると 芸がないので、 ちょっと画面右手を 回って来る感じで。		
		大きく手前に来て、 ジャンプ。OUTまで。 		3+12
681		テーブルの上に飛び上がり タタタッと走るパプリカ。付けてPAN。 手前の椅子と左手の スフィンクスの彫像、 わずかにスライド。 その奥の壁面に浮かび上がる触手。 追うように壁を走る。 パプリカ、ジャンプしてモローの 「オイディプスとスフィンクス」の 中に飛び込む。		1+06

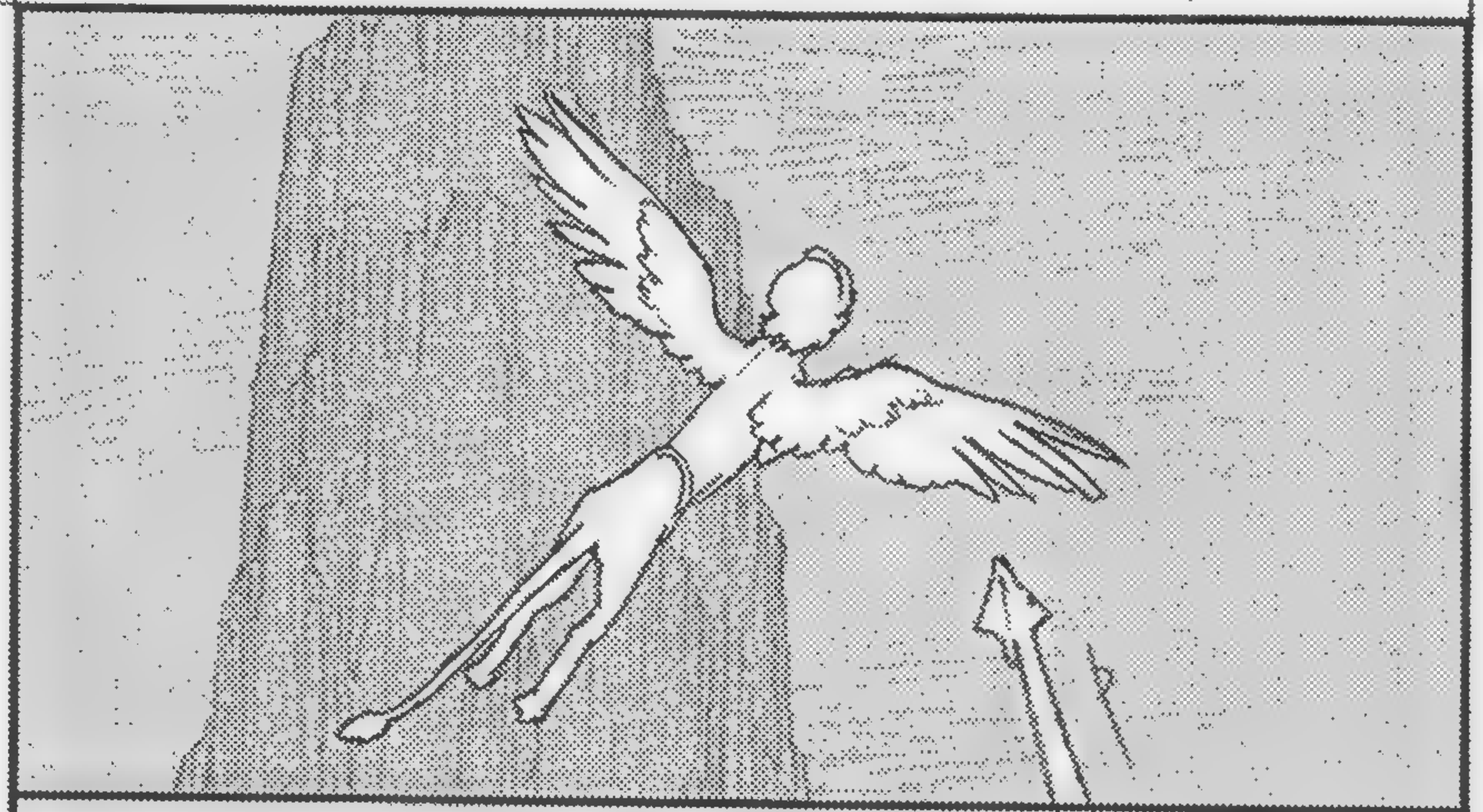
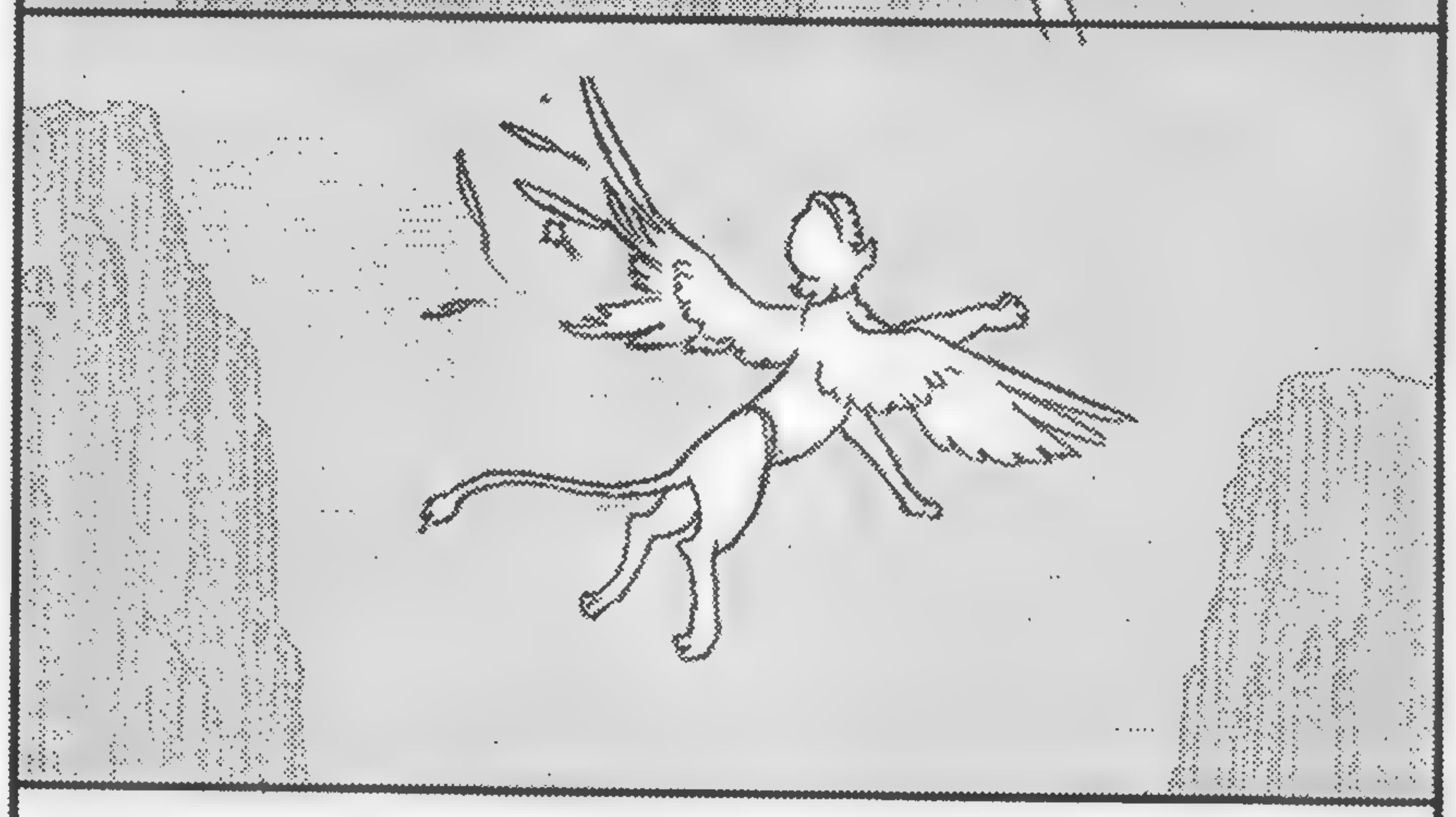
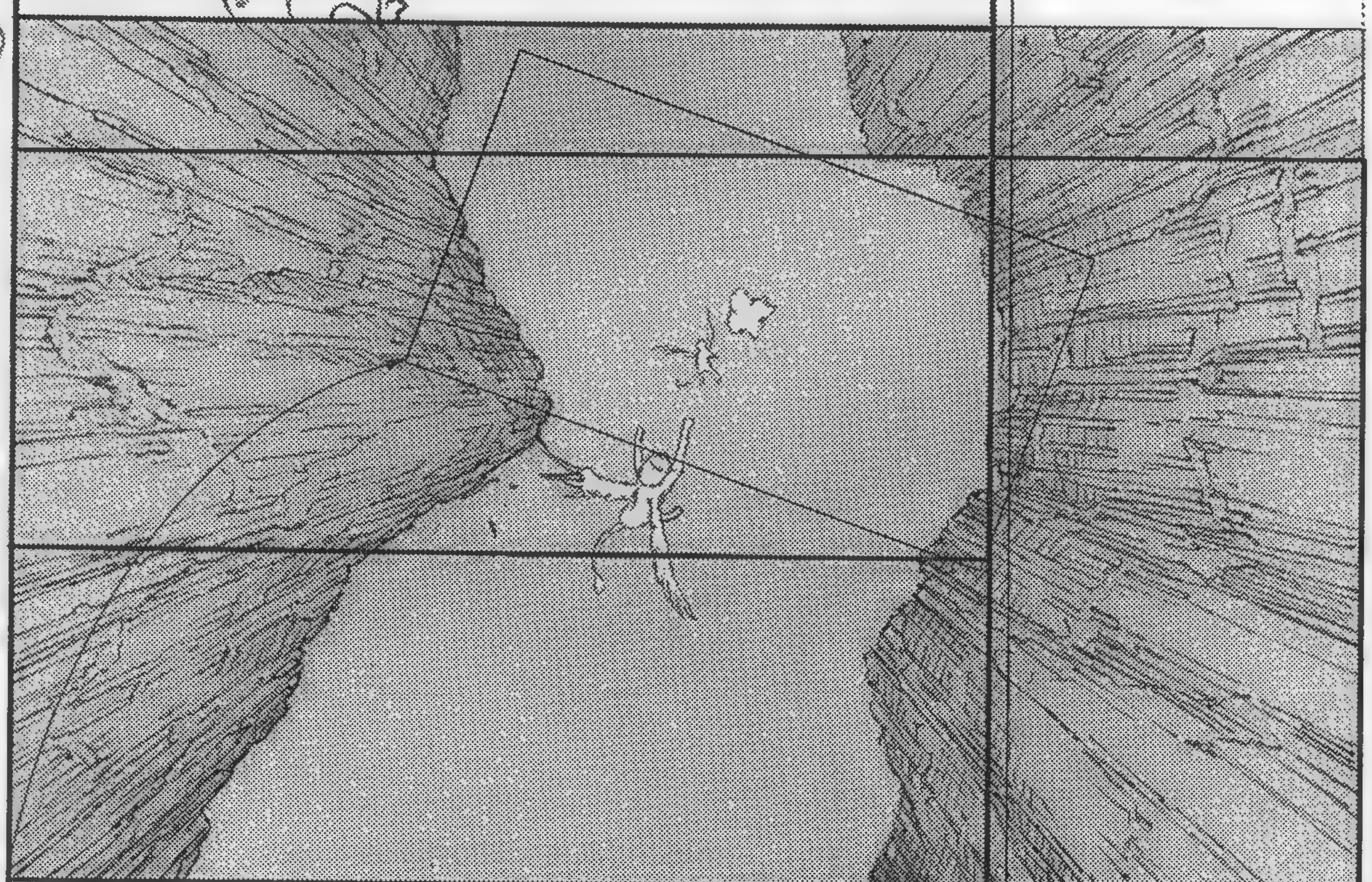
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
682		A.C.で。 絵の中に飛び込んで、 	※前カットのラスト次第ですが、 画面手前にパプリカをつかみ 損ねた触手が2～3本欲しいです。 このカット自体が複雑な内容 なので、あまり触手が多いと 分かりにくくなるかもしれない ので、控えめに。	
		スフィンクスに姿を 変えるパプリカ。 カメラ、T.U.して絵の 中へ。額縁部分は T.U.率を大きくして、 さながら壁の奥に絵画の 空間が広がっている 感じで。 スフィンクスは、 飛び込んだパプリカの 勢いを受けて、ちょっと 体勢を崩す。		
		スフィンクス・パプリカが 体勢を立て直すと、		
		オイディプスの顔が 小山内に変わる (モーフィングみたいな 感じが望ましい。処理は 一考)。	小山内 (～2+18) 「あなたに スフィンクスは 似合わない」 パプリカ 「！」	
		パッと飛び退く スフィンクス・パプリカ。 OUT気味まで。		5+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
613		飛び退くスフィンクス・パプリカに付けて PAN.UP.		
		空中で体勢を立て直し、		
		羽ばたきながら 踊るように宙を滑る スフィンクス・パプリカ。 付けてPAN。 BGのタッチは モローの 「オイディプスと スフィンクス」に 合わせます。	パプリカ 「昼は賢い 研究員、 夜は理事長の 素敵な しもべ、 それは何？」	
		小山内、右からINして。 一段高いところに 上がる感じです。		
		※カット全体は こんな感じです。 	小山内 「言うな！」	8+12

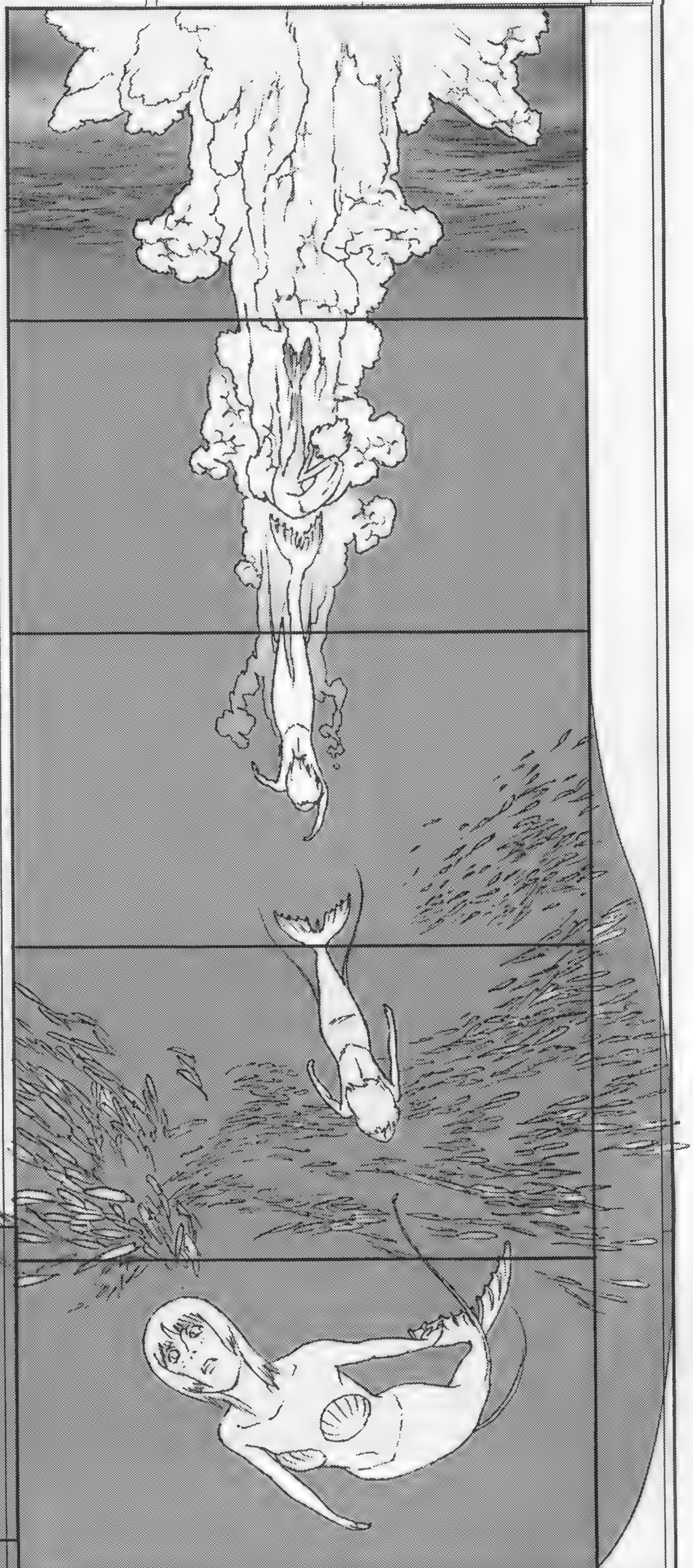
( )

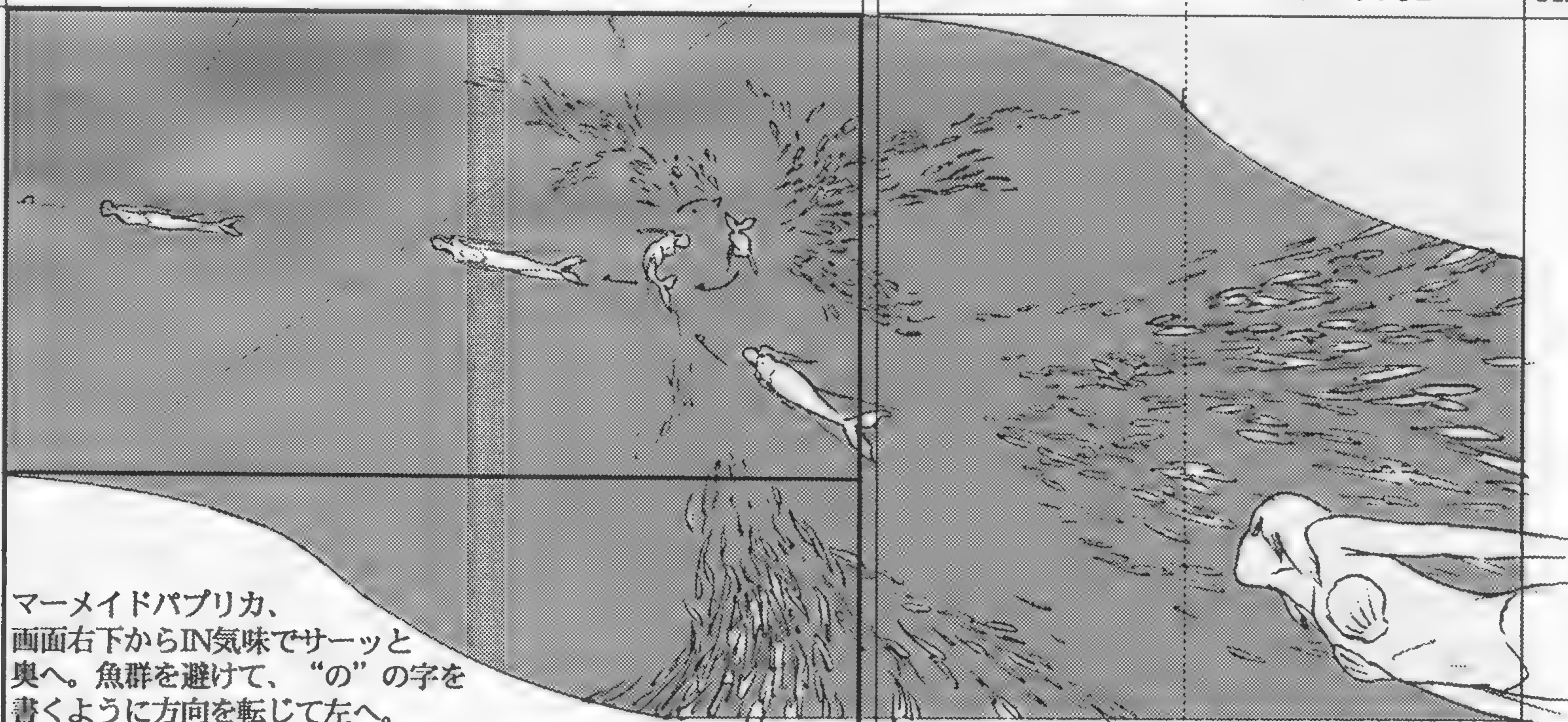
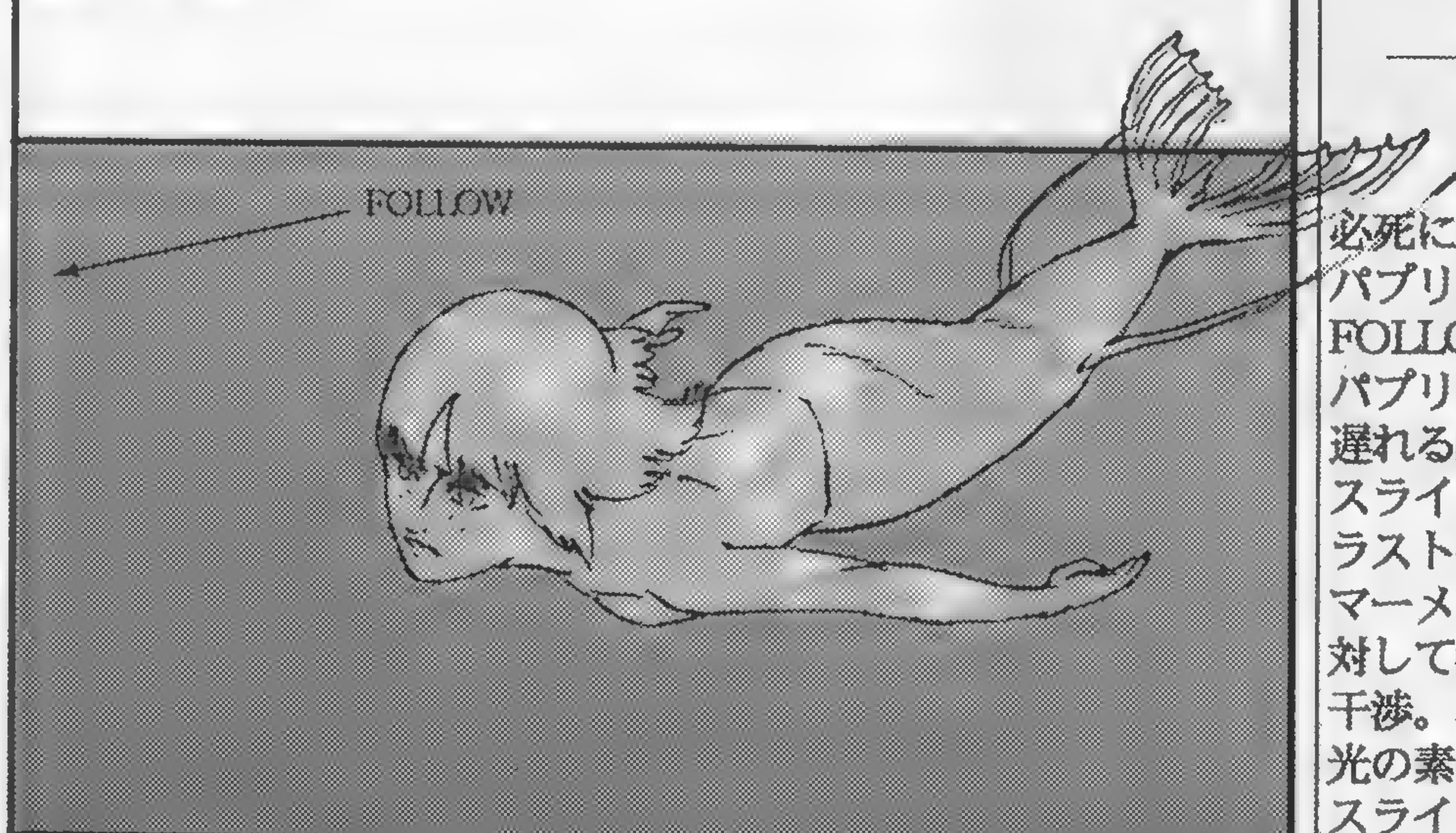
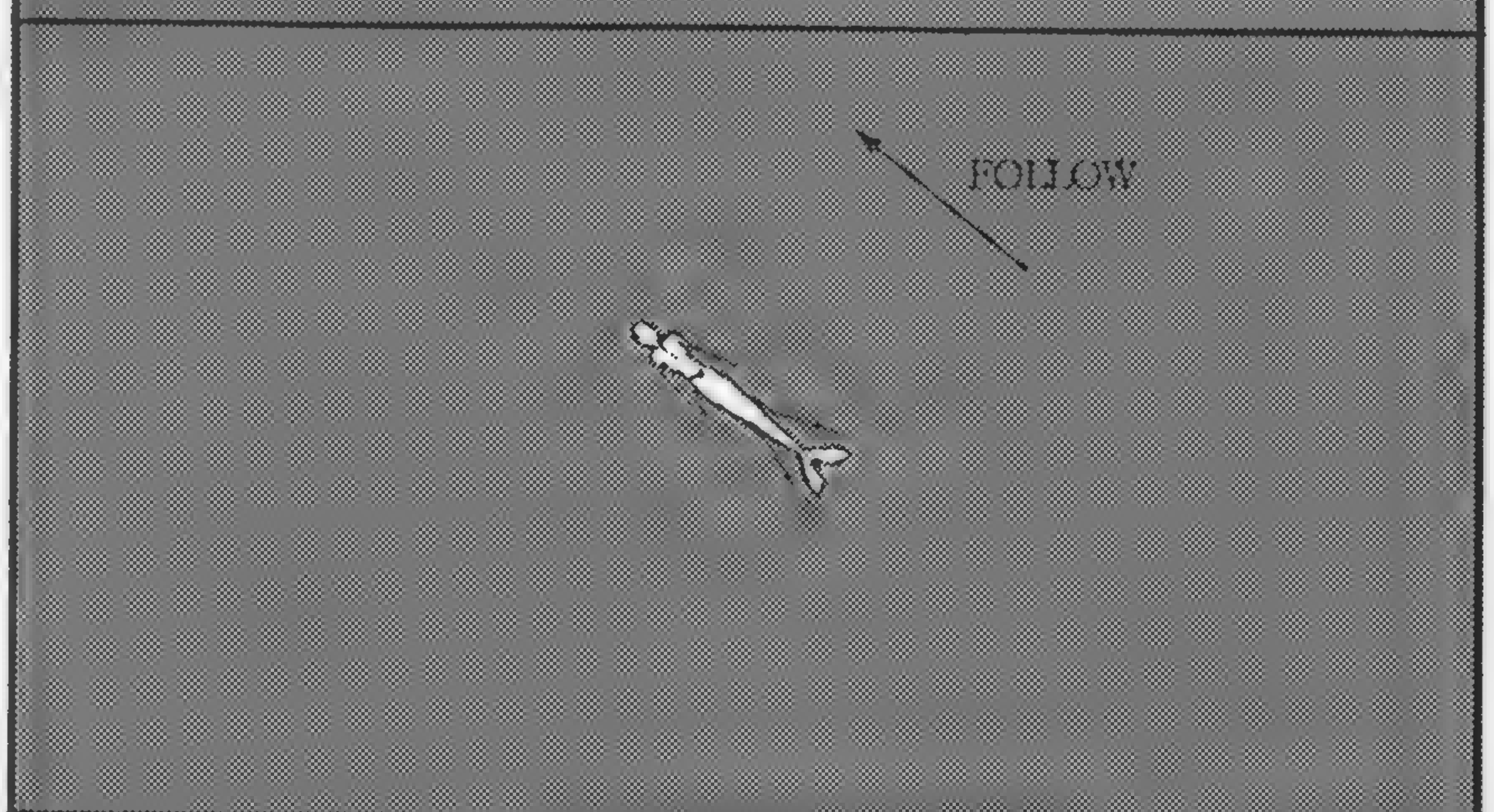
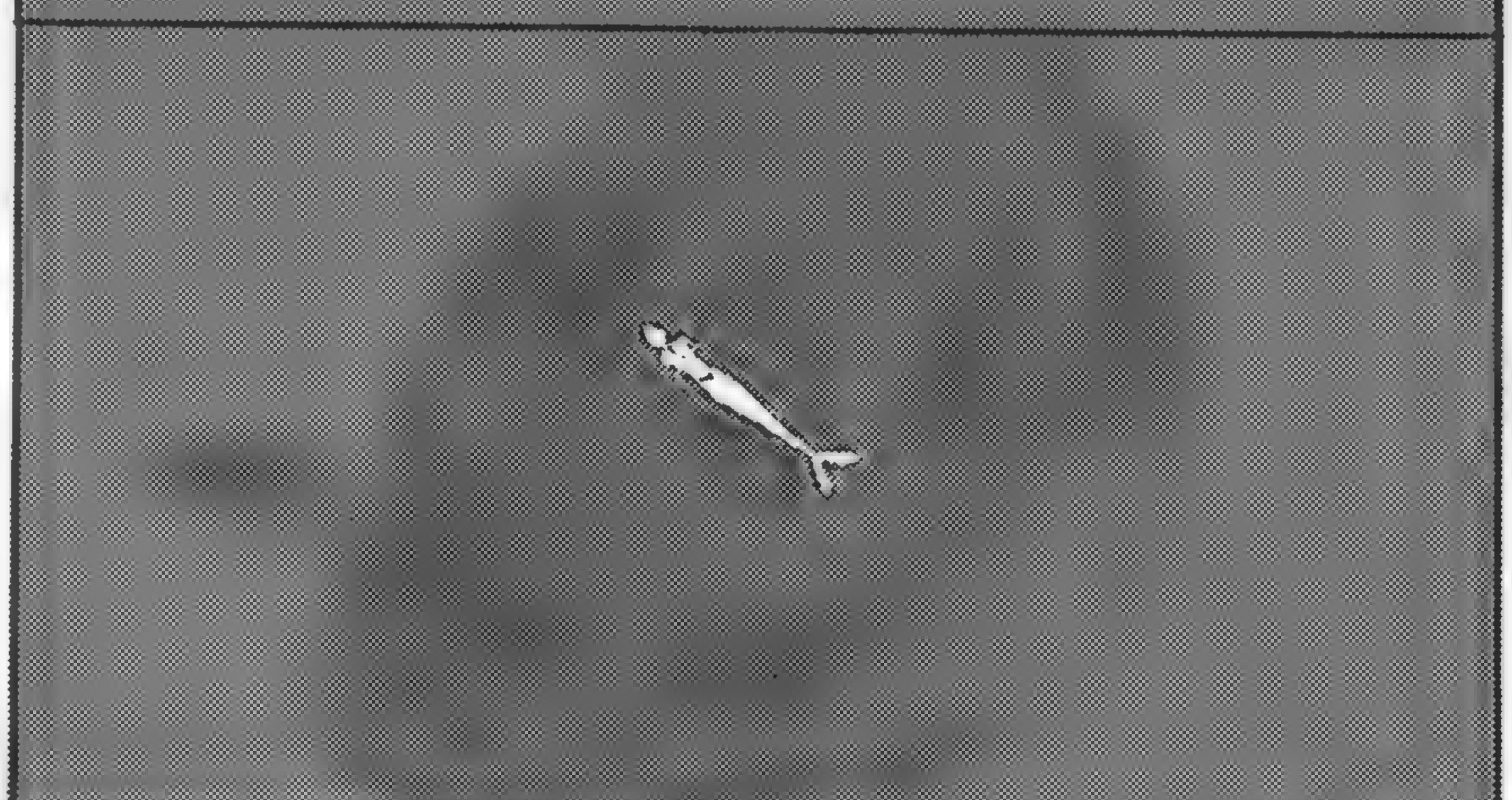
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
684		オイディプス小山内、 寄り。 カット頭、槍の石突きを ちょっと上げて。 BGは次のカットに 合わせて若干変更が 必要です。 すいません。	小山内 「いくつもの 顔がある、 それが人間だ！」	3+0
685		宙にとどまっている スフィンクス・ パプリカ、	パプリカ (〜0+6) 「理事長に 支配された あなたには オイディプスが とっても お似合いよ！」	
		言い終わらぬうちに オイディプス小山内に 襲いかかる。 急降下して		
		手前へ。 カメラは付けてT.B.。		
↓		手前からオイディプス 小山内がIN(カメラの T.B.によるINです。 オイディプス小山内の 立ち位置は変わりま せん)。 ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 685		スフィンクス・パプリカの爪による攻撃を、からくもかわすオイディプス小山内。		
		スフィンクス・パプリカは手前へ飛び去ってOUT。		
		オイディプス小山内が持っていた槍を、		
		力を込めて、		
		投げる。 ※カメラワーク、レイアウト時一考お願いします。	小山内 「だまってくれ！」	6+12

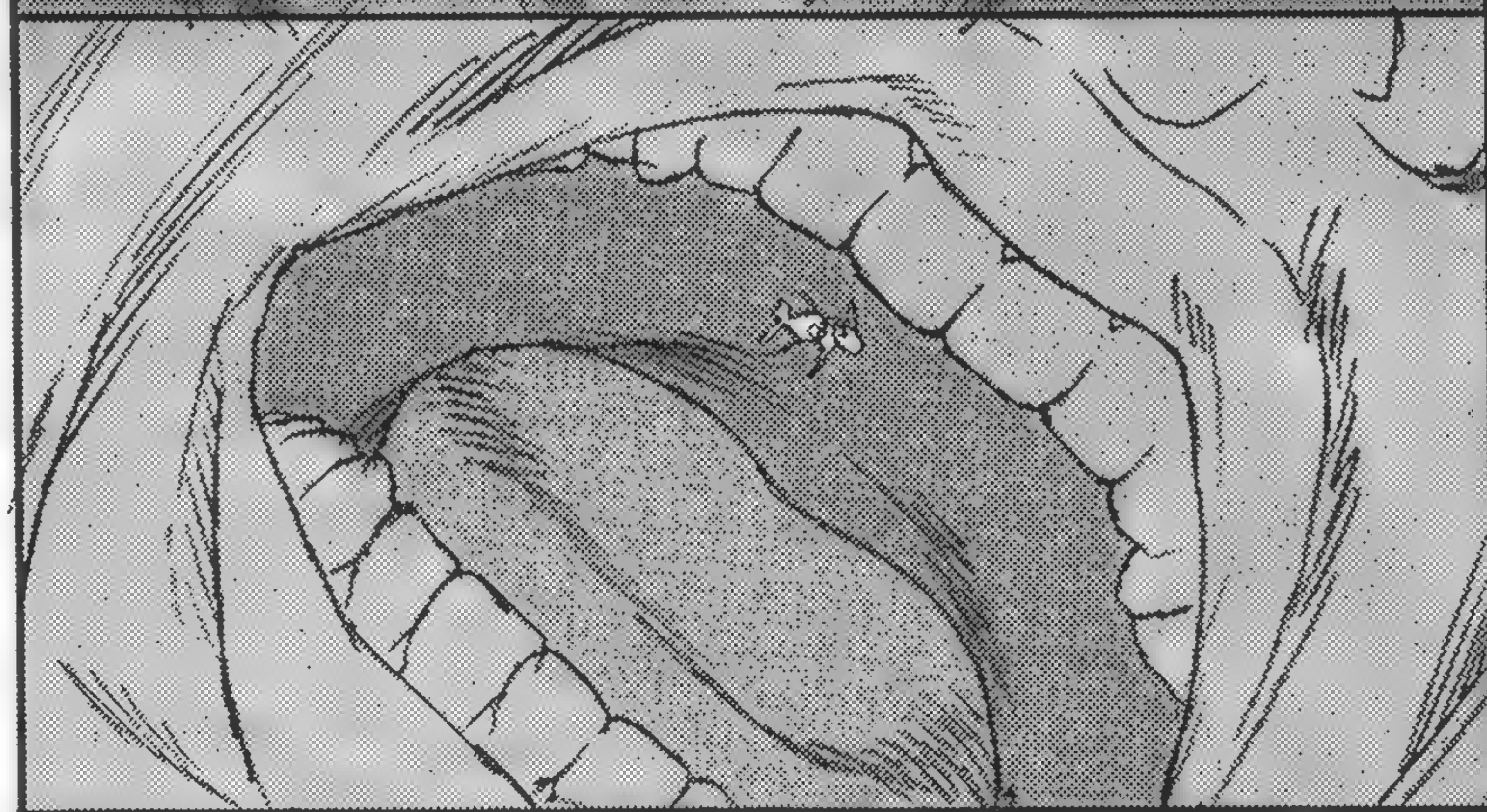
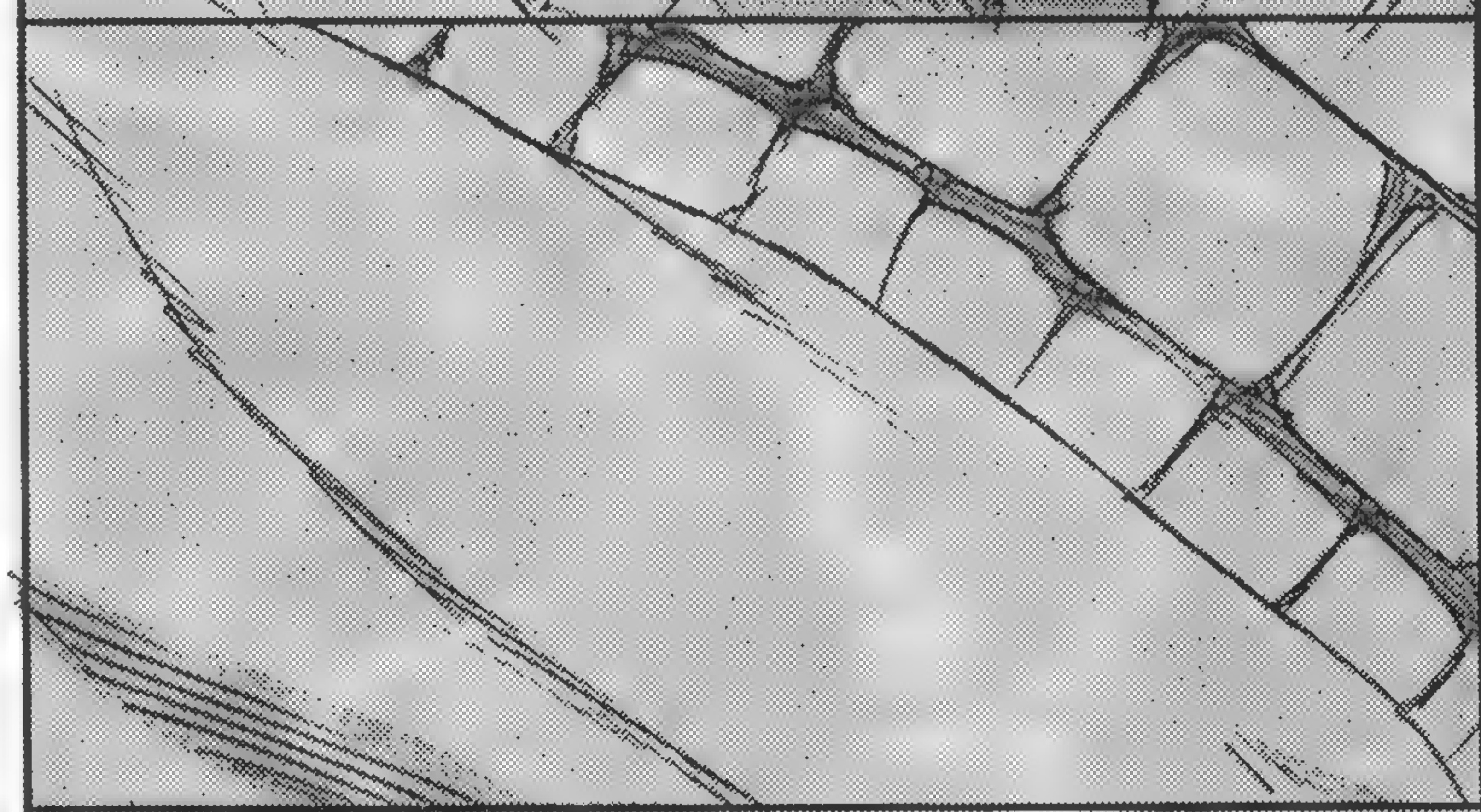
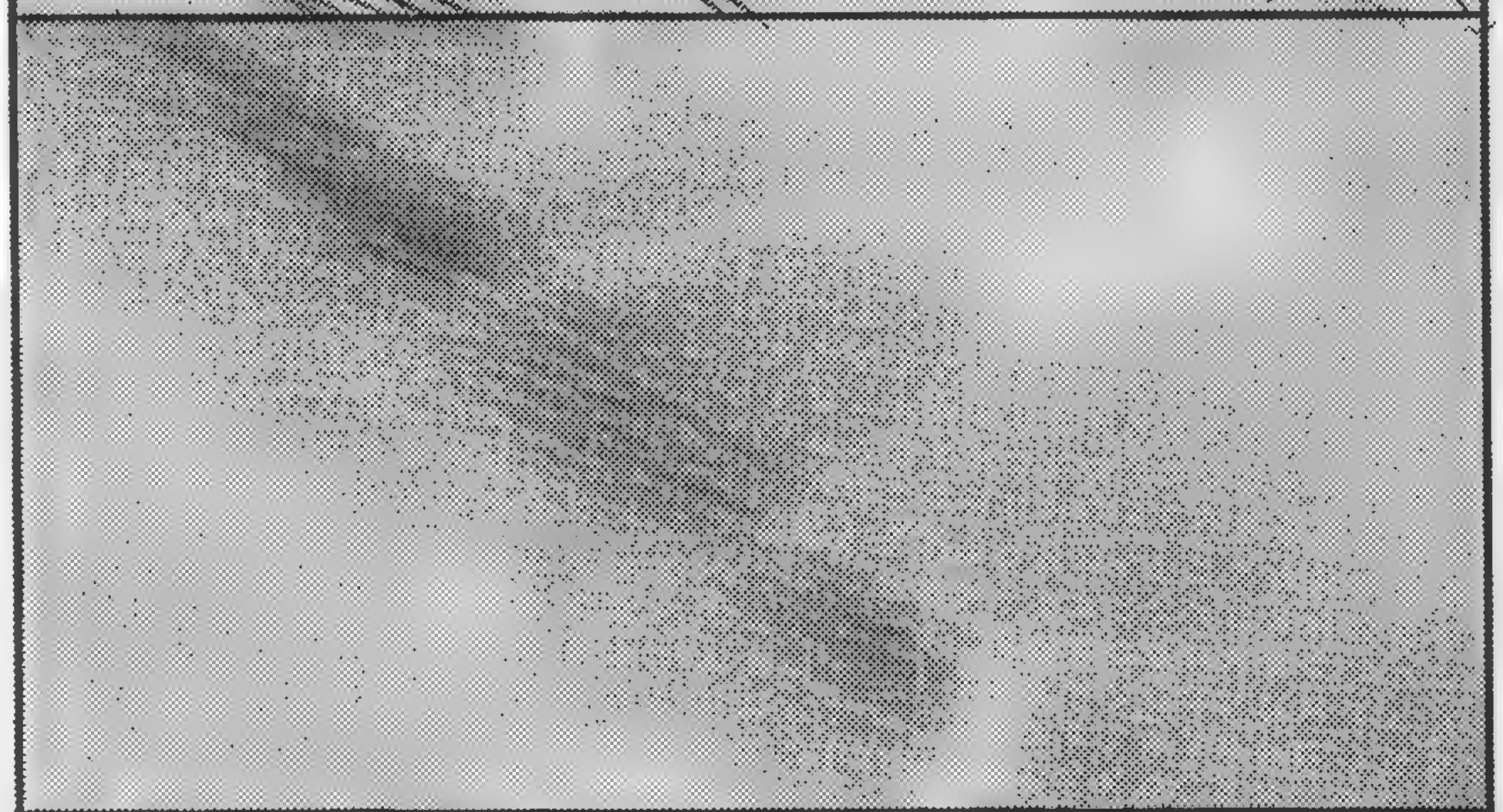
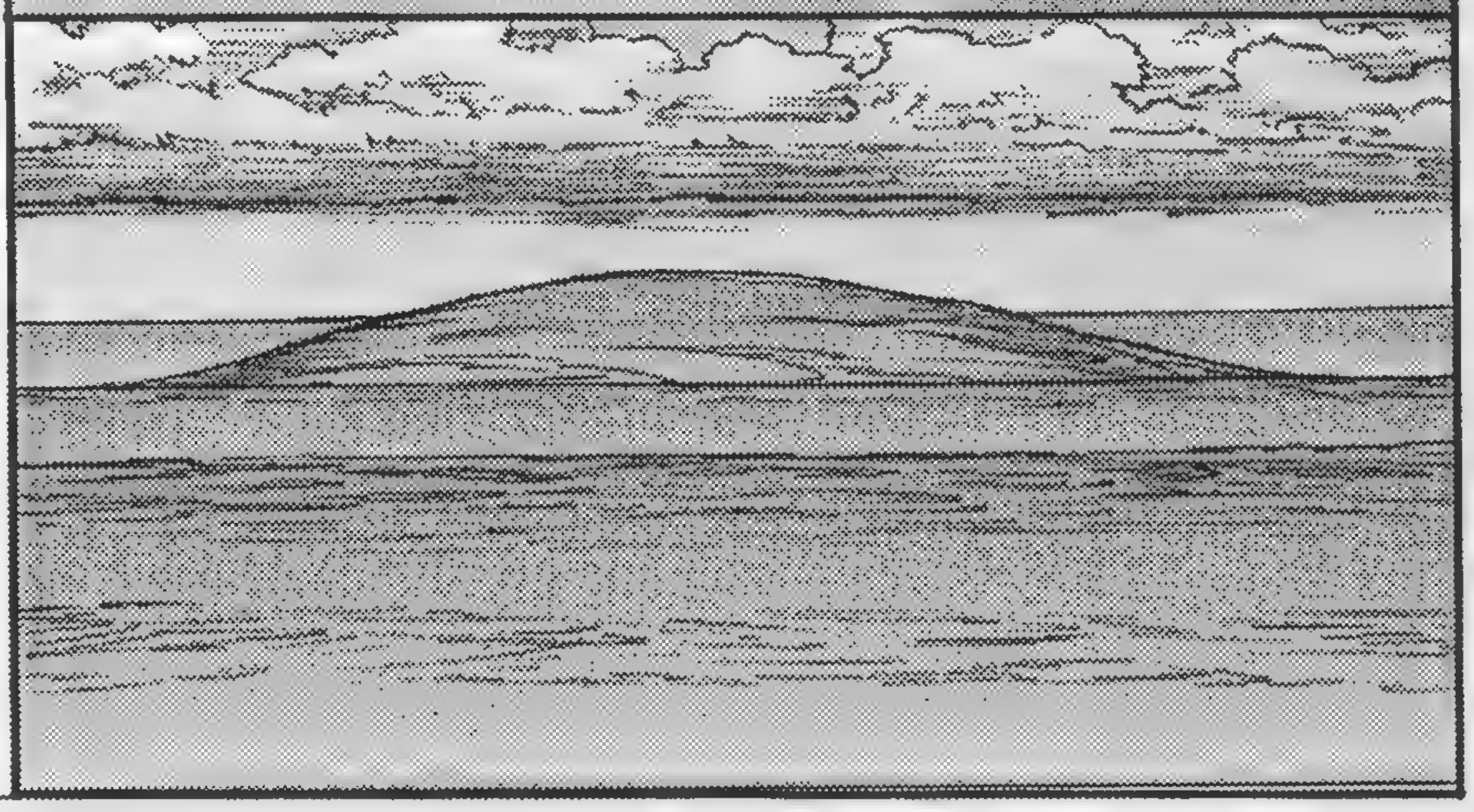
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
686		滑空するスフィンクス・パプリカをFOLLOW。 小山内の槍がINして、		
		左の羽にヒット。	パプリカ 「あ！」	
		バランスを崩して落下するスフィンクス・パプリカ、OUT。		2+0
687		真俯瞰。落下して行くスフィンクス・パプリカ。 回転T.U.。 谷底に流れている川面に落下。		2+18

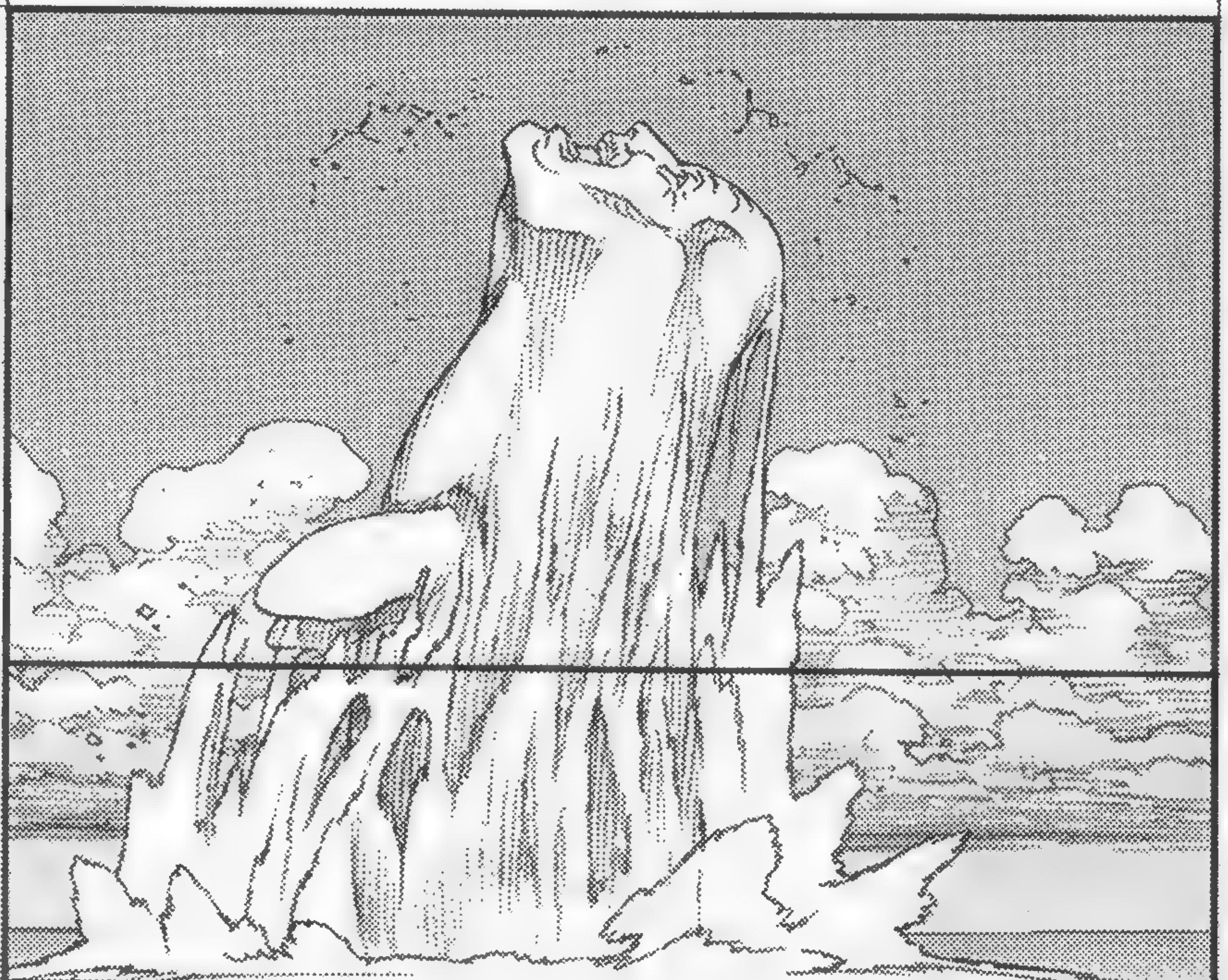
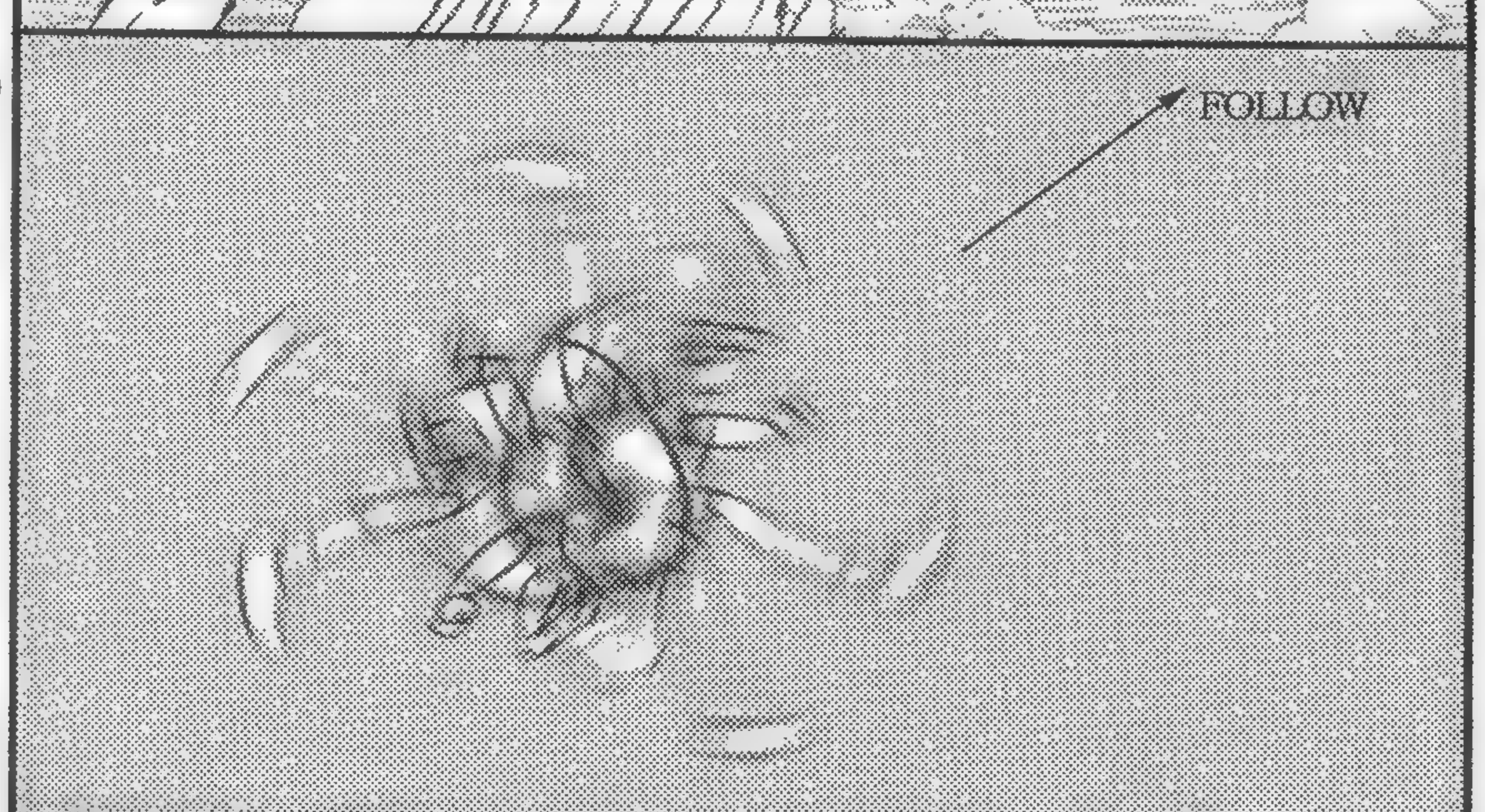
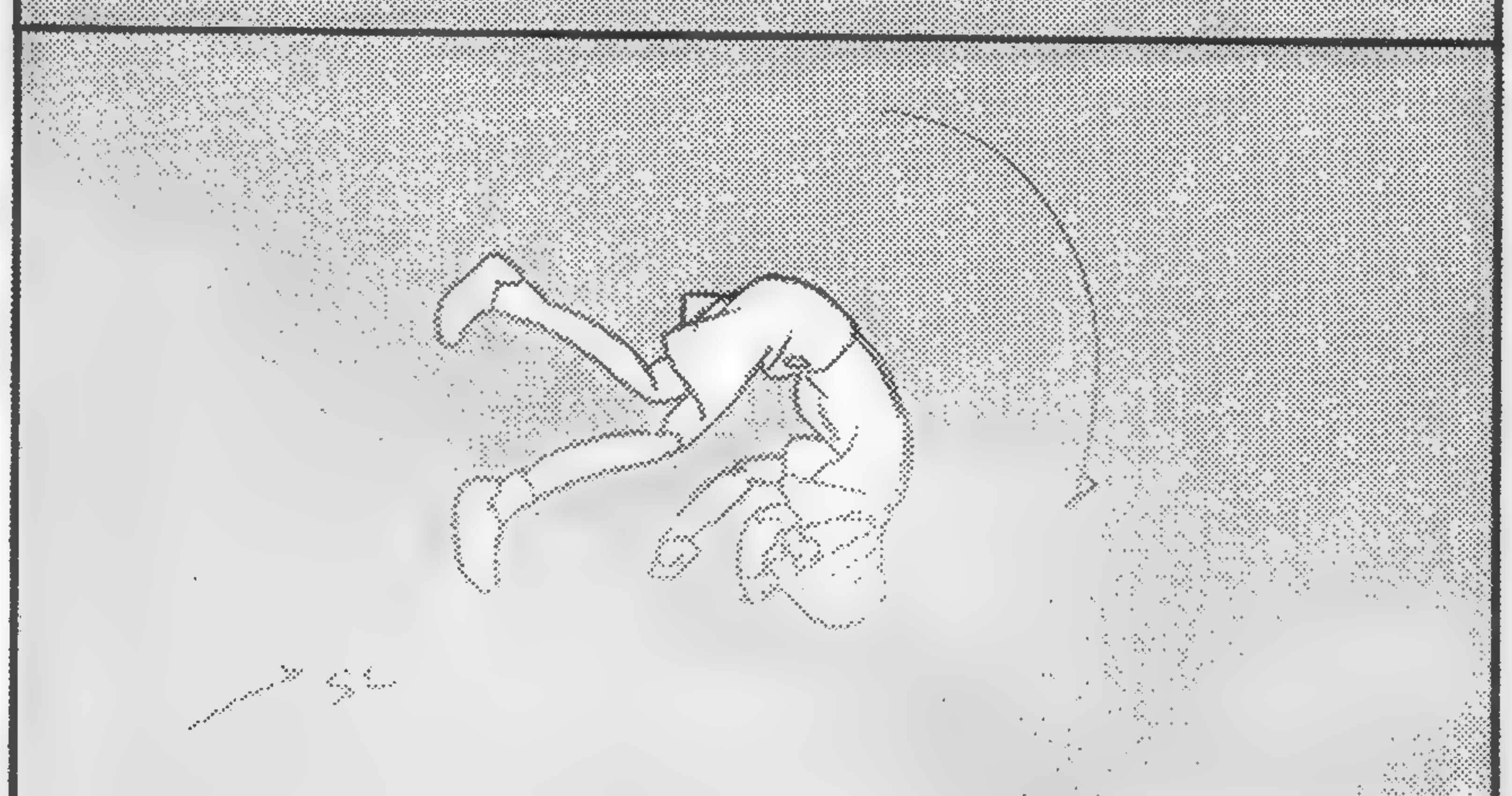
(　　)

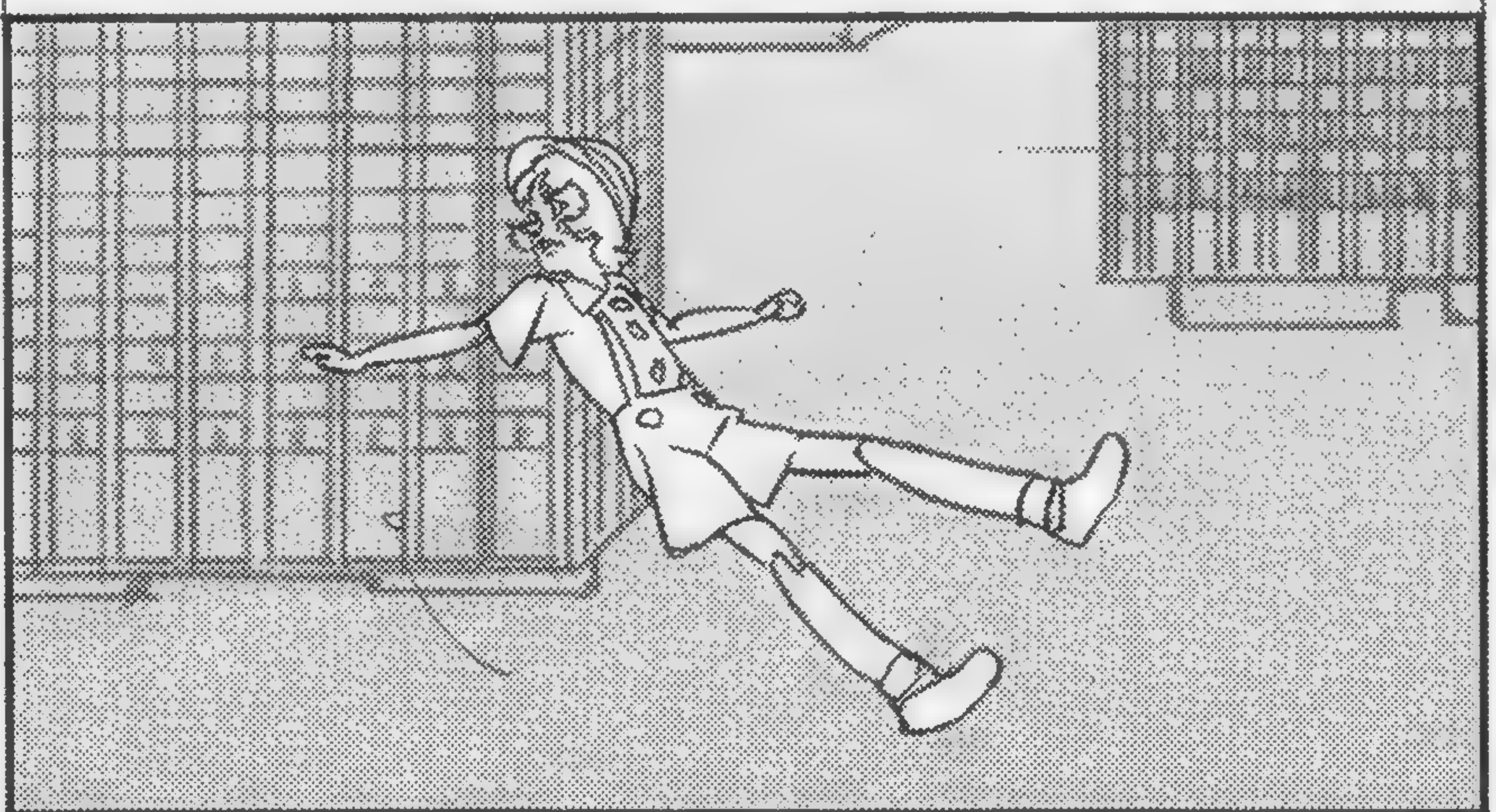
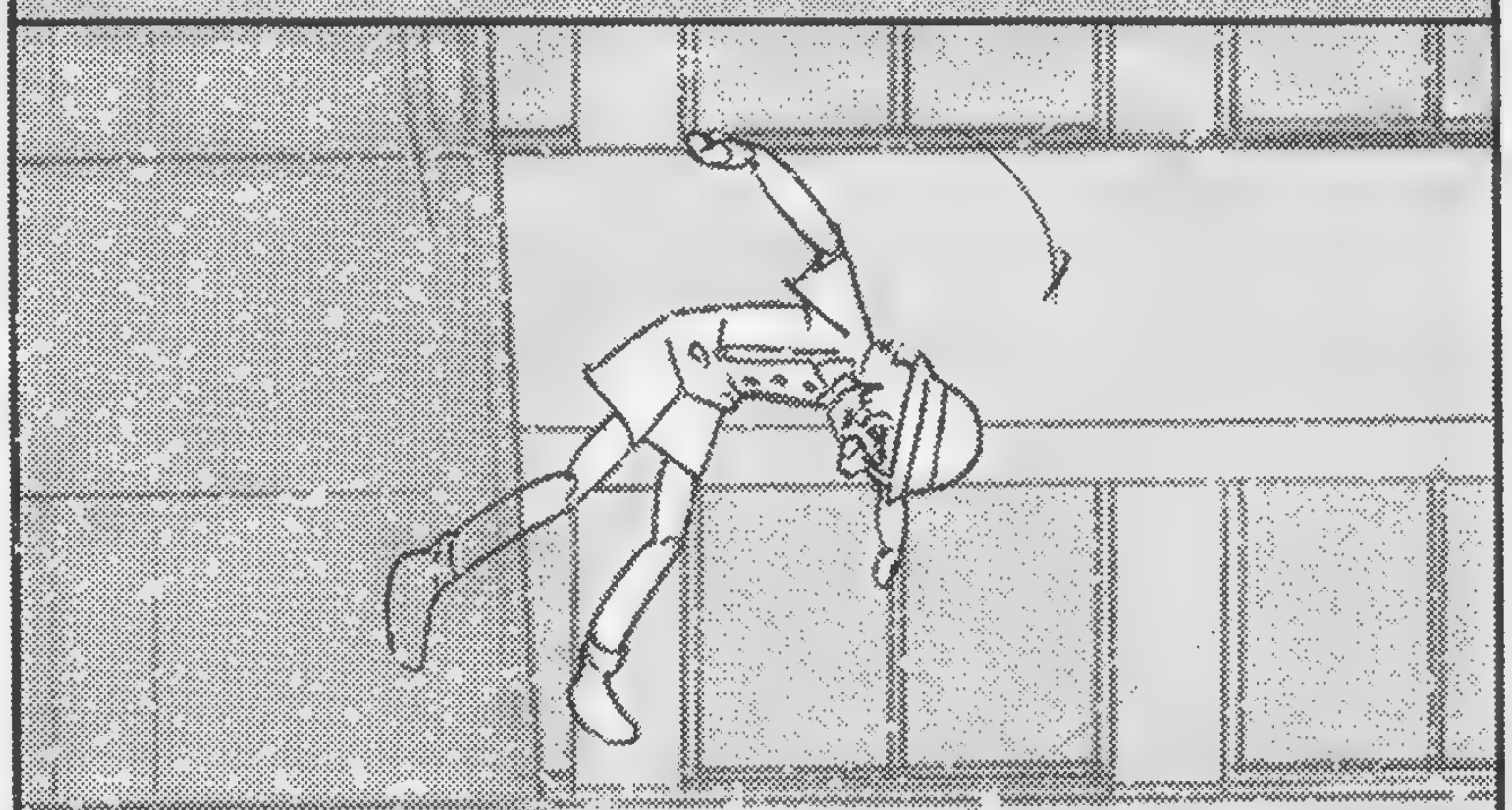
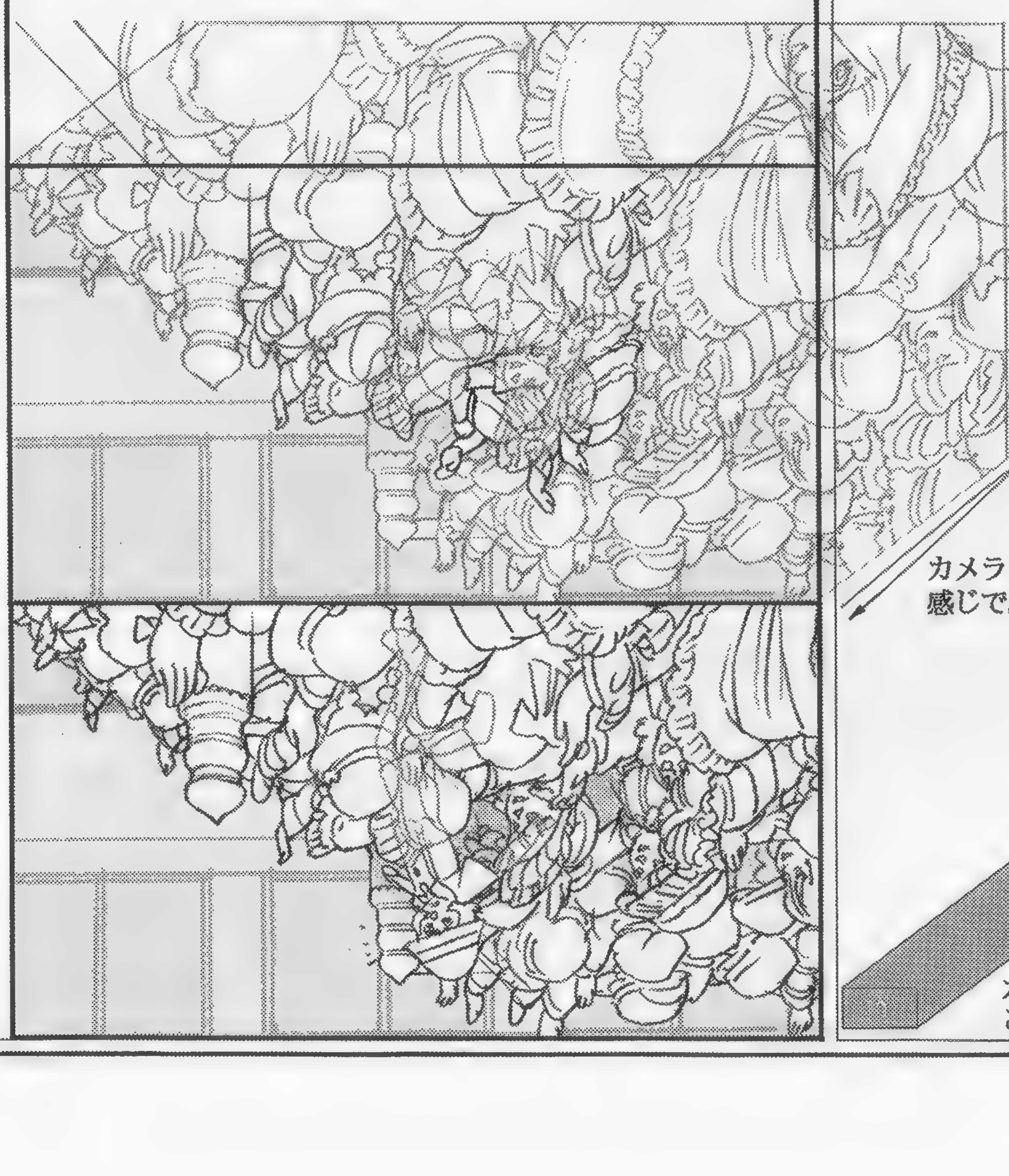
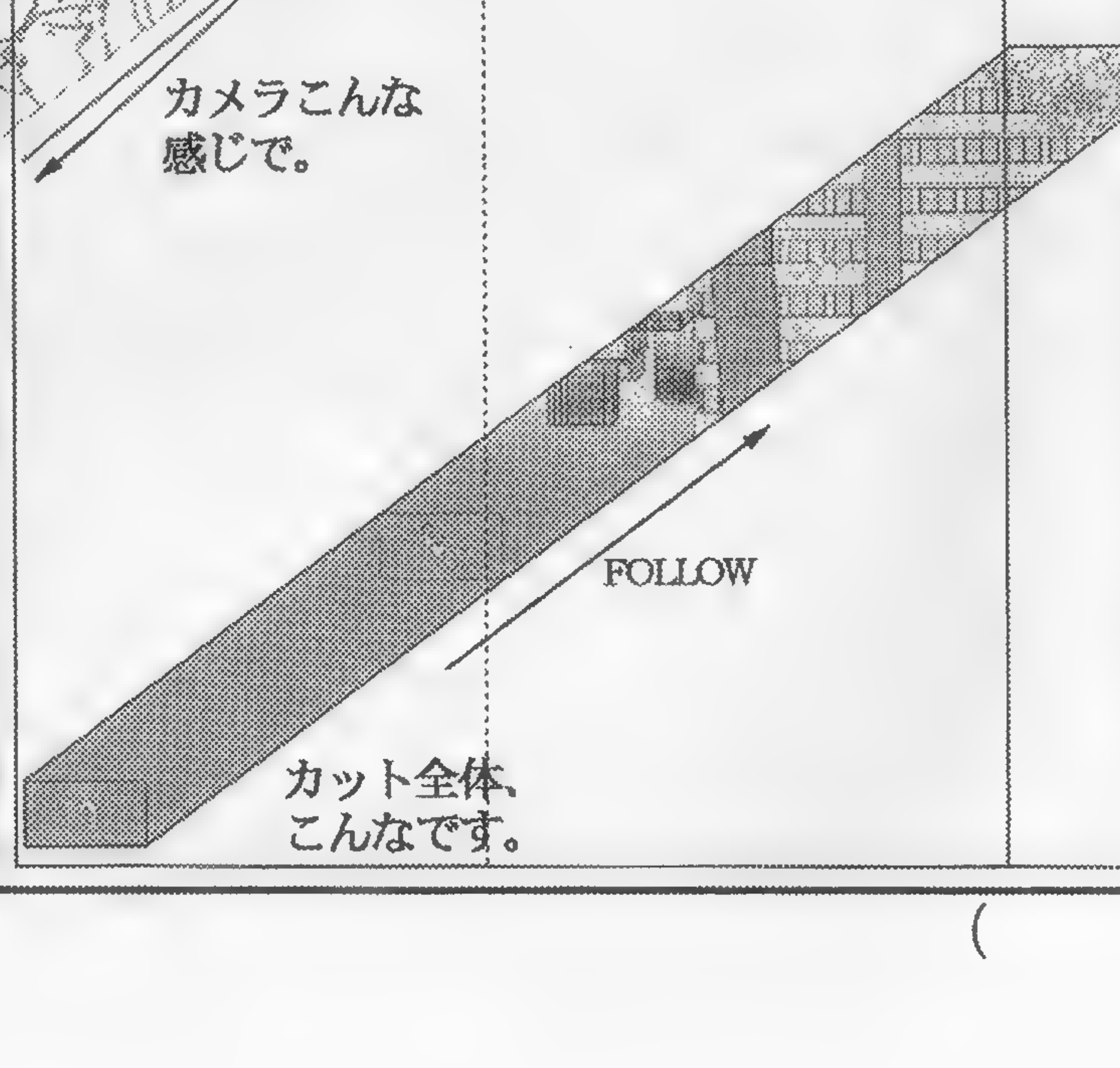
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
688		海中へ落下するパプリカ。 すでに落下したところ、 パプリカが完全に泡に 包まれているところから スタートです。 海面の処理はCGで。 派手な泡の中から 現れるのは人魚の姿の パプリカ。 マーメイドパプリカ、 クルリと回りながら 折り畳んだ身体を ほどくように泳ぎ出る。 カメラは付けてPAN.DOWN. 魚群の群が マーメイドパプリカを 避けるように左右に 分かれる。 マーメイドパプリカ、体勢を 転じて左上へ。 カメラも付けるが、 追い越して マーメイドパプリカは OUT。		4+12

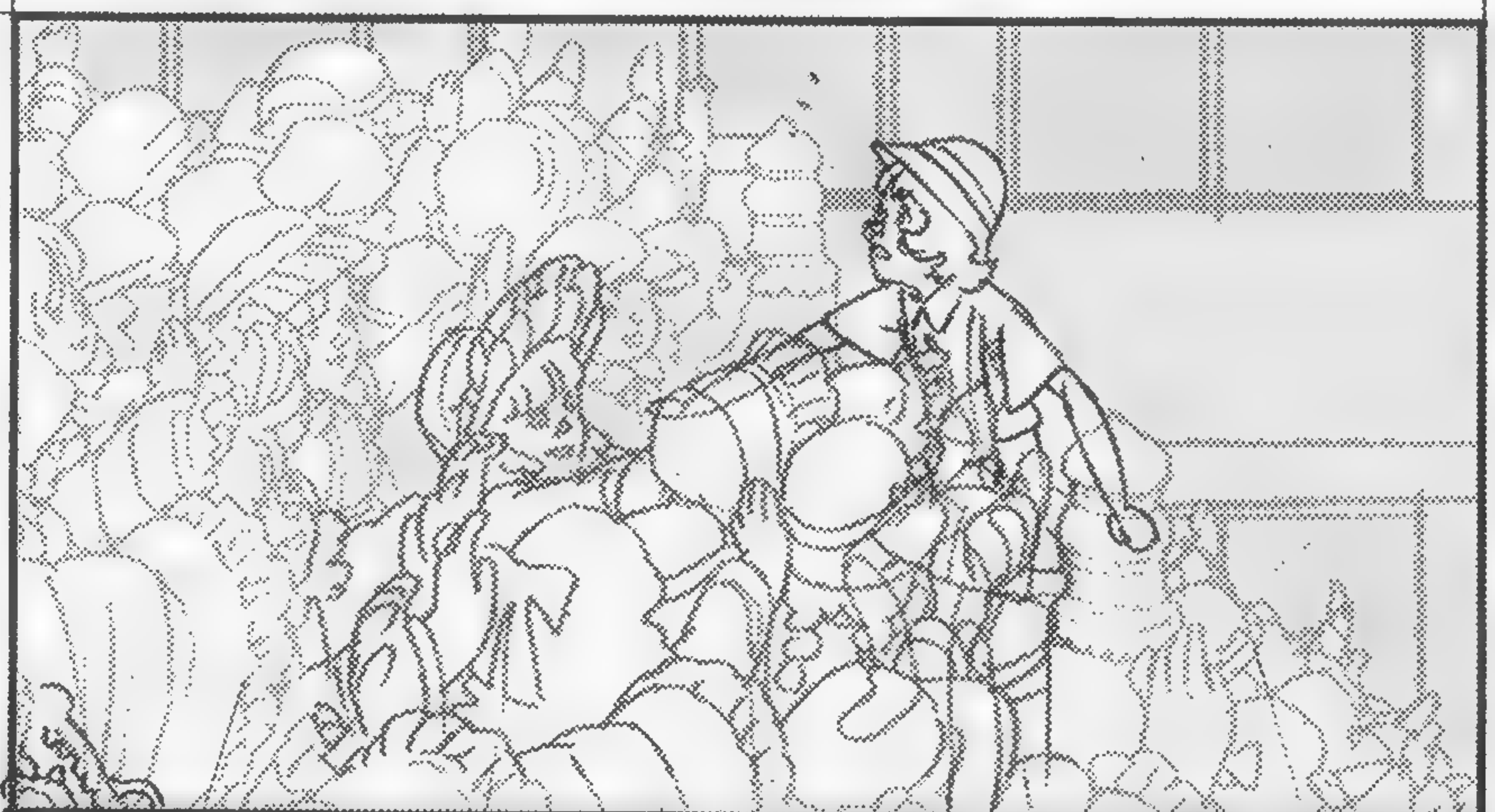
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
689	 マーメイドパプリカ、画面右下からIN気味でサーッと奥へ。魚群を避けて、"の"の字を書くように方向を転じて左へ。カメラはマーメイドパプリカに付けて。マーメイドパプリカ、OUTまで。海面の処理はCGで。		乾(OFF)「そうだ…	3+12
690		必死に泳ぐマーメイドパプリカ。FOLLOW。パプリカ、カメラに遅れる感じで若干スライド。左の絵がラスト位置。マーメイドパプリカに対して海面からの光の干渉。ユラユラした光の素材をパプリカ内にスライドさせます。	どこまでも逃げてみろ。夢に限りはない。	4+12
691		泳ぐマーメイドパプリカ、真俯瞰。FOLLOW。海面からの光の干渉有りです。	魂は肉体の軛(くびき)を離れ、無限の自由を得る。	
↓		海中から大きく黒いシルエットがF.I.してくる。 ↓	↓	

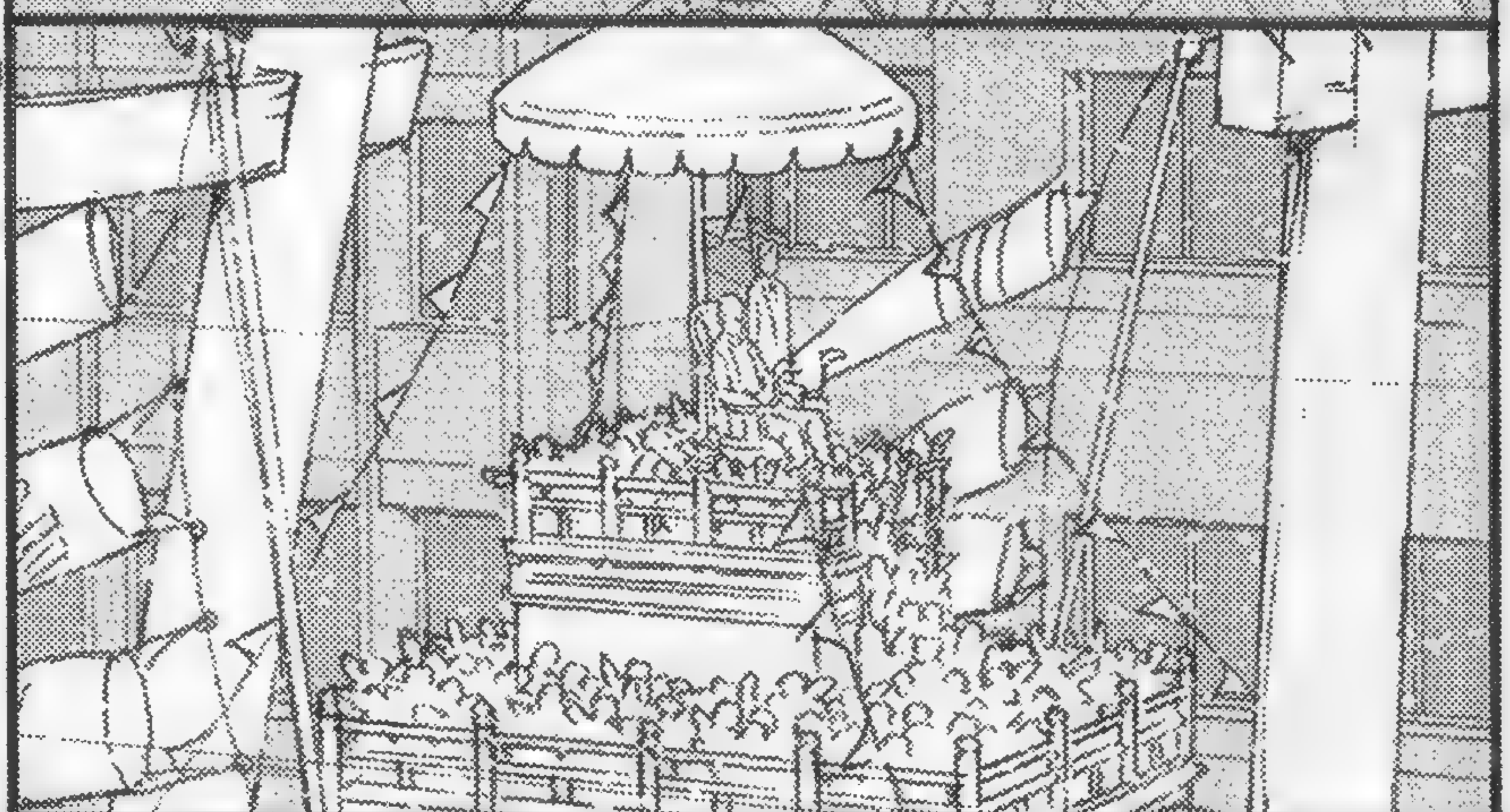
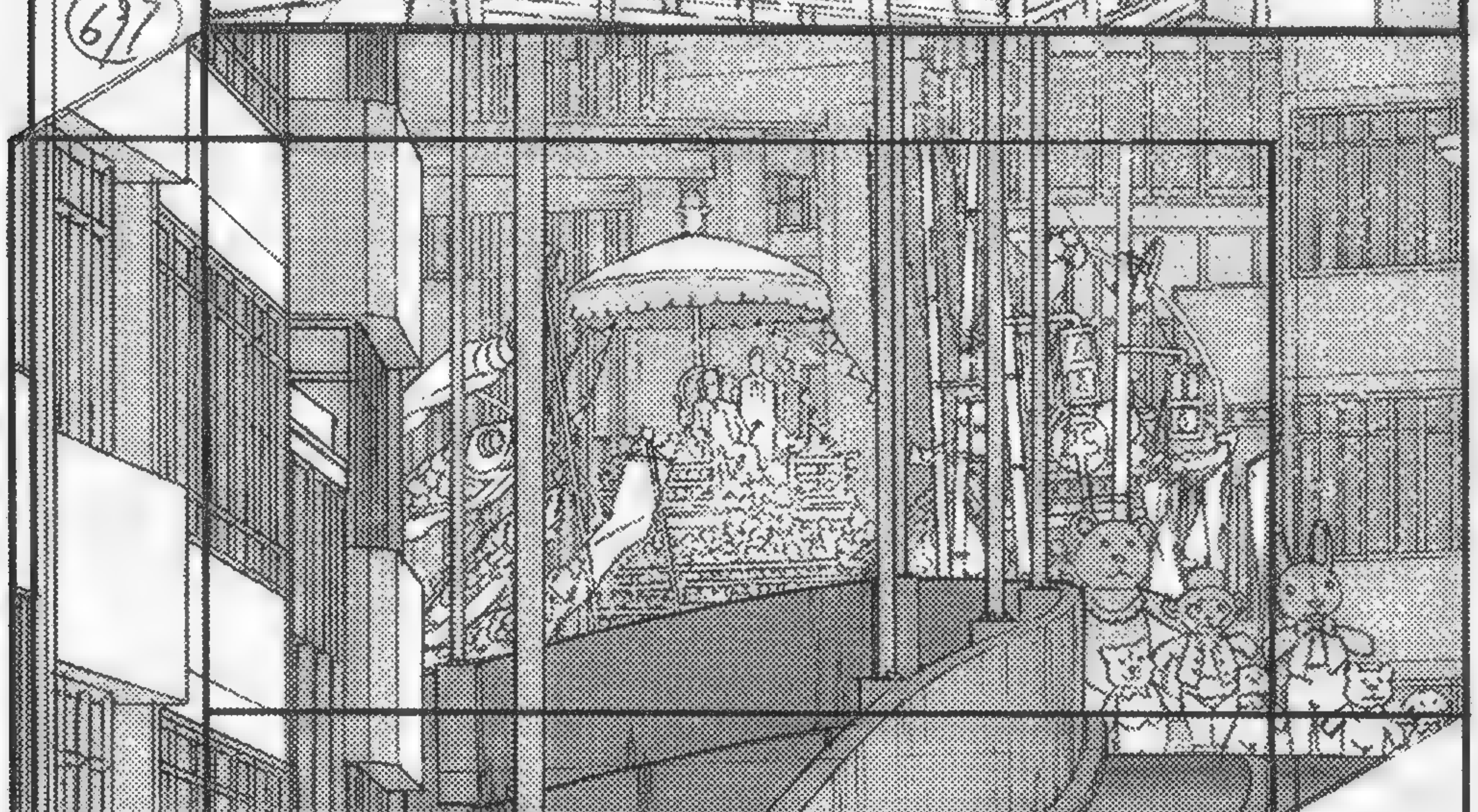
(　　)

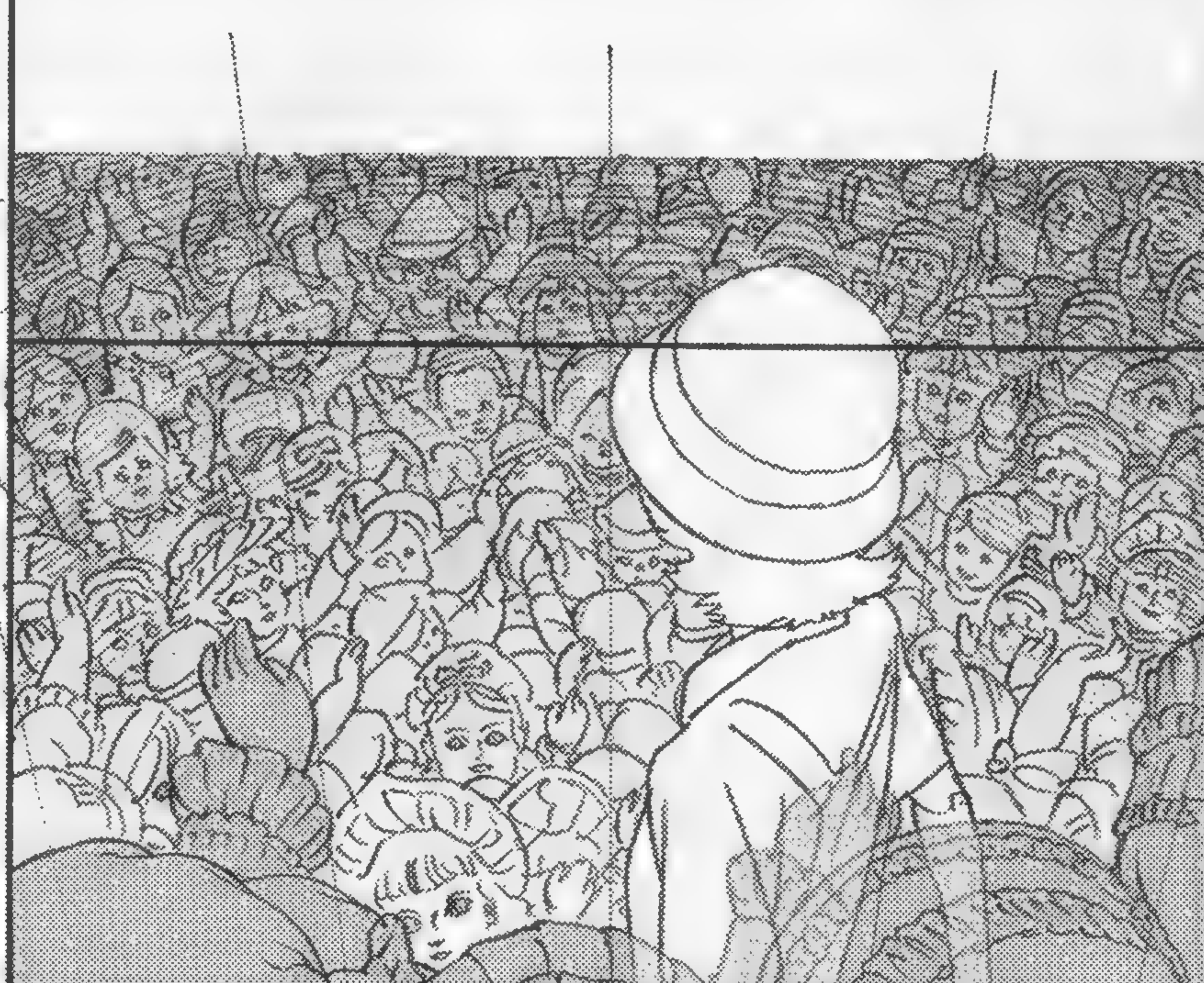
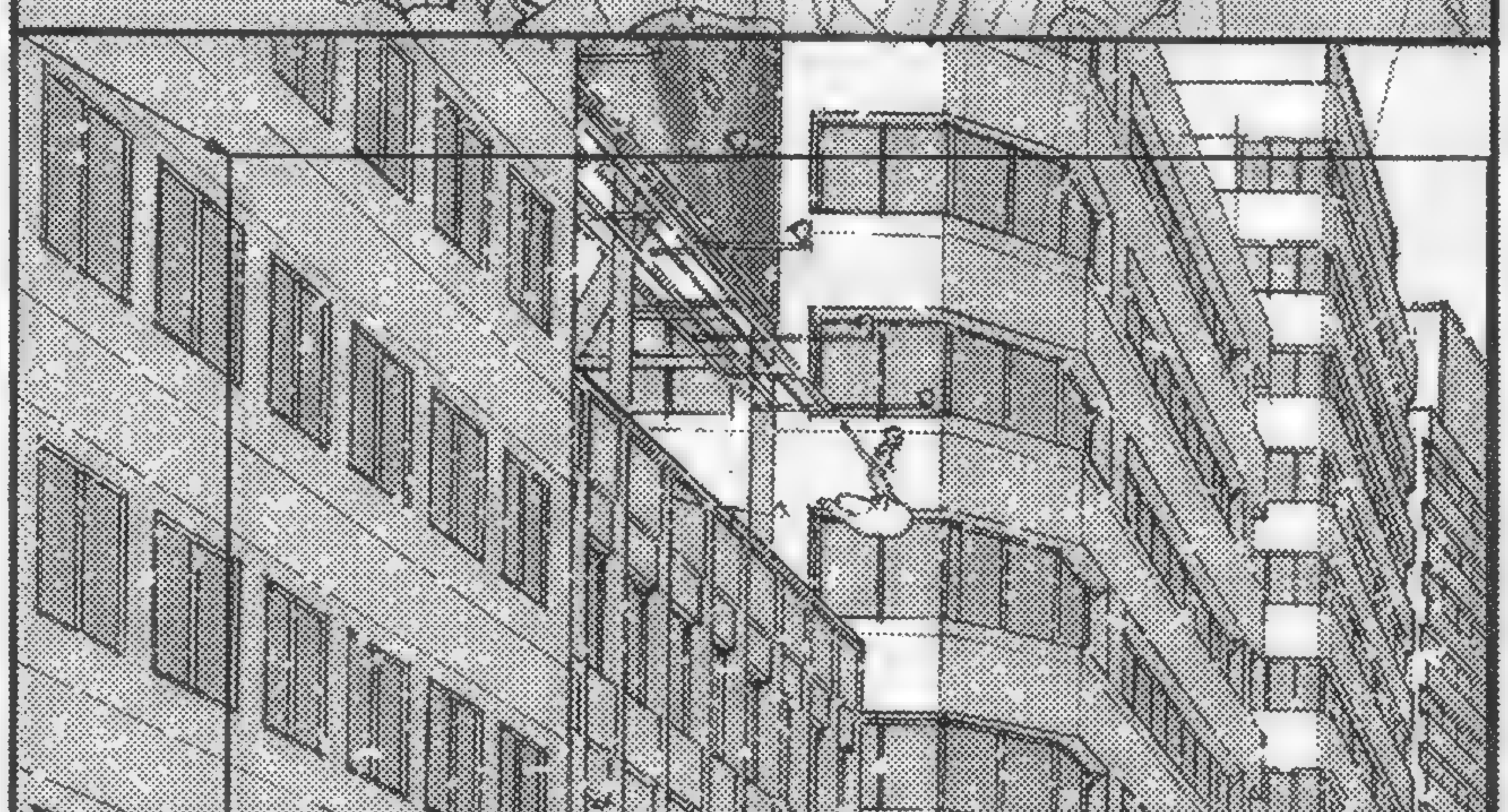
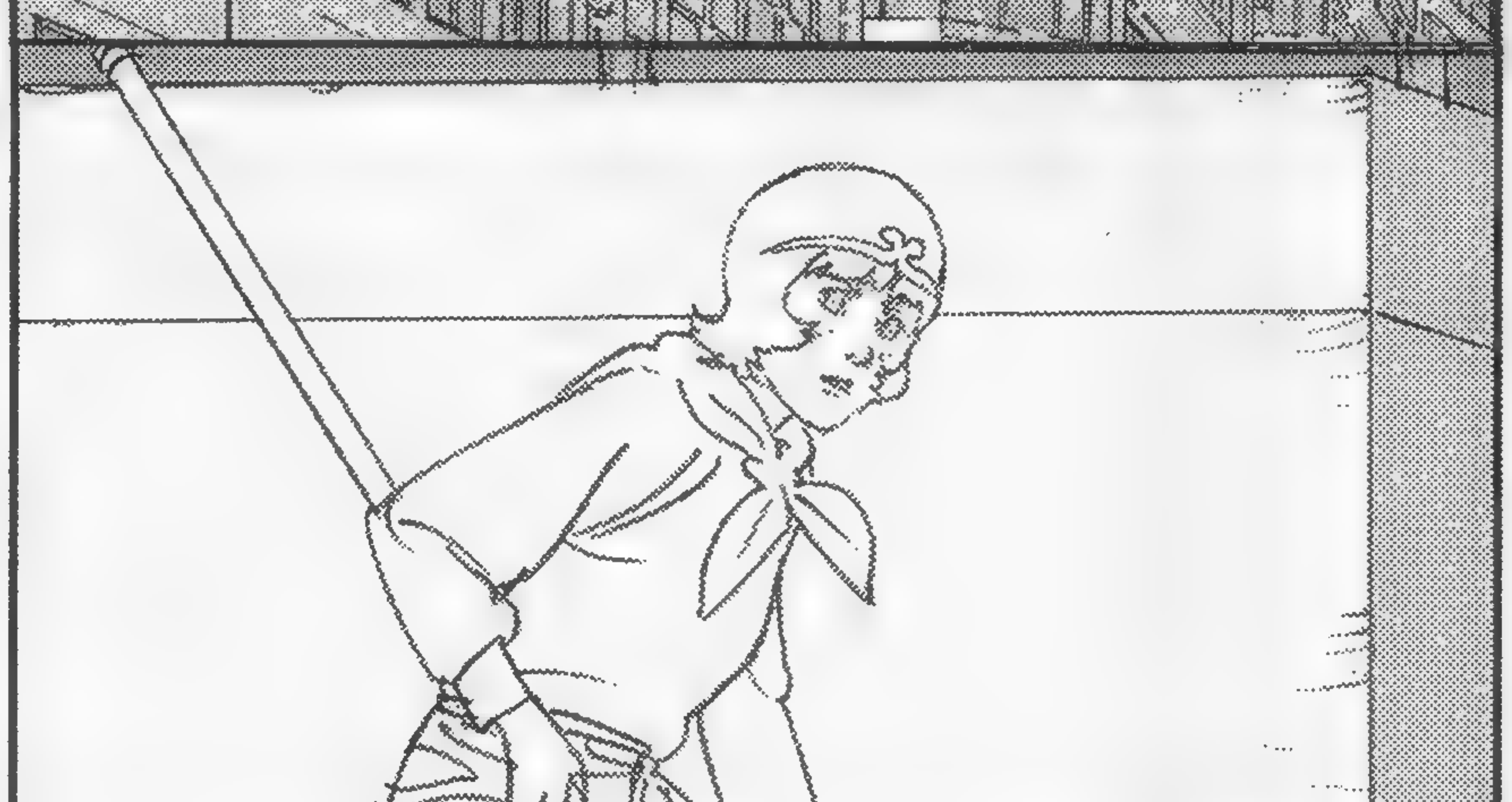
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
691		乾の顔をした巨大なクジラ(シーマンではない)。 気づいたマーメイドパプリカ、	この私もだ！ (このセリフは口パク無しです)	
		逃げようするが、乾が呑み込む流れに逆らえず、		
		呑み込まれる。 巨鯨乾、その勢いのまま大きく手前へ		
		浮上してくる(ラスト、アウトフォーカス)。		9+0
692		海上。 真っ青な空、真っ白い雲で、南洋風。 海面が盛り上がり、		

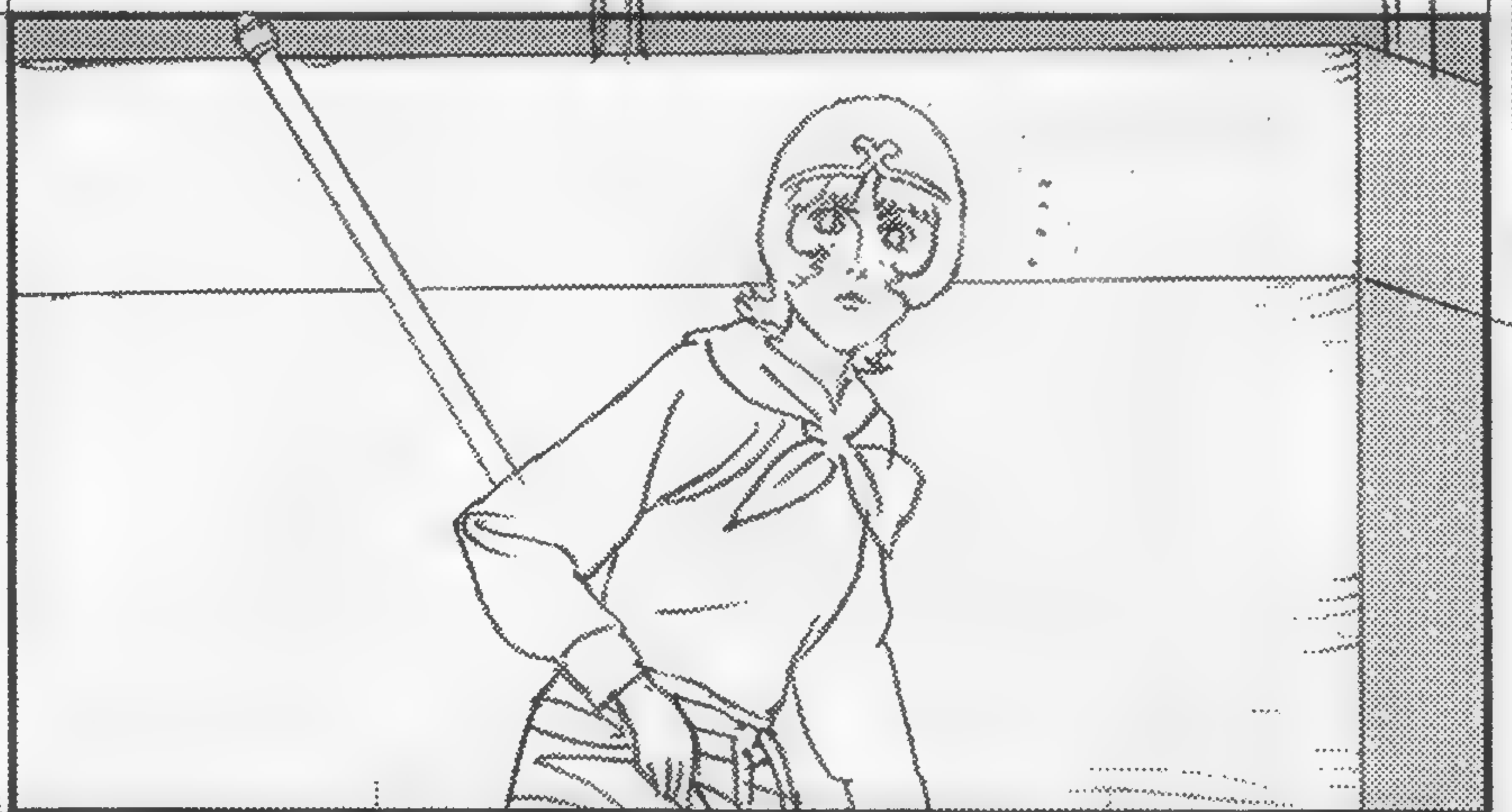
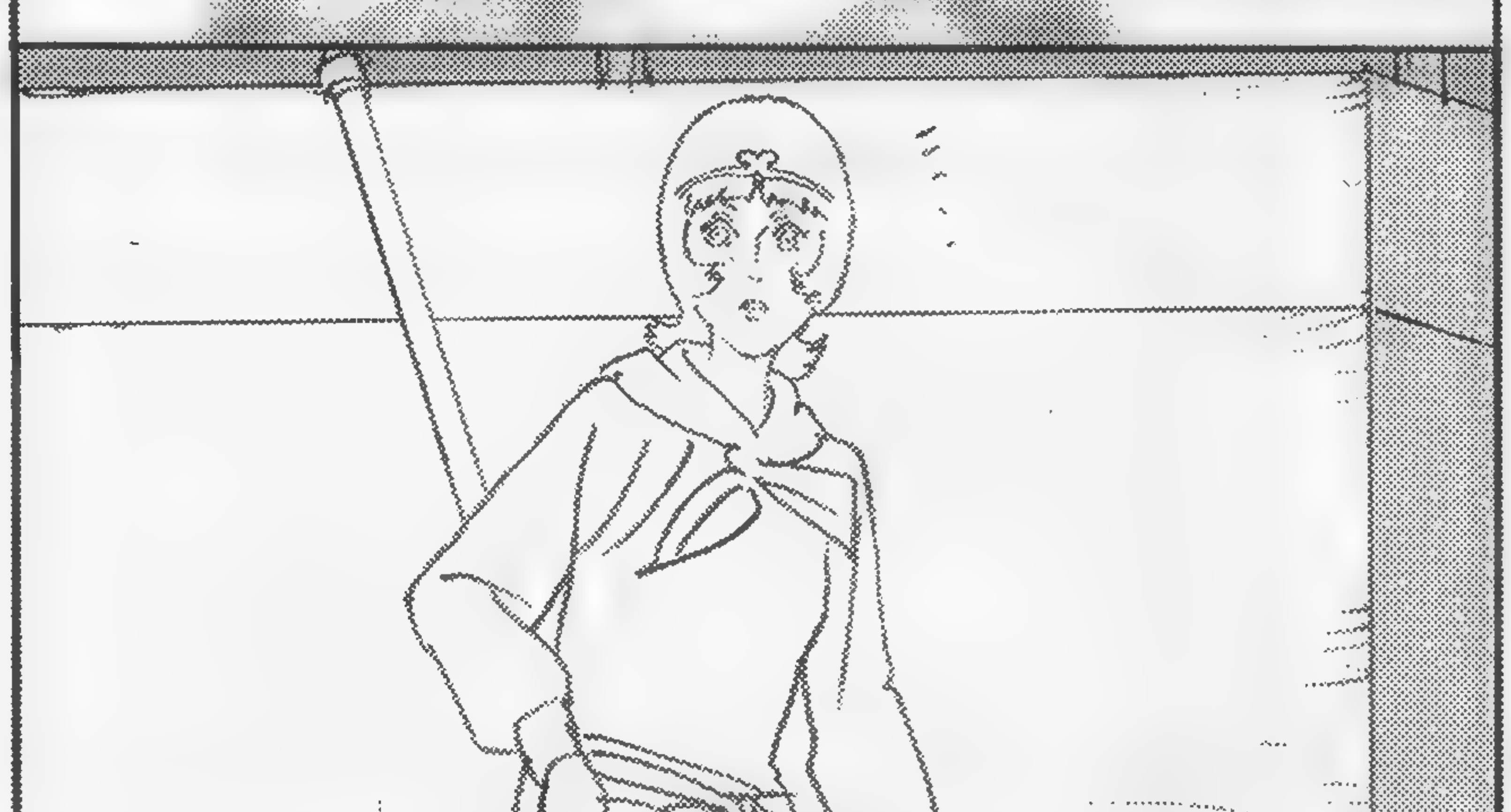
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
692		巨鯨乾が大きくジャンプする。 カメラ付けてPAN.UP。 一番高く上がったあたりでスロー風に溜まる。 笑う巨鯨乾(シーマンではない)。	ドザァッ!! ↓ 私も自由になれるのだ！」 (〜1+0) (ここまでのセリフは口パク無しです) 乾 (〜3+18) 「ワッハッハッハッハ！」 (この笑いは作画有りです)	
		その巨体をゆっくり背後へと倒しつつ(カメラ付けて)、潮を吹く。 小さなパプリカが飛び出してOUT。		
693		クルクルクルクルっと回りながら、空中を飛ばされるパプリカ、FOLLOW。		7+12
↓		途中、薄雲を通過。 回転の勢いが止む。 その姿は、 ↓		

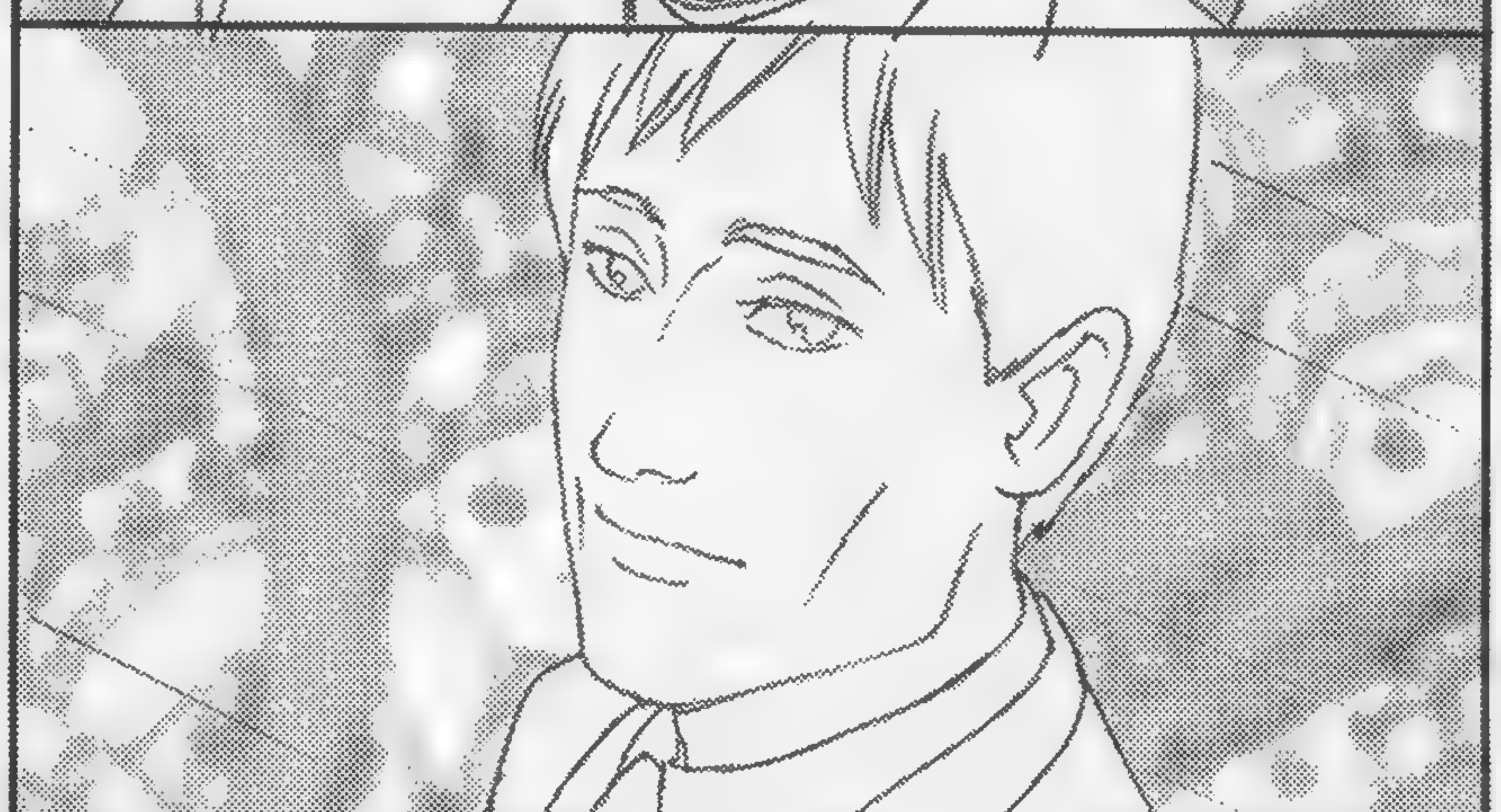
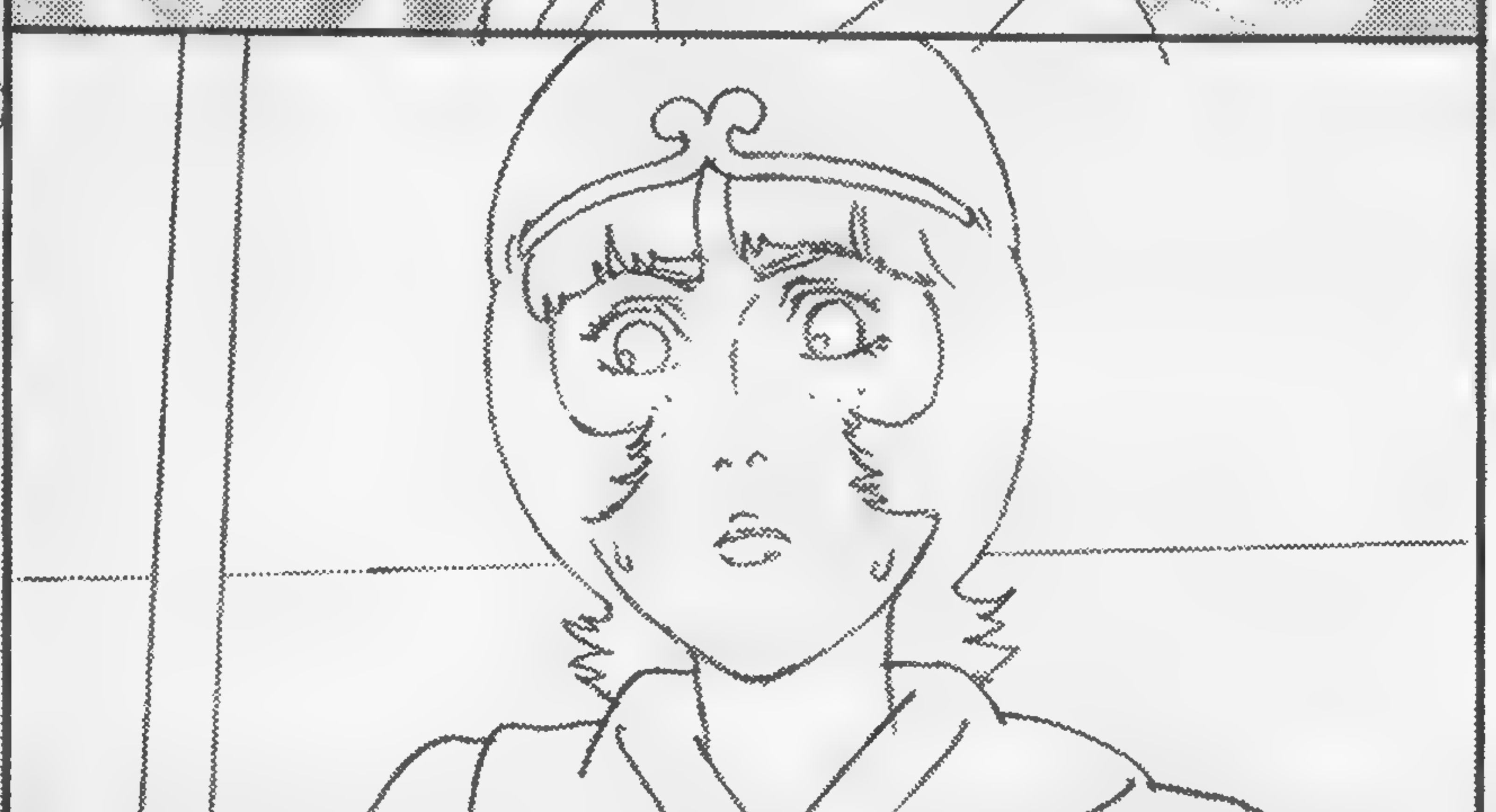
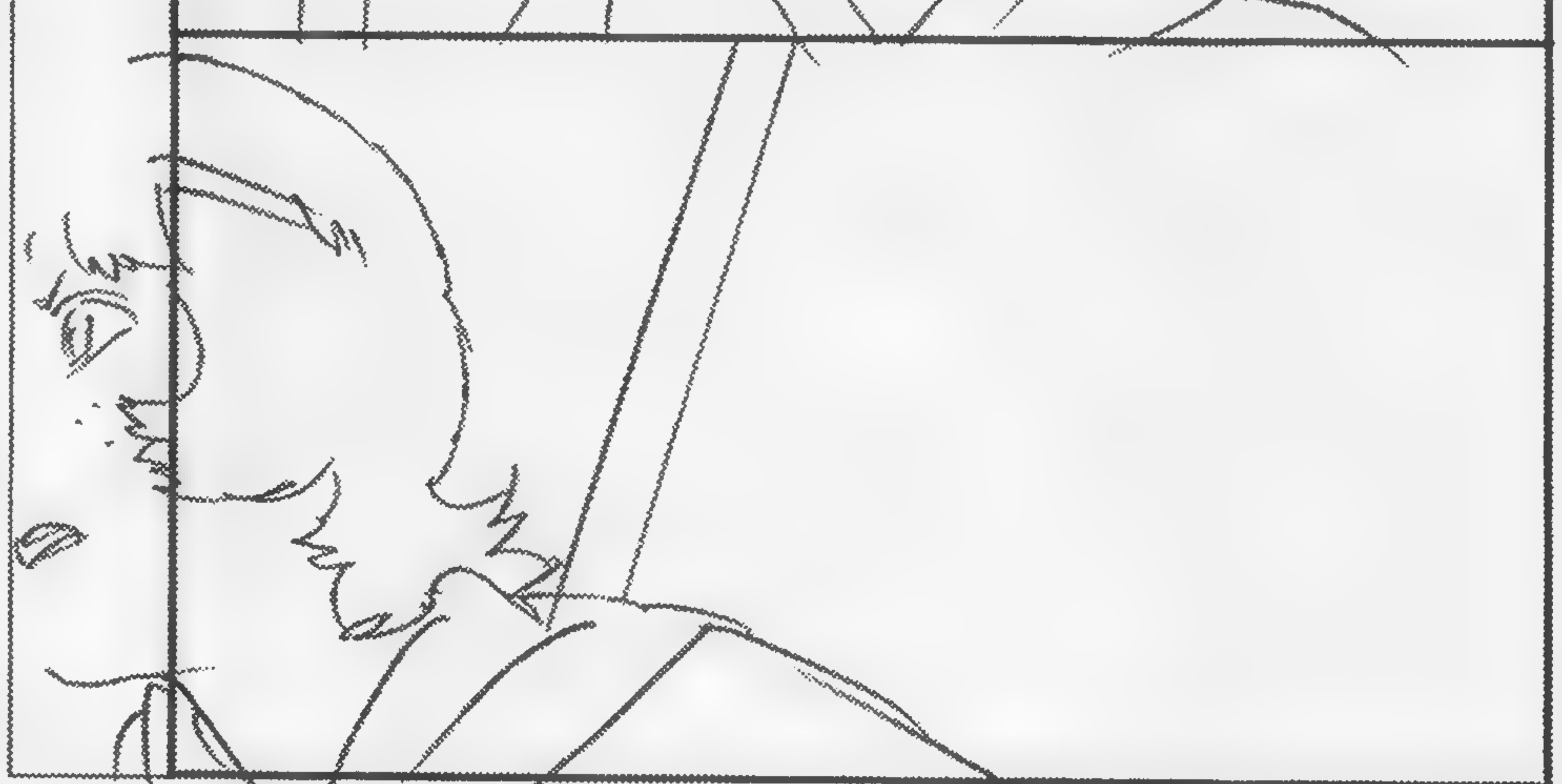
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
693		ピノキオパプリカ。 ゆっくり回りながら 飛んでいる。 天空から逆さまの ビル群が現れてきて、		
		'地上へ向かって' 上昇する。		
		ドサッと落ちた ところは、人形の山。 カメラ、ちょっと 行き過ぎて戻って、 FOLLOWストップ。 カメラこんな 感じで。	ドサッ!! (~4+18)	
		 カット全体、 こんなです。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
693		天地が180° 回転して 正常な画面になる。 体制を立て直し、 気が付くピノキオ パプリカ。		7+18
694		人形の山からフッと PAN.UPすると、 玉座に座る乾。 その脇に小山内が 控える。 BG FOLLOWに なります。 BGのみT.B.で。 乾、笑みを浮かべつつ。	乾　(～1+06) 「夢の続きは これからだ」 PAN.UP 1+0	4+0
695		怯むピノキオパプリカ。		
		かなりまずい事態に なっていることを 自覚する。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
695		画面右手を見やる。 どういう状況になっているかを確認するためで、何かに気づいたとかではありません。		2+06
696		山車、FOLLOW。 C.604同ポジション、同素材兼用ですが、山車の上に乾、小山内、ピノキオパプリカがいる点が異なります。		2+0
697		C.603同ポ、同素材兼用ですが山車の上に乾、小山内、ピノキオパプリカがいる点が異なります。 高速道路をやってくる山車、望遠FOLLOW。 いつの間にか以前のシーンに戻ってしまっている、ということです。		2+12
698		C.695同ポ。 完全に乾たちに負けてはいるものの、無理に笑いを浮かべるピノキオパプリカ。 「振り出しから罠だった、ということね」と内心思っている。		

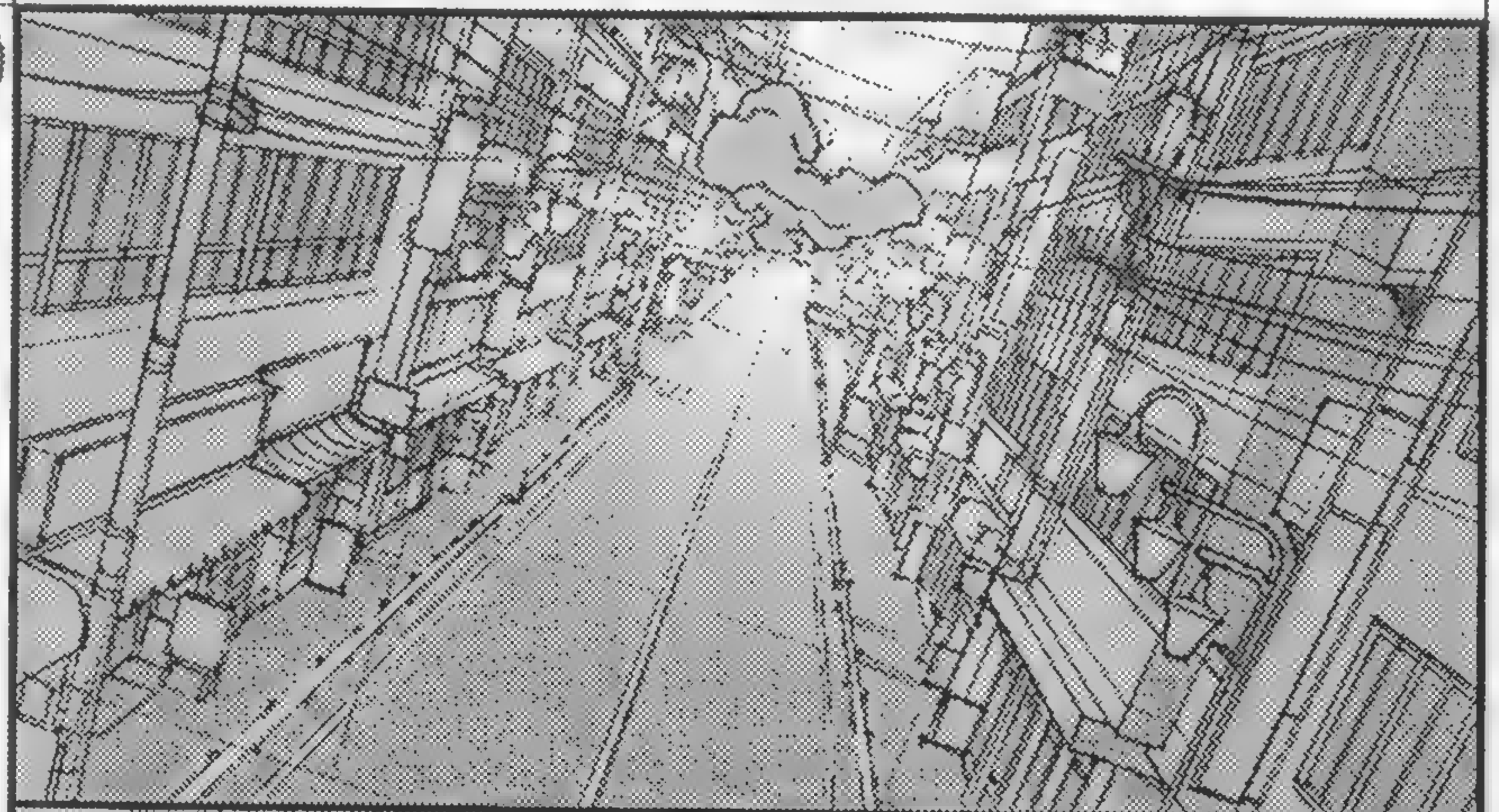
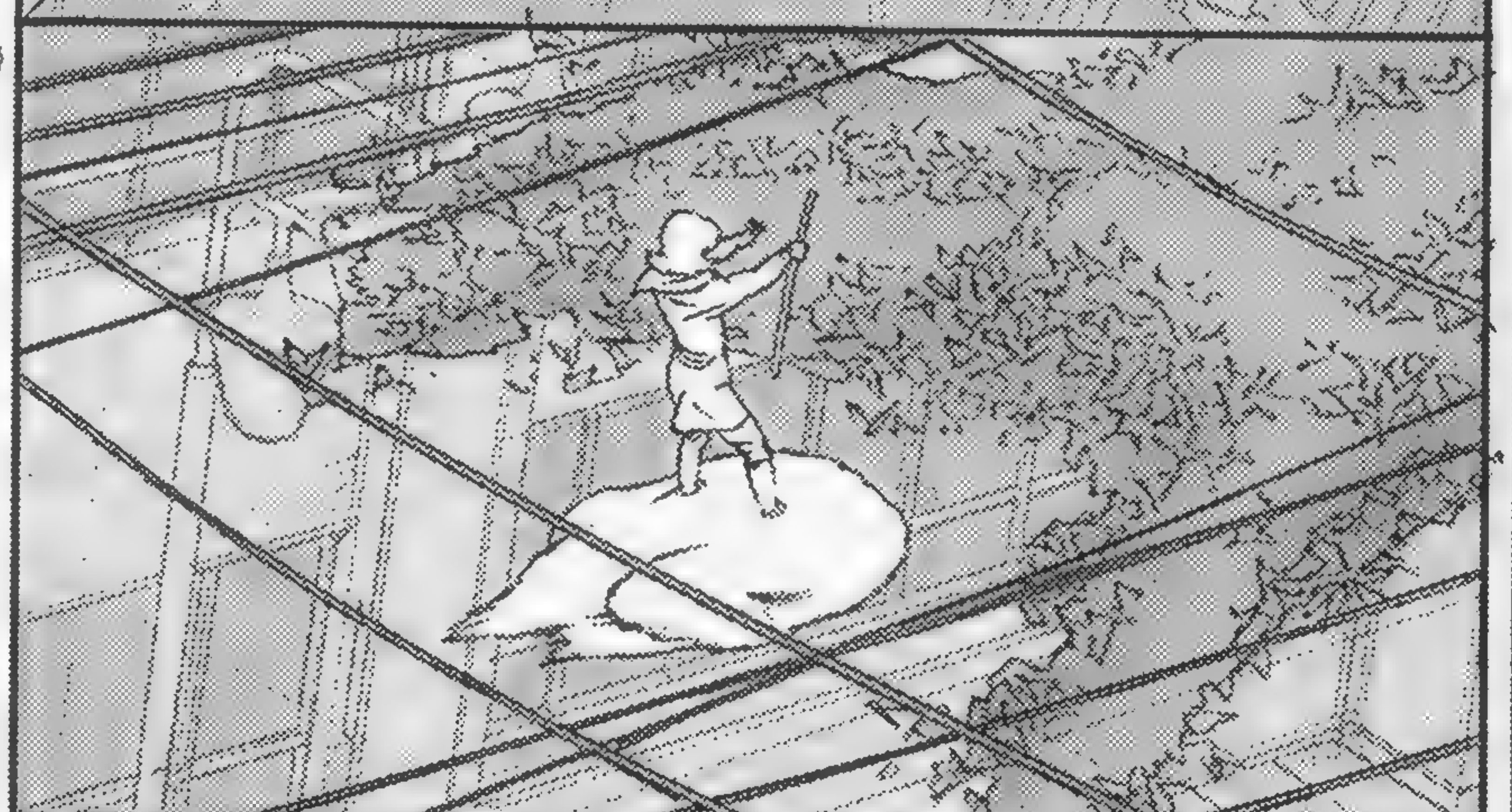
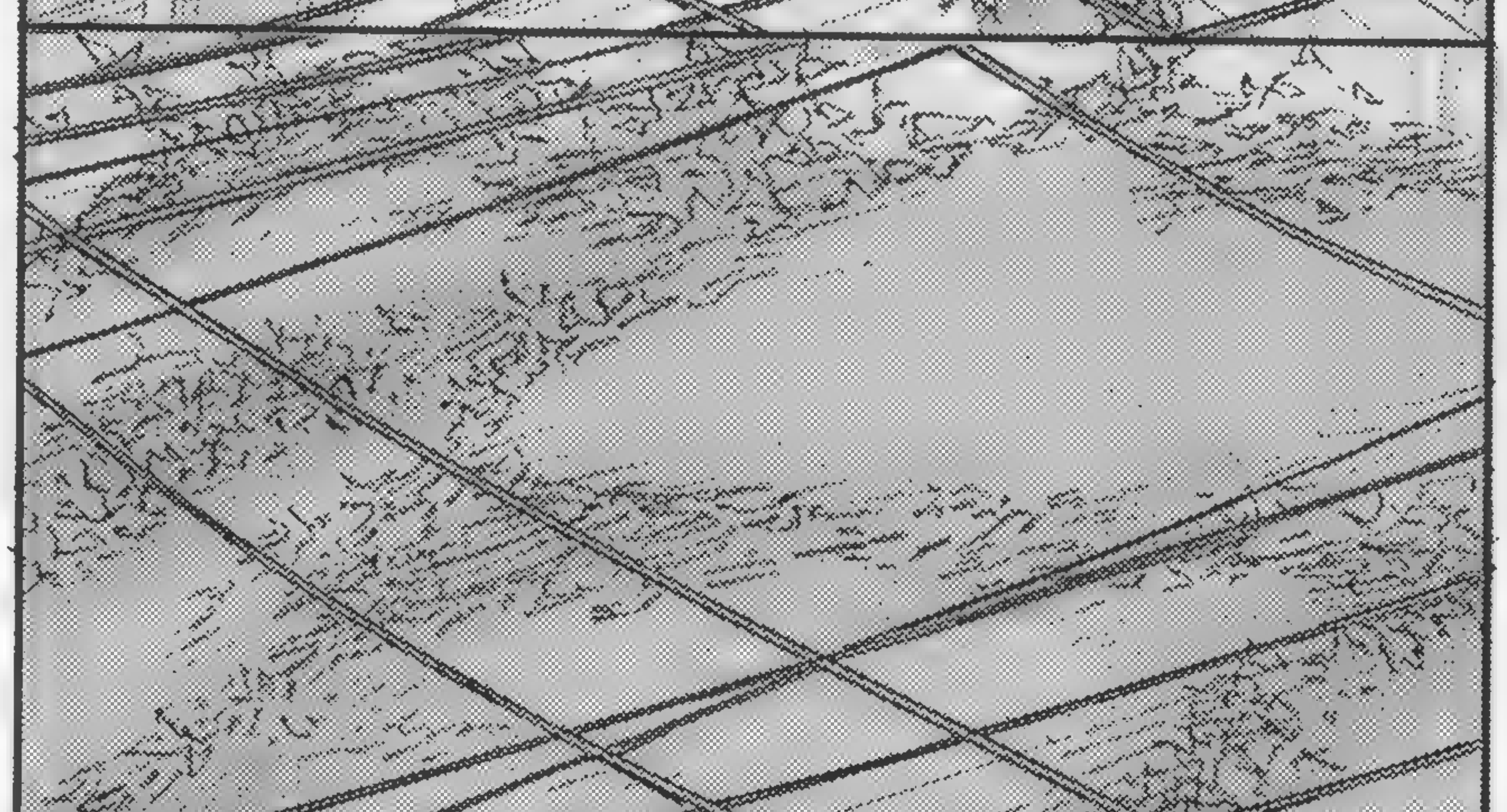
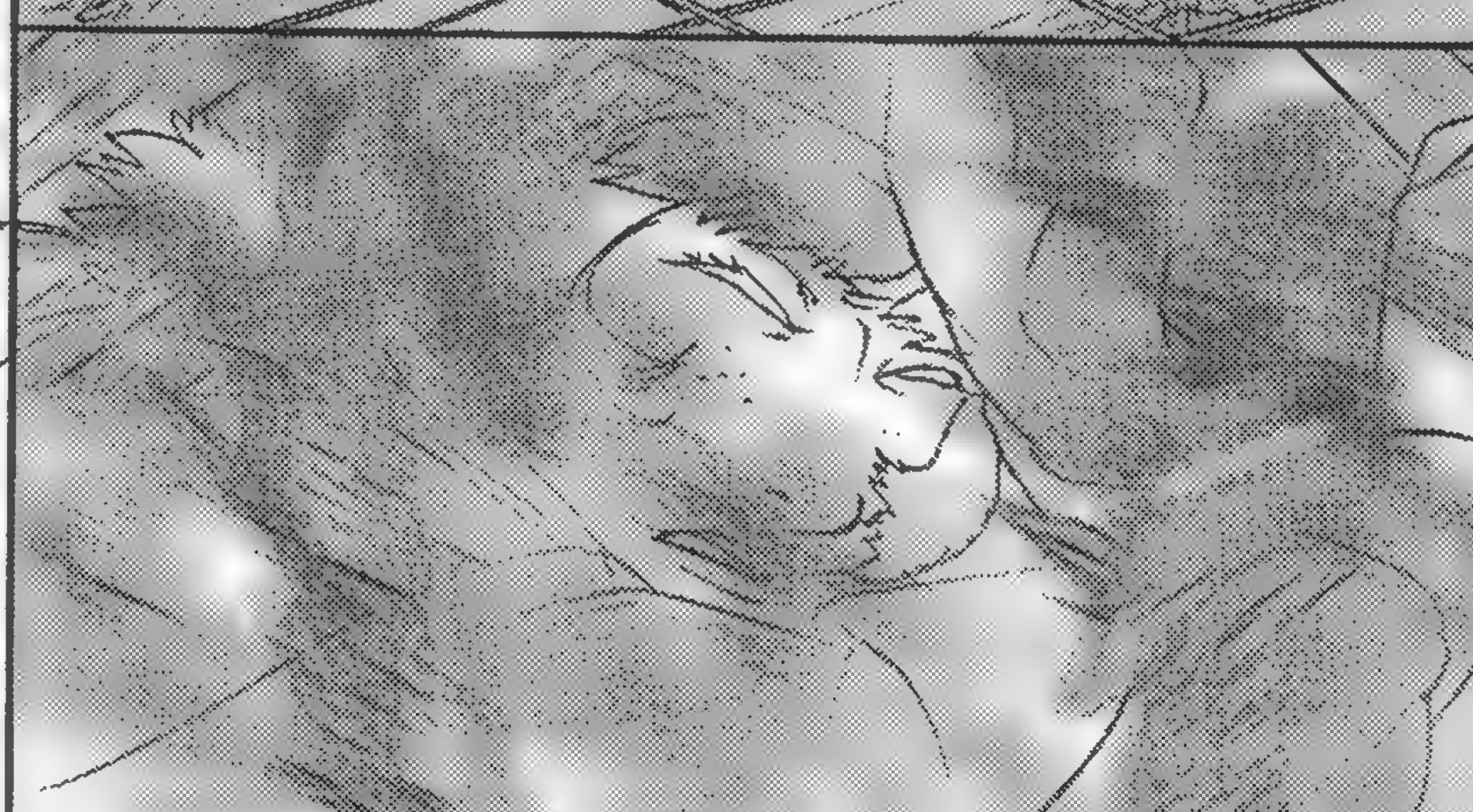
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
698		顔を手前に戻して、 不意に気が付く。 「振り出しに戻った、 ということはもしか して……(私自身も あそこにいるのでは ないか)？」 という、あまり 考えたくない想像を してしまった、と。		
		サッと振り返る。 付けてPAN.UP.		3+12
699		ビルの間に果たして パプリカがいる。 悟空パプリカが看板の 支柱の陰からIN気味に 移動して左の絵の 位置に。 主観移動風にわずかに T.U. 紙吹雪、あります。		1+12
700		悟空パプリカの寄り。 パレードを見下ろして いる。 紙吹雪、薄くあります。 ボケ気味で。	パプリカ（OFF／遠くから） 「ダメよ！ パプリカ！」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
700		ピノキオパプリカの 呼ぶ声に気が付く 悟空パプリカ。 こちらを見る。		2+12
701		山車の上から叫ぶ ピノキオパプリカ。	パプリカ 「罠よ！」	
		T.U.エフェクトで 次カットに乗り換え。		1+12
702		T.U.エフェクト繋ぎで、 カット頭、大きく T.B.して、 悟空パプリカへ戻る (ピノキオパプリカと 悟空パプリカが一緒に なったということです)。 C.700同ポ。		
		事態に気が付く 悟空パプリカ。		2+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
703		山車をFOLLOW、俯瞰。 玉座に座り、こちらを 見返している乾、脇に 控え、やはりこちらを 見返している小山内。 画面左端に見えるのは 鳥居の足、右手に 見えるのは鯉のぼりの 支柱です。		2+0
704		乾、寄り(前カットの ポン寄りです)。 ニッコリと微笑む。 不敵な笑い、という 感じではなく、乾に 不似合いなくらい ニッコリ笑う感じの方が 却って不気味と思われ ます。 バックに見える 人形たちはボケ加味。		1+18
705		複雑な笑みを浮かべる 小山内、寄り。 こちらの笑いは、 パプリカ(敦子)に対して 「逃げても無駄なん ですよ」という優越と、 乾のしもべになって しまっている自嘲が 混じり合った感じです。		1+12
706		恐怖を覚える 悟空パプリカ。		
		一気に身を翻してOUT。		3+06

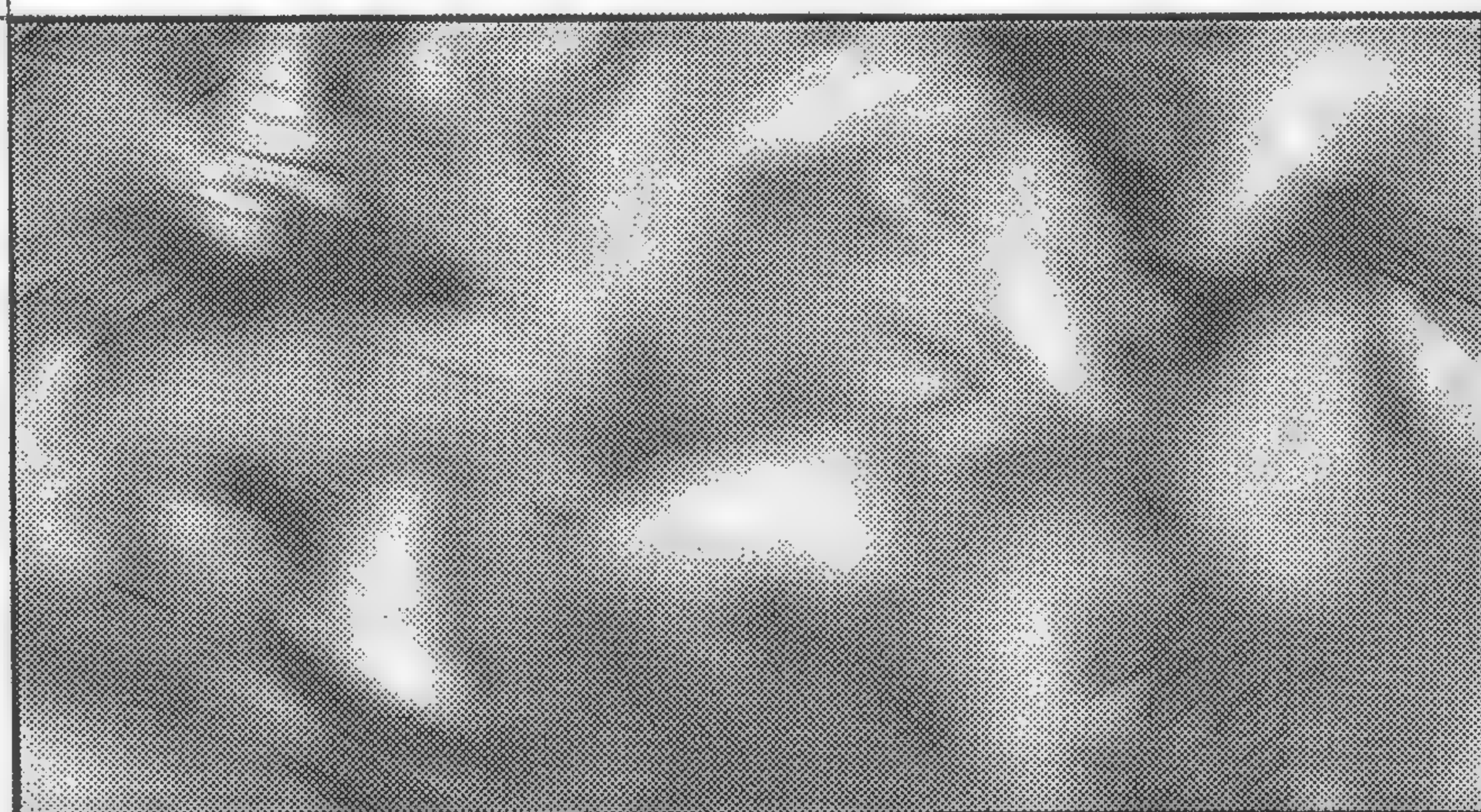
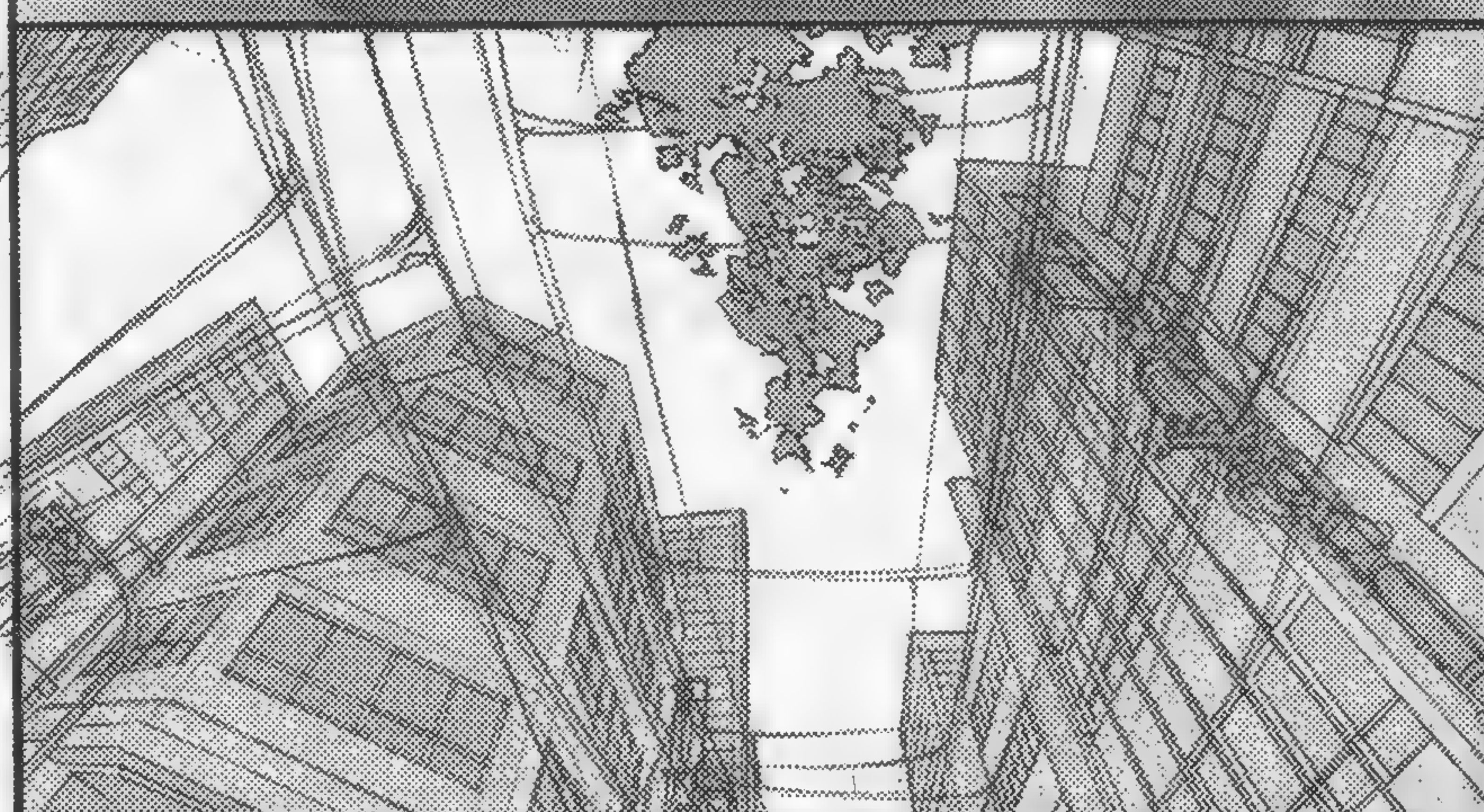
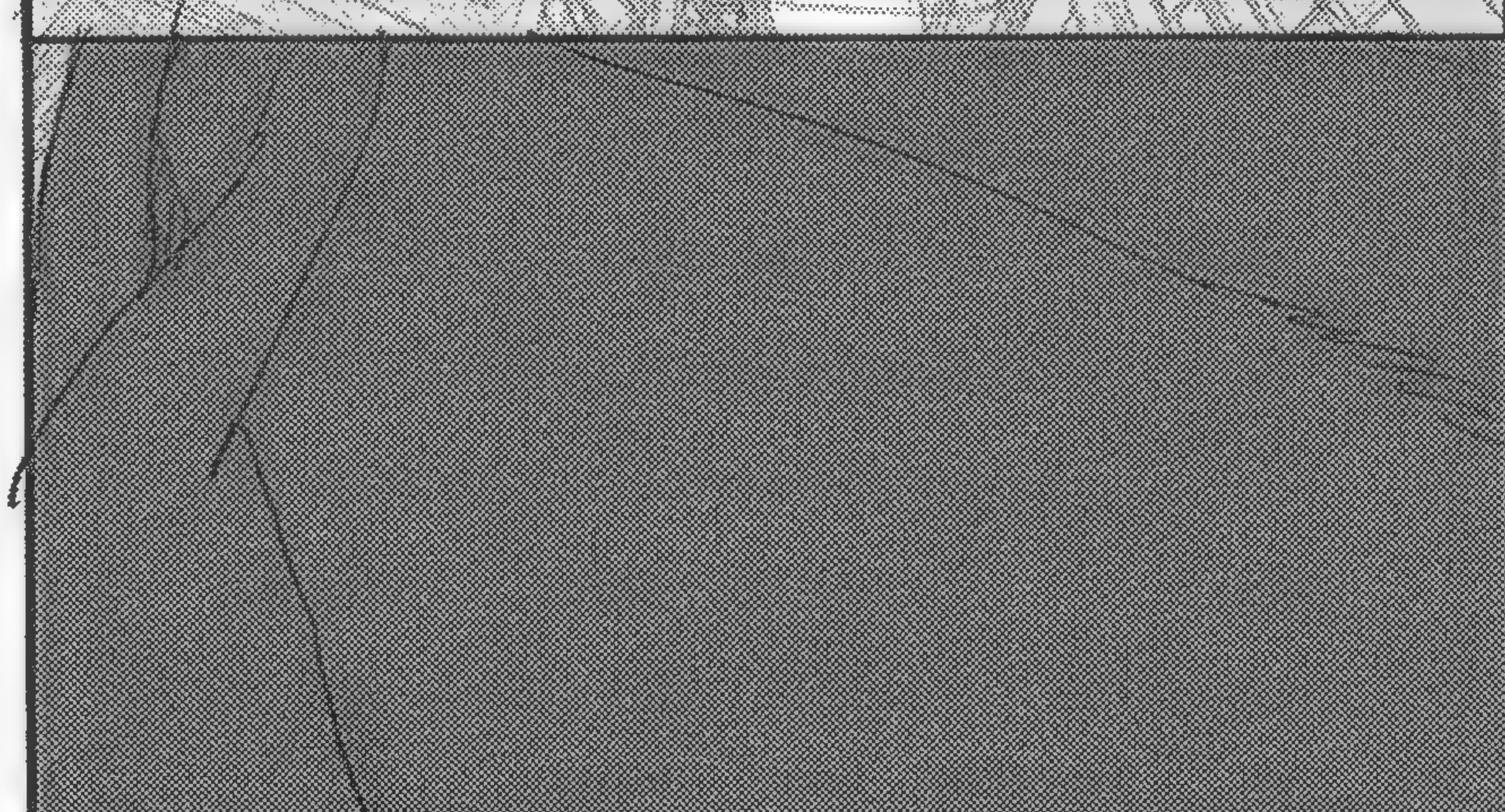
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
707		流れる街並み。	(〜0+12)	
		悟空パプリカがINして、		
		手前に来つつ叫ぶ。 付けてPAN.UP。 PAN.UPの分BGの幅が必要になるので作業量が大変になりそうですが、流れる建物はBOOK状にして4つほど作成、それらを置き換えてリピートすれば良いかと思います。電柱と街灯も同様で。 前後に伸びている電線が少々厄介ですが、これはまた別BOOKにして3Dで送り(2Dでも出来るのかもしれません。撮影様相談)。 奥に見える建物は2段に分けます。 パプリカの頭上には無数の電線が走っていて、さらに高く飛ぶことが出来ない。	(〜1+12) パプリカ 「所長！ 覚醒させて！ お願い！ 早く！」	
		前方に気が付く。		5+12

( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
208		街並みの向こうから 青い不定形の固まりが 近づいてくる。 画面全体もパプリカの 主観風に大きくT.U.。		
		青い固まりは青い 蝶々の大群。 一気に迫って(蝶々の群 自体の移動と主観移動 で)。		1+0
209		青い蝶の大群が		
		悟空パプリカを呑む。 カメラはパプリカを FOLLOWしています。		1+0
210		青い蝶たちに包まれる 悟空パプリカの寄り。 ↓		

No.399

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 210		ラスト、蝶たちが画面全体を覆い尽くして。		2+06
211		T字路、アオリ。		
		蝶の群が行き過ぎると、そこにパプリカの姿は無く、悟空パプリカの衣装だけが		
		舞い落ちてくる。		
		カメラの方に迫ってきて、画面いっぱいになる。 BLACK OUT。  Bパート終わり	(〜6+0) BL.3+0	9+0

(　　)



Commentary of Storyboard B Part

キャラクター個性の表現

『パプリカ』絵コンテ　Ⓑパート解説

藤津亮太＝文
RYOTA FUJITSU : WORD

アップが多い理由

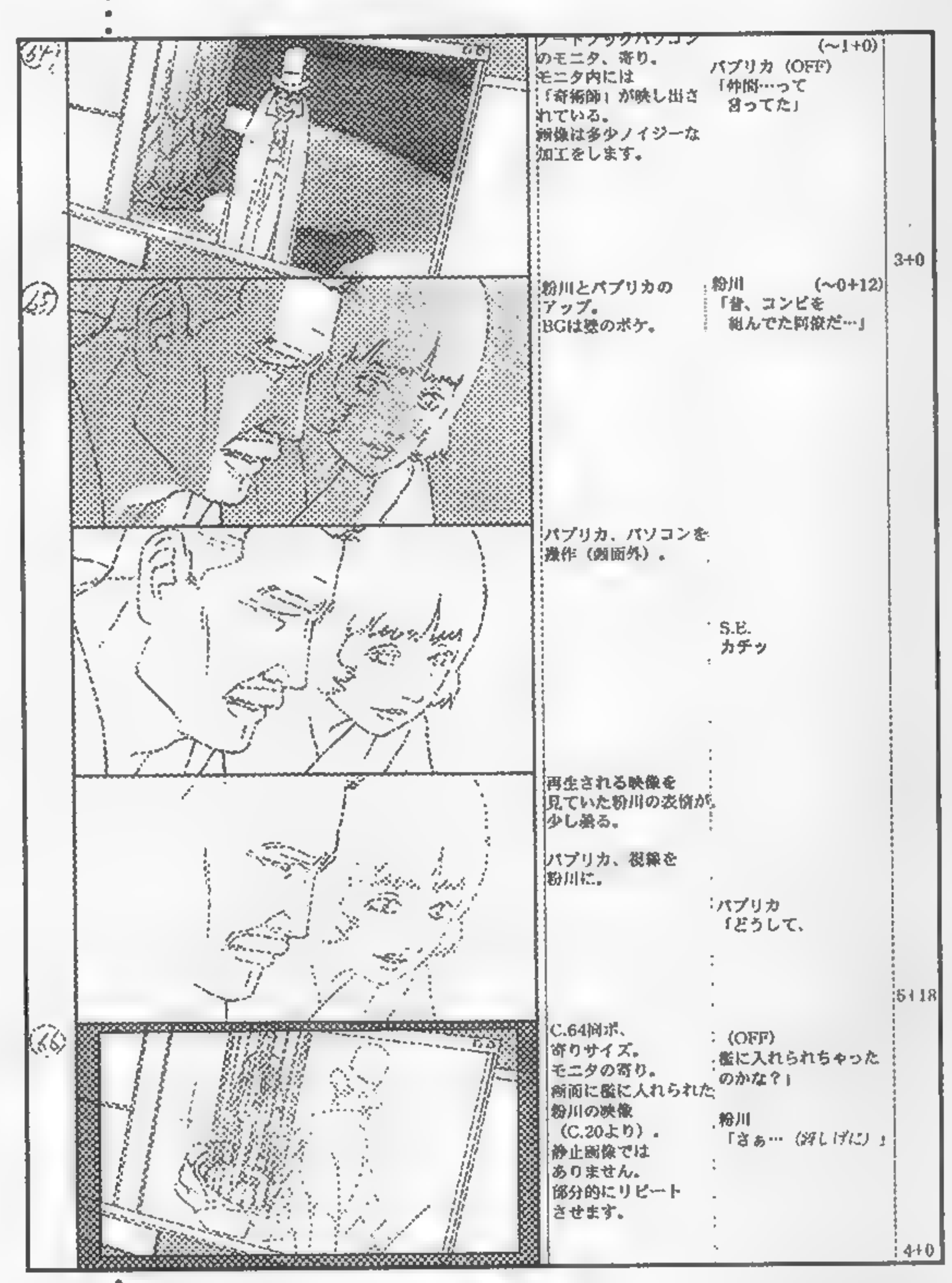
Bパートでは、『パプリカ』の画面作りの特徴について注目したいと思う。

まず一つ目の特徴として挙げられるのは、これまでの作品と比較して“アップのカットが多い”という点である。それについて今監督は、次のように話している。

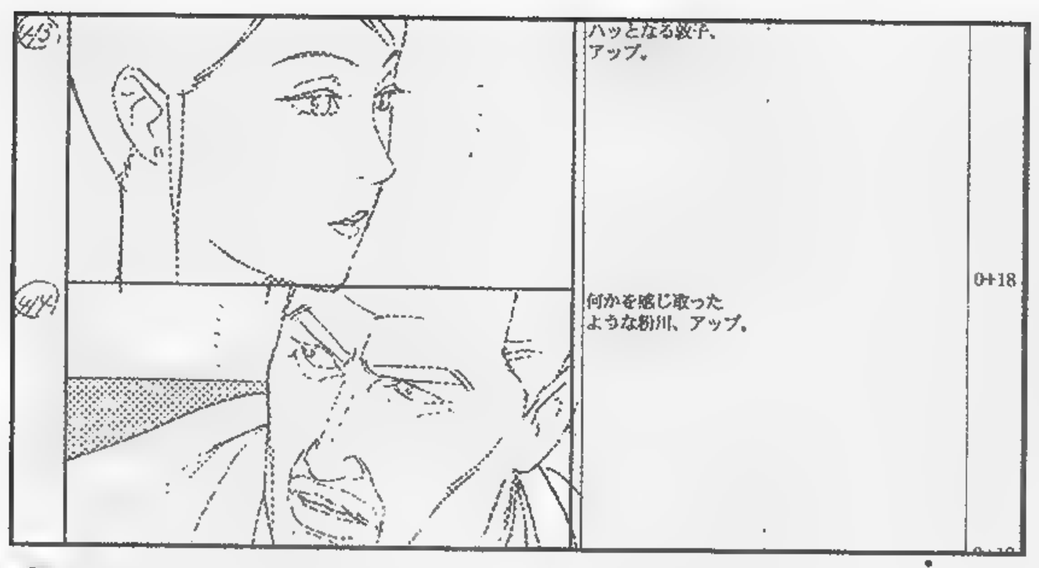
「キャラクターデザインの仕上がりを見て、“こんなキャラクターだったらアップで見せるのも魅力的だな”と思ったので、アップは多めになっています」

たとえばAパートのC-65。今監督はこのカットを“粉川のアップをナメたパプリカ”というアングルで描き、その後同ポジションを繰り返して使っている。

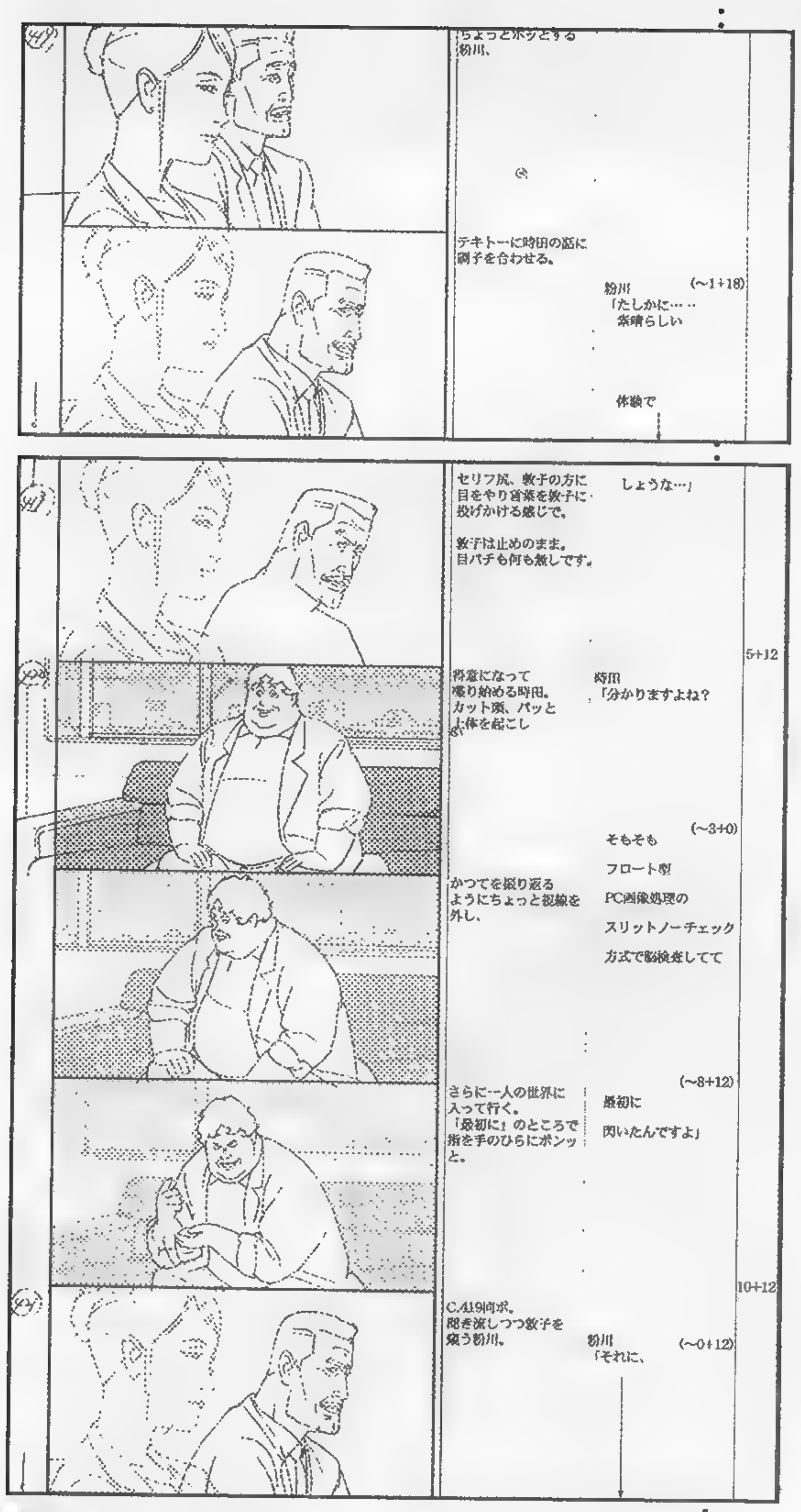
「自分の夢を見ながら粉川が微妙な表情をするところと、パプリカがその変化を見逃さないようにしているのをちゃんと見せたかったんです。カメラのポジションをいちいち変えると、そのニュアンスが失われてしまう。あとこのカットの場



●Aパート　C-64〜66



●C-413～C-414



●C-419～C-421

合、パプリカの顔もしっかり見せられます。ただ絵コンテ上の演出として、“ここでパプリカを可愛く見せよう”という方向には特にしていません。安藤さんが描けば可愛くなるだろう、と思っていましたから」

表情の変化によって人間関係を漂わせる、そのためにアップのカットを使うという点では、ＢパートのC-410から始まる粉川と時田、それに敦子の会話の場面もほぼ同様である。

まずC-411のＤＣミニの不備を自覚しつつ、悪いヤツはほかにいると主張する時田の微妙な表情変化。時田の芝居はC-420に引き継がれ、「純真ではあるが、社会常識のない天才」というトーンを保って描かれている。

それに対して微妙な変化を見せるのは、粉川と敦子の方だ。まず室内に入った敦子はC-413で粉川にハッとし、それを受けるようにC-414で粉川も敦子に何かを感じ取る。C-415では「入ってくる敦子の姿が観葉植物に隠れてすぐは見えない」というト書きの指示があり、それがC-414の敦子のアップを効果的に見せている。

そして粉川は時田との会話にかこつけて、敦子の様子を探り始める。敦子をナメて奥に粉川を配したC-419（とその同ポジション）では、細かく表情を変化させる粉川と表情の変化を見せない敦子とを対比させている。ここでも粉川をアップで追い、敦子に興味を抱いた粉川の様子がしっかりと伝わってくる場面になっている。また熱弁をふるう時田は、背中からとらえたC-415を除いて粉川と敦子と同じフレームに入ることはない。それが時田そっちのけで事態が進行していることを示している。

なお本編でC-419を見てみると、粉川の表情変化はコミカルなテイストで仕上げられている。殺人事件を追う警察官でありながら、粉川は全編を通して見てもユーモラスな雰囲気を漂わせたキャラクターだ。そのあたりの、図らずも可愛ら

しさを漂わせてしまう粉川は、今監督の意図に当初からあったという。たとえばAパートで描かれた、ネット上の〈RADIO CLUB〉の場面。

「この辺りは絵コンテを描いていて楽しかったですね。粉川が周りを気にしながら、〈RADIO CLUB〉の中に入っていく。C-316では、何を見ているのか見せないほうが面白いだろうと思ってアングルを決め、あたりを見回す様子を多少記号的に描いてます。粉川はC-323で〈RADIO CLUB〉の中に入ってしまっても、まだ周りを気にしている。そういう粉川の可愛らしい部分を、ここでは出したいなと思いました」

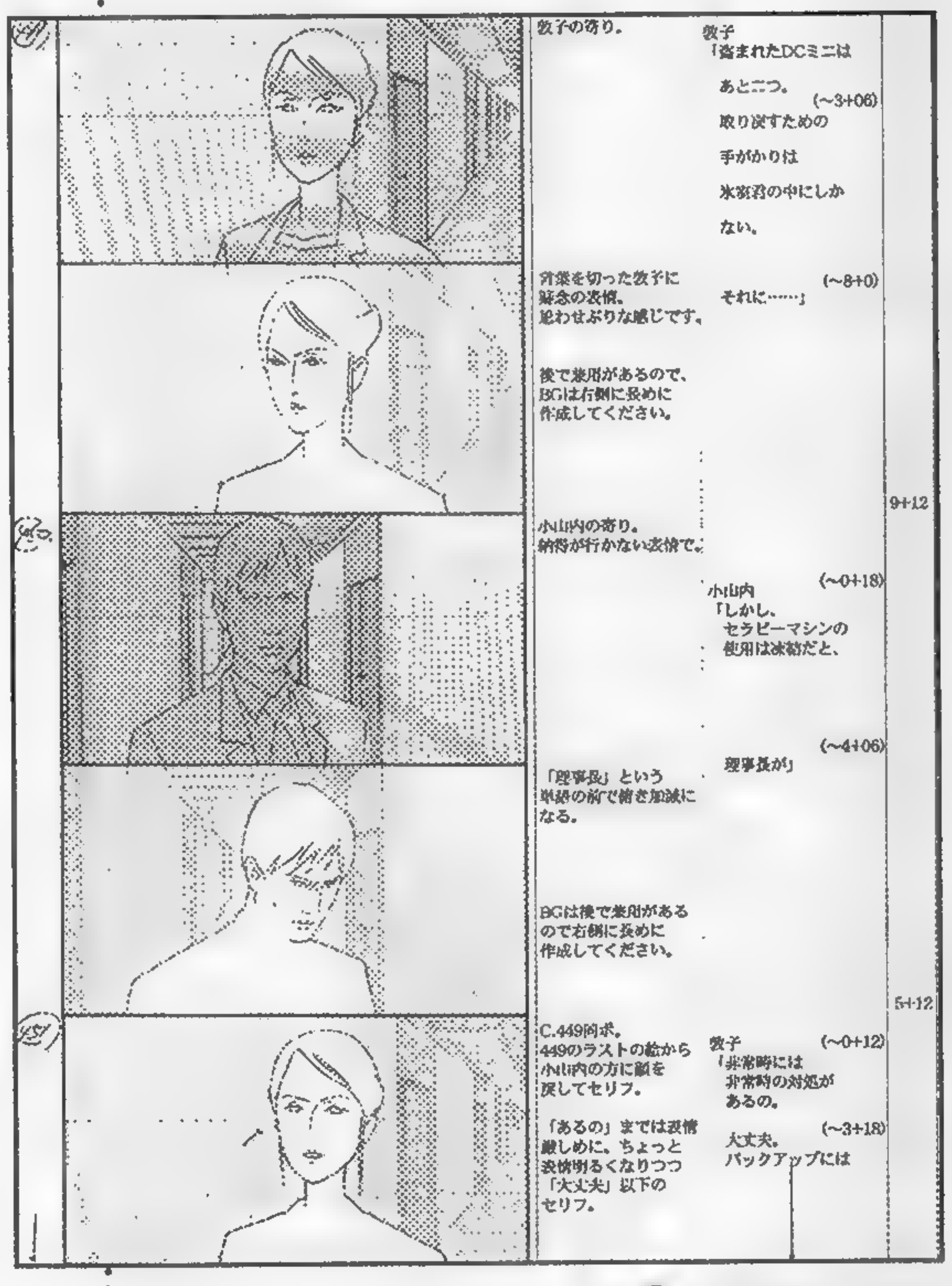
こうしたイメージは、全編を通じて粉川というキャラクターの基調をなしている。

小山内の表情の変化

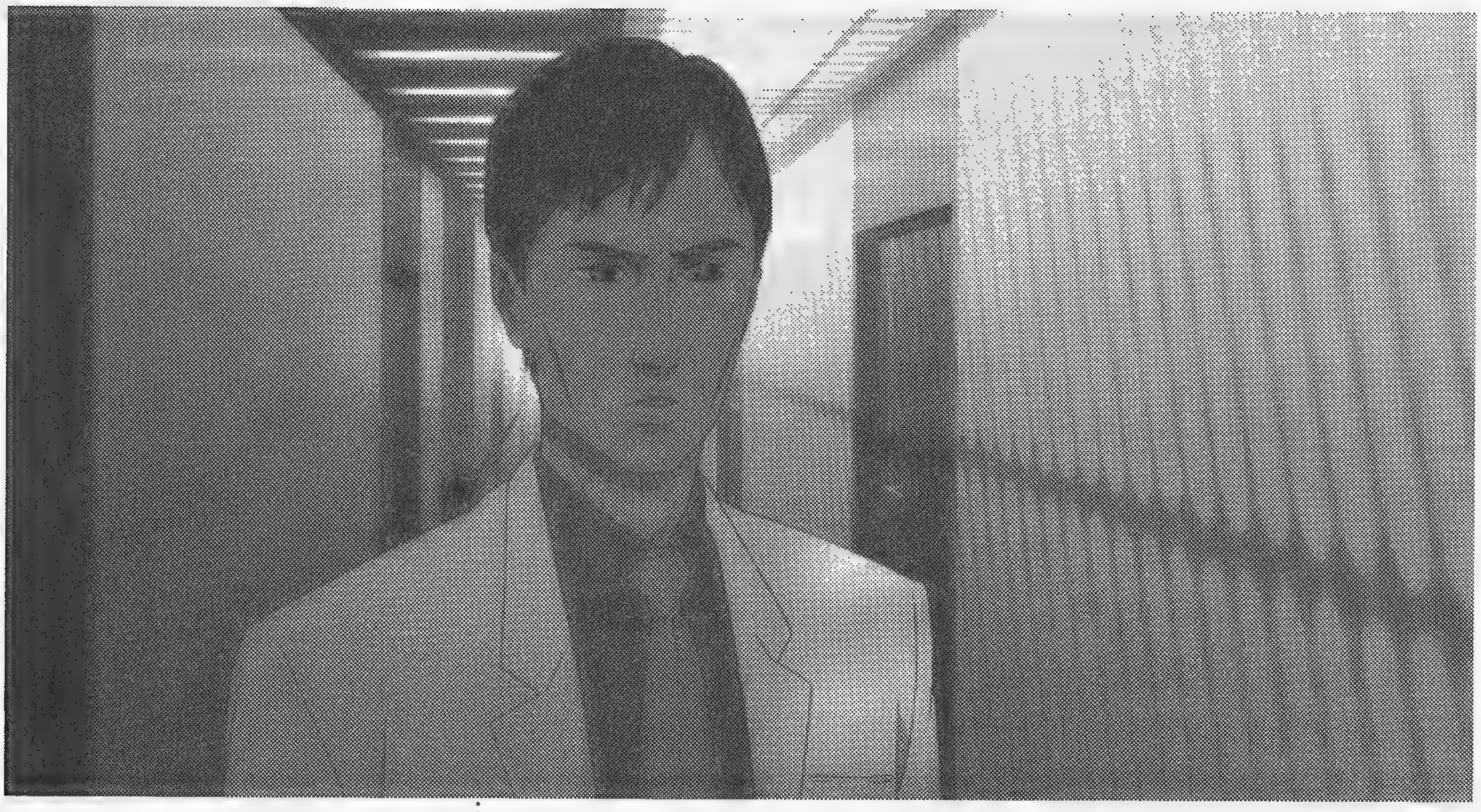
C-448以降の小山内と敦子のやりとりも、アップを中心に構成されており、ここでは小山内の心理の変化が焦点になっている。C-448は、向かい合う恰好になった小山内と敦子を横から捉える。これは二人の間の距離を意識させるレイアウトだ。その後の二人の会話は、原則としてアップの切り返しで語られていく。

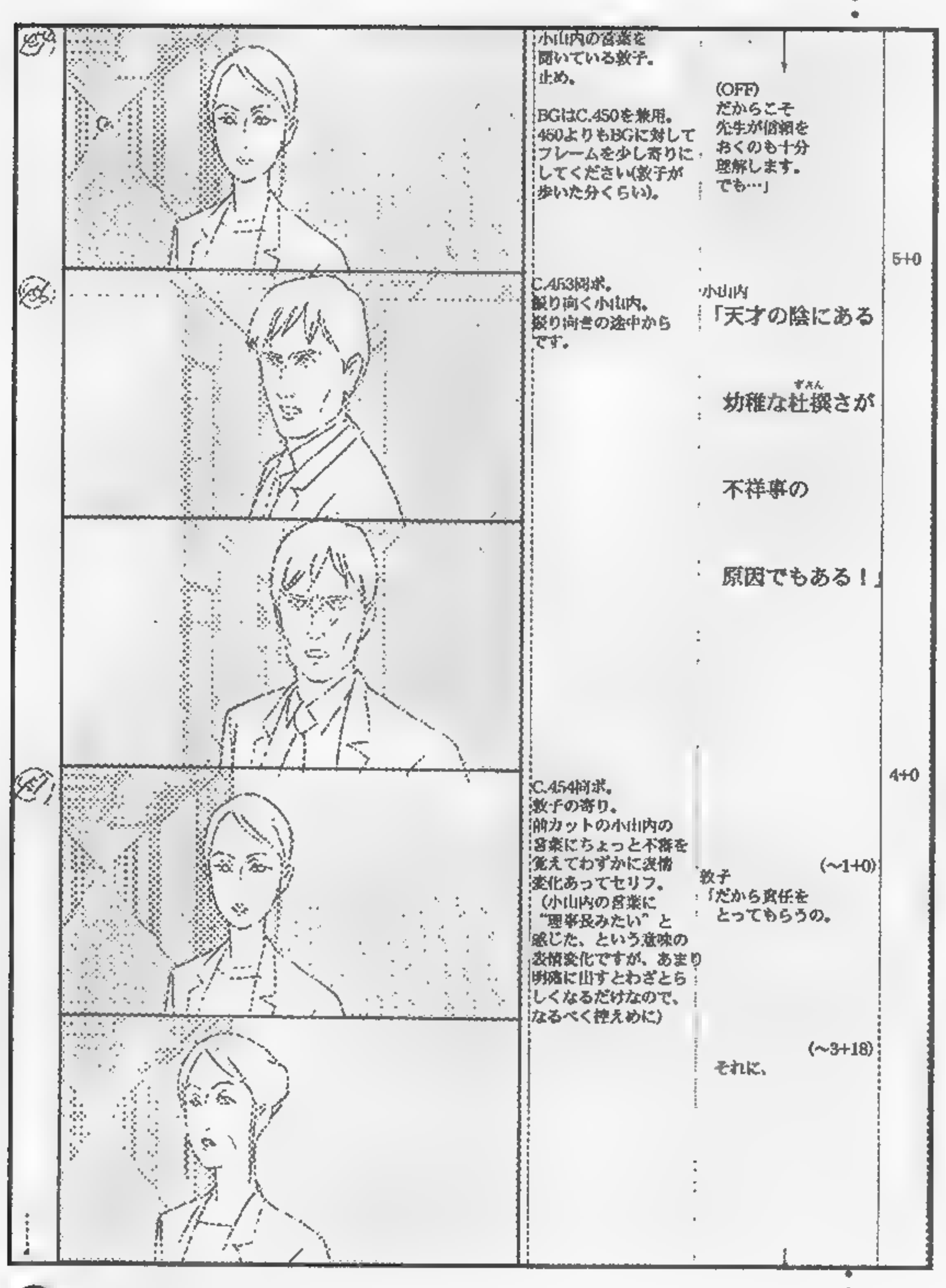
小山内の表情に注目すると、C-450では「『理事長』という単語の前で俯き加減になる」というト書きがあることに気付く。原則としてC-449からC-451までは、理事長の命令を傘に小山内が敦子に迫るという構図で物語が進んでいく。しかしC-451で敦子が時田のことを「天才坊や」と語った瞬間から、小山内と敦子の攻守が逆転する。C-452はそれを示したカットで、敦子が歩いて小山内とポジションチェンジまで行なっている。

C-457では、小山内の言葉にわずかに表情を変化させる敦子が描かれている。ト書きには「小山内の言葉に“理事長み



●C-449～451





● C-454 ~ 457

たい"と感じた、という意味の表情変化ですが、あまり明確に出すとわざとらしくなるだけなので、なるべく控えめに」という指示がある。先の小山内の芝居とこの敦子の表情変化は、後の展開を予感させる要素として配されている。これらは、微妙な表情をアップで追うというスタイルだからこその演出といえるだろう。

小山内は最後に、「(時田の)代わりになる人が他にいる?」と敦子に投げかけられショックを受ける。C-458はこの一連の場面の中で、小山内の最もアップのカットになっている。それほどまでに小山内がショックを受けた、ということである。

時田という天才

以上の二つの場面を踏まえたところで、ちょっと寄り道をして時田というキャラクターがどのように描かれているかに注目したいと思う。

時田というキャラクターの基本は、C-410からの一連の

シーンで描かれた「純真ではあるが、社会常識のない天才」に変わりはない。例えばC-418では、ほぼ首から上だけで時田を捉え、窓の外の空を頭の上に大きく広げるレイアウトとなっている。大きく広がる空は、緊迫した事態と対照的な能天気な雰囲気を漂わせ、時田の夢見がちな表情がそれをさらに強調している。このカットは、いかに時田が浮世離れしているかを強く印象づける役割を果たしている。

一方C-460から始まる〈時田の研究室〉の場面では、光を使って“時田の才能”を表現している。

ト書きにはこうある。

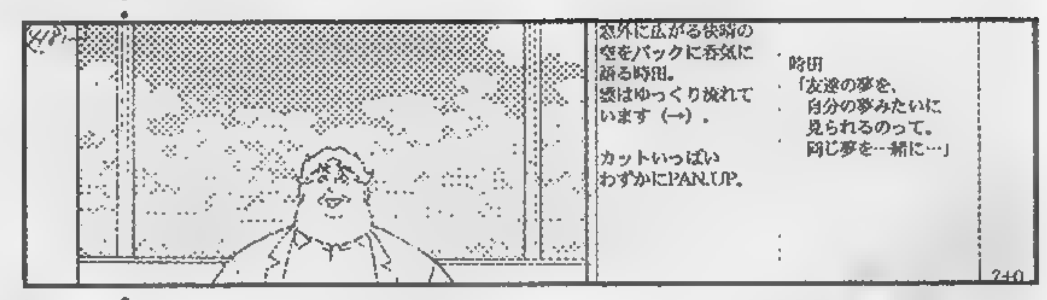
「先の廊下のシーンでは、小山内が影になり、敦子が光を浴びる形になっていました。つまりは『光』というのは『才能』の象徴みたいなもので、天才である時田はいっぱい光を浴びる、ということになります。秀才(小山内)＜天才に近い秀才(敦子)＜バカと紙一重なほどに天才(時田)、ということです」

そもそも時田の初登場(C-106が、エレベーターの箱の中で光に照らされている状態だったこともここに繋がる。そして「光」＝「才能」という図式は、C-428からC-430にかけての、理事長・乾の登場場面でも使われている。

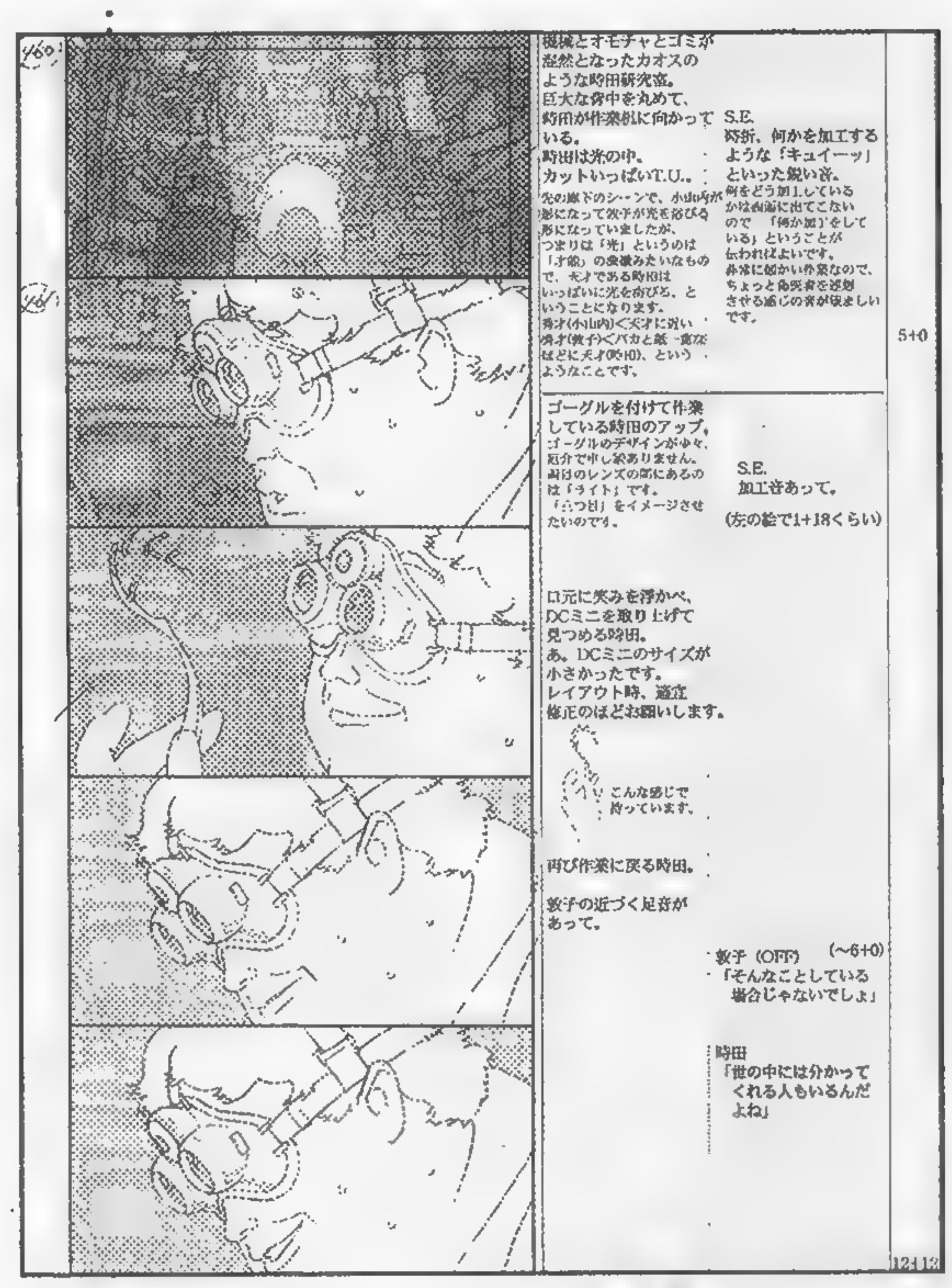
さらに、C-461で時田が使っているゴーグル。これについては「両目のレンズの間にあるのは『ライト』です。『三つ目』をイメージさせたいのです」と書かれている。

眉間にある「第三の眼」とは、オカルトなどでよく話題になる存在で、ここが開眼すると、超越的な力を得ることができる、などと説明されることが多いものである。三つ目族の主人公が活躍する手塚治虫の『三つ目がとおる』の主人公・写楽保介も、このモチーフの延長上に設定されたキャラクター像である。

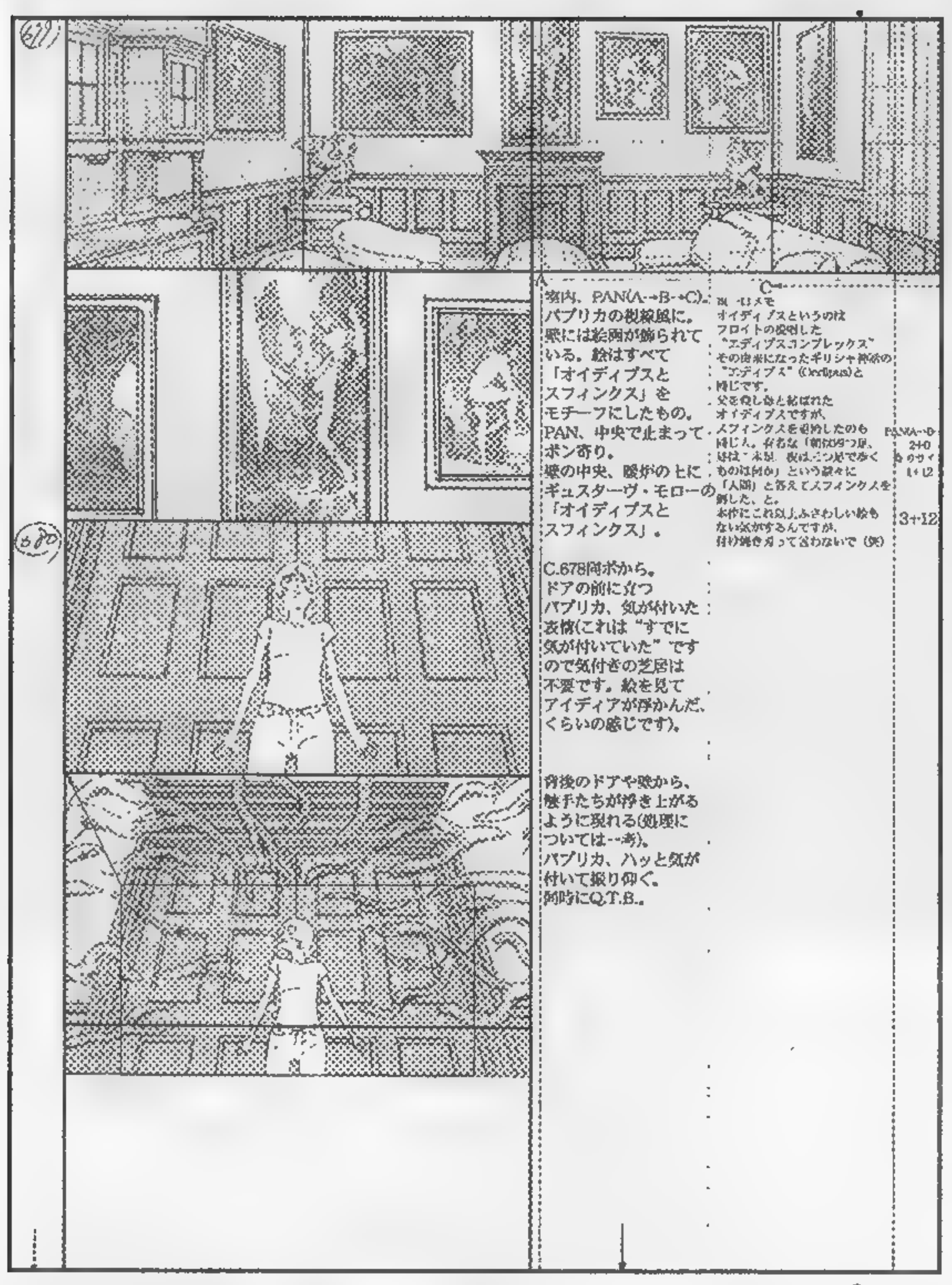
ここでは時田の底知れぬ才能を表象するものとして、その「第三の眼」のイメージが借りられ、映像的にはゴーグルのラ

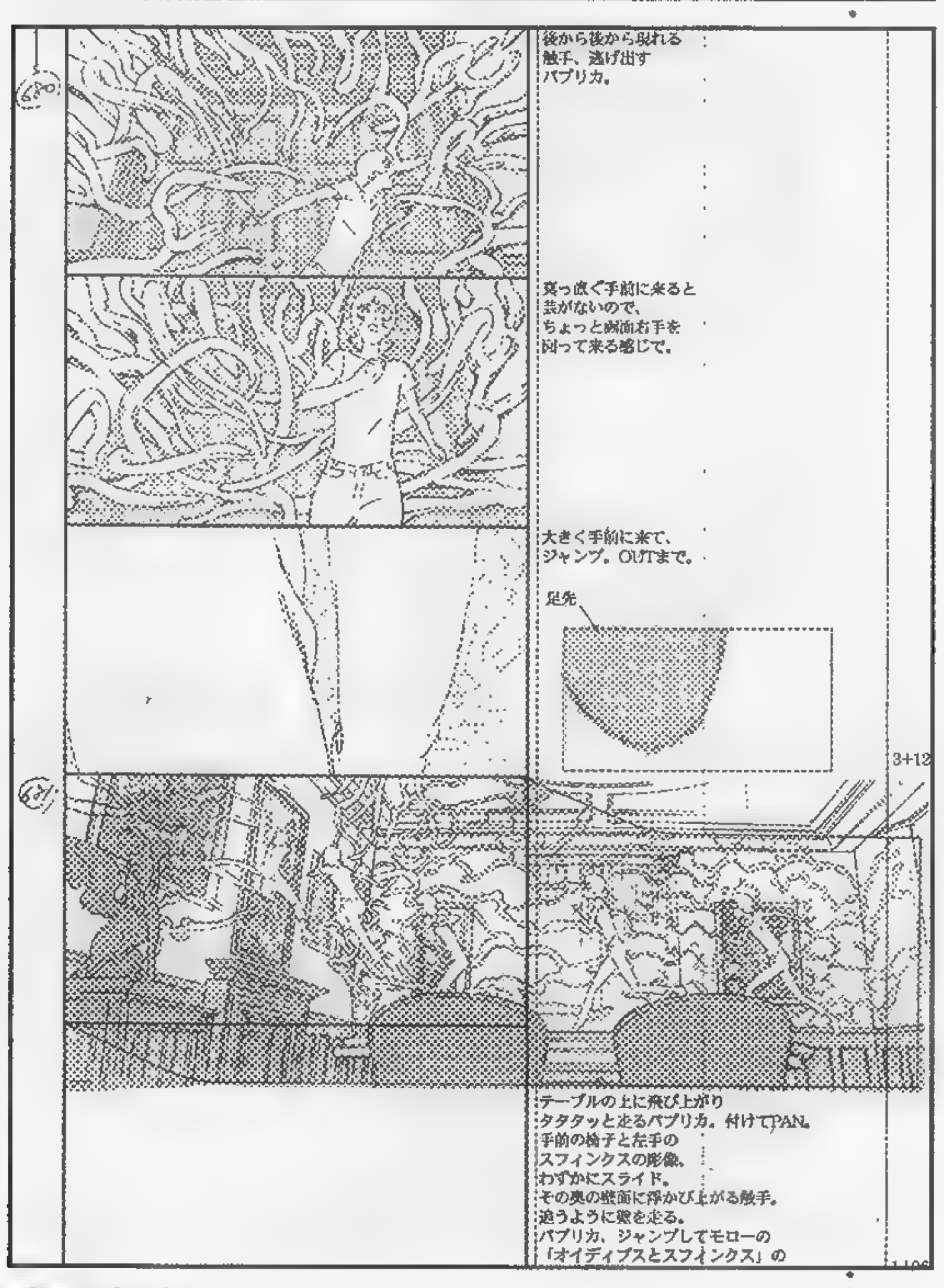


C-418



C-460～461





● C679 〜 681

イトという形で表現されているのである。

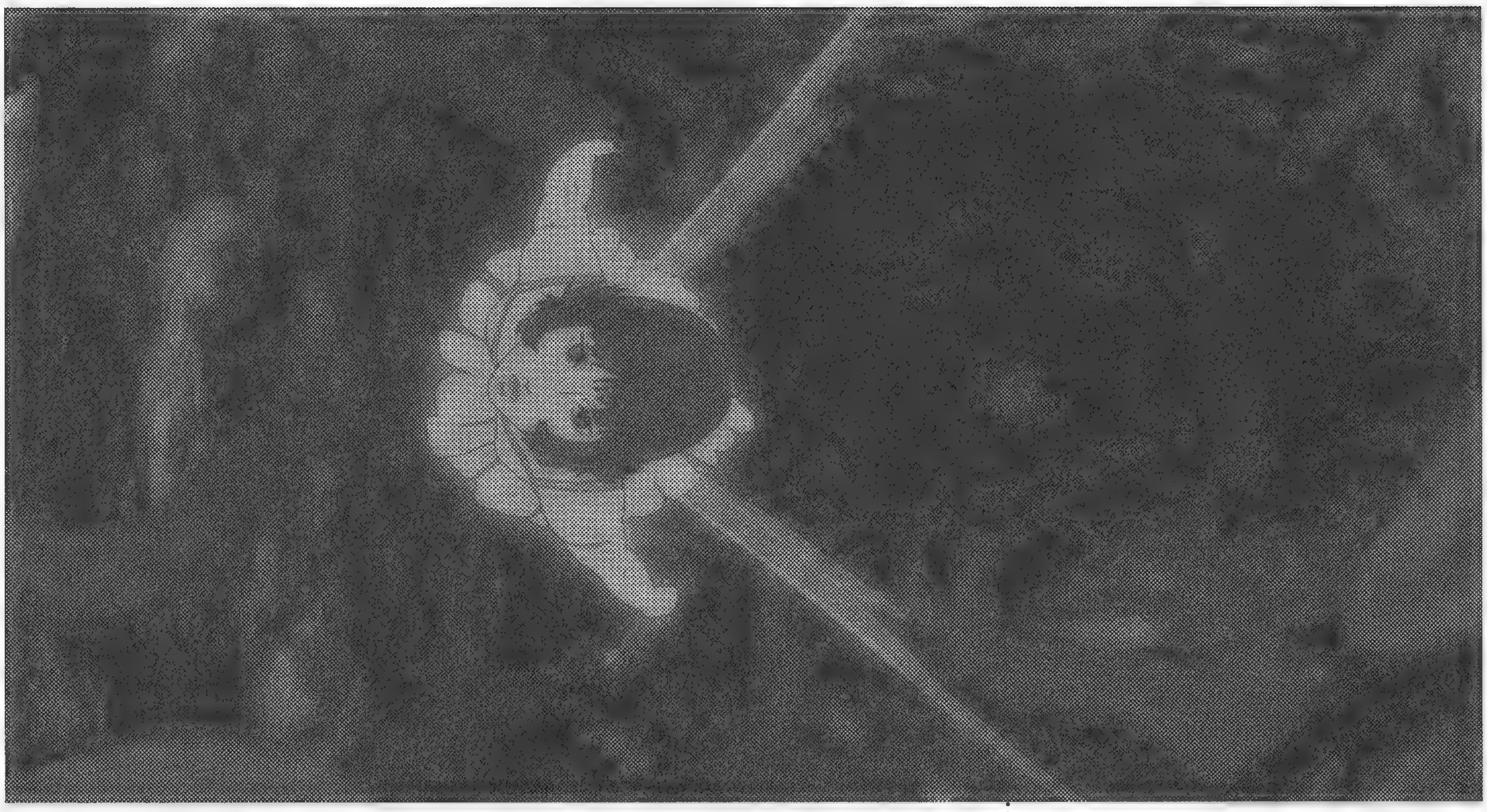
絵のイマジネーション

画面作りの特徴の二つ目として、"絵の持つイマジネーションに展開を委ねている部分が大きい"という点だ。今回の絵コンテの描き方について、今監督はこう語っている。

「『パプリカ』の場合、絵を考え、それを細部までキチンと描いてみて、自分はどういう方向に向かおうとしてるのかとか、自分の描いた絵から何を連想するのかとか、そういう部分が大事な作品なんです。『東京ゴッドファーザーズ』や『妄想代理人』のような作品の場合、シナリオで展開をしっかり考えて、それを消化するように絵コンテを描いていけばなんとかなります。絵としての飛躍はもちろんあるんだけれど、第一は"物語っていく"ことです。でも『パプリカ』は逆なんです。"物語っていく"部分をやや後退させて、絵の繋がりで見せる方を優先する。だからどうしても描いてみないとわからない、ということになるんです」

その端的な例が、C-679からはじまるパプリカの逃走だ。夢の中の乾の屋敷で、乾の触手に追いかけられるパプリカ。彼女が逃げ込んだ一室は〈オイディプスとスフィンクス〉をモチーフにした絵が飾られている。

「シナリオと一番違っている場面は、パプリカが温室の中で『これも夢なのね』と気付いてから逃げ回って捕まるまでの部分です。使っているイメージがシナリオとはまるで重なっていない。たとえば絵の中に逃げ込むというイメージは、シナリオにあっても〈オイディプスとスフィンクス〉ではなかったんです。そこまで絵コンテを描いていったら、シナリオで予定していた展開ではないだろう、ということになるんです。じゃあどんな絵がふさわしいかを考えた結果、〈オイディプスとスフィンクス〉を選びました。そうなると、シナリオで予



定していた次の展開も変わらざるをえない。『千年女優』('02年、P.676参照)では、そういう部分もシナリオの段階でキチンとやったんですが、今回はそこまでシナリオではやらずに絵の鮮度、絵コンテを描いている時に考えた物を大事にしてこうと思いました。最終的にパプリカが罠と気付いてつかまる構成が変わらなければいいか、と(笑)。だから絵のアイデアが思いつくまで進まない。ここはスピード感があるシーンなんですが、絵コンテの実作業は匍匐(ほふく)前進のようになかなか前に進みませんでした」

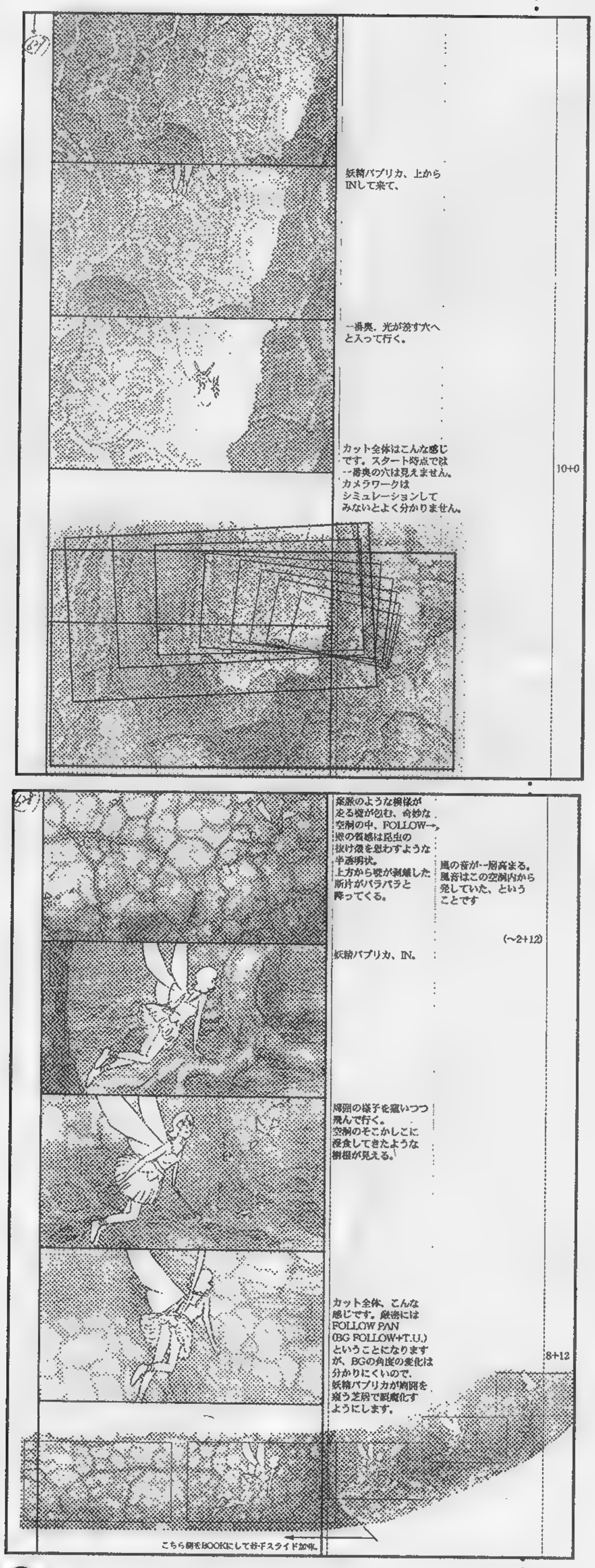
こうしてパプリカは、スフィンクスから人魚、ピノキオと変化し、最初の孫悟空へともう一度戻る。

「水だから人魚、海だからクジラ、クジラだからピノキオということです。数カットしか出てこないので、説明抜きでわかるもの、誰もがすぐ認識ができるものでないと困るわけです」

映画冒頭に登場する粉川の夢も、一つのアクションを契機に連想ゲームのように繋がっていたが、この〈パプリカの逃



● C-682


● C-627 ～ 628

亡シーン〉もまるで連想ゲームのように連鎖している。この「連鎖」こそ、Aパートの解説に記した「夢の特徴」の一つであり、「絵の繋がりで見せたい」という演出上の狙いと呼応しているのである。

絵コンテの決定権

その他の『パプリカ』の画面作りの特徴としては、絵コンテ段階で様々な要素がかなり細部まで決め込まれている点が挙げられる。レイアウトだけでなく、通常は別に設定が起こされるような美術設定や小物も、すべて絵コンテ段階で決定されているのである。また映像を実現するための具体的な方法についても絵コンテの随所に丁寧に記載されている。

たとえばC-435～C-437Bの粉川に関する処理は、わざわざ別紙で用意されているし、C-441やC-627、C-628などの内容についても、わざわざ詳細な全体像が別に描かれている。絵コンテで決定できることは全てそこに集中させ、制作をスムーズにしようという発想だ。今監督流の絵コンテの大きな特徴といえる。

Column of Storyboard B Part

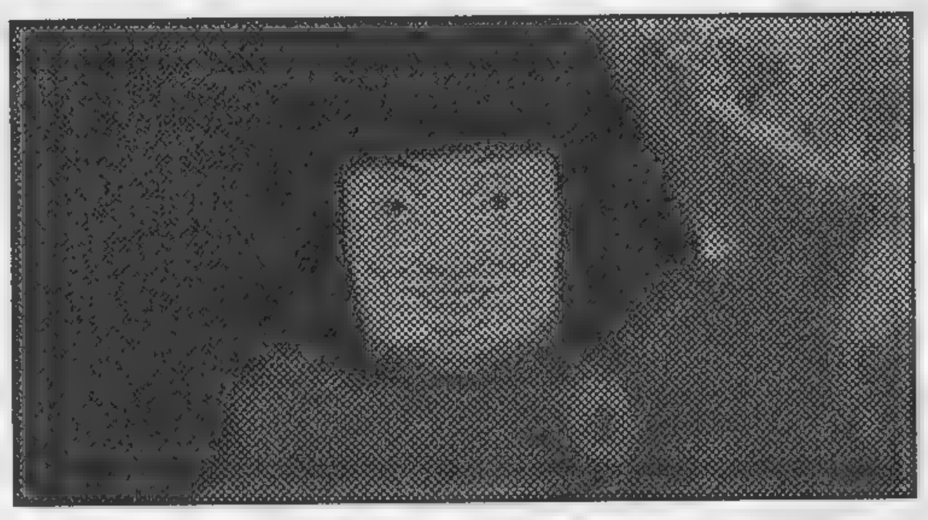
氷室というキャラクター

『パプリカ』絵コンテ　Bパートコラム

『パプリカ』の中で重要な役割を与えられながら、ほとんど「姿」を現さないキャラクターがいる。それが氷室だ。氷室は生身の本人がほとんど姿を現さないだけでなく、夢の中でも最初から誇大妄想に飲み込まれた状態で登場するため、正常な状態ではどのような人間だったかはほとんど手がかりが与えられていない。

そこでポイントとなったのが自室の様子だ。

「氷室は最初からおかしくなった状態で出てくるので、彼がどういう人だったのかは、部屋の様子を通じて描くしかなかったんです。きっと昼間もカーテンを閉め切った、薄暗い部屋の中にいたヤツなんだろうとか、そこで人形に囲まれて、本当は憧れているはずの時田を貶めるようなものを作っていたんだろうとか」(今監督)。







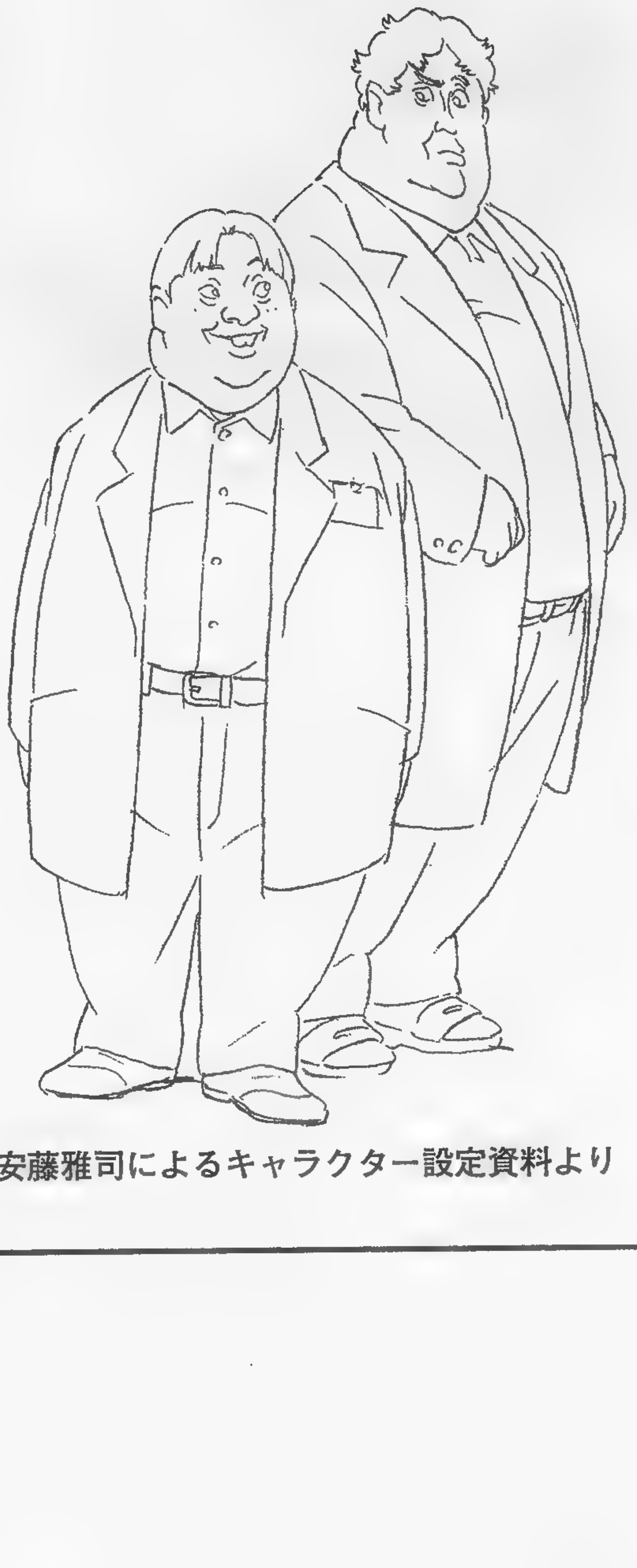
この部屋の様子が〈氷室の表層意識〉だとすると、クローゼットの中の階段を降りて敦子が到達したのが〈氷室の深層心理〉ということになる。この「縦穴」を降りて深層へと降りていくという構図は、この後BパートのC-620でも再度繰り返されている。

奇しくもフロイトの説による「無意識層の中心の機能」も“イド”と呼ばれており、「深層へ降り、無意識に触れる」という行為は、しばしばイドと井戸(的な存在)というモチーフで表象される。中でも村上春樹は、「心の深層へと降りていく縦穴」として作中で井戸(的な存在)をしばしば取り上げており、今監督自身も村上作品からの影響を語っている。


C-620のマンホールで一層深層まで降りたパプリカは、さらに氷室の内部へと入り込むことになる。

「パプリカが横穴から縦穴に入ってさらに進んでいくあたりは、キャラクターの動きもさることながら背景を見てほしいところですね。氷室の中にだんだん降りていくと、だんだん回りの風景が壊れていっているんです」(今監督)

こうして考えてみると、氷室は表には登場しなかったものの、その心理については“一つの風景”として他ののどのキャラクターよりも細部まで描かれていた、ということはいえそうだ。



●氷室と時田　安藤雅司によるキャラクター設定資料より

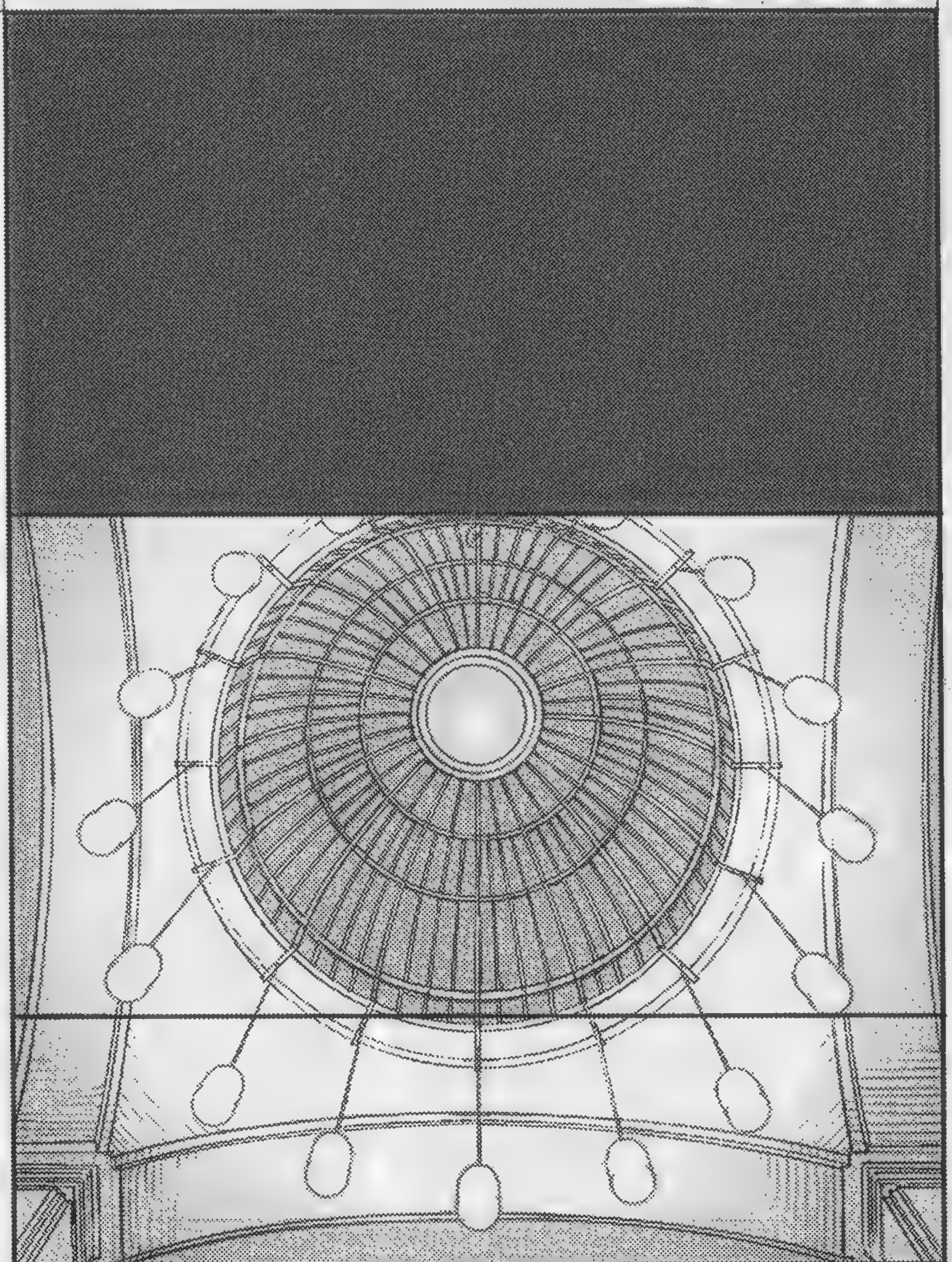
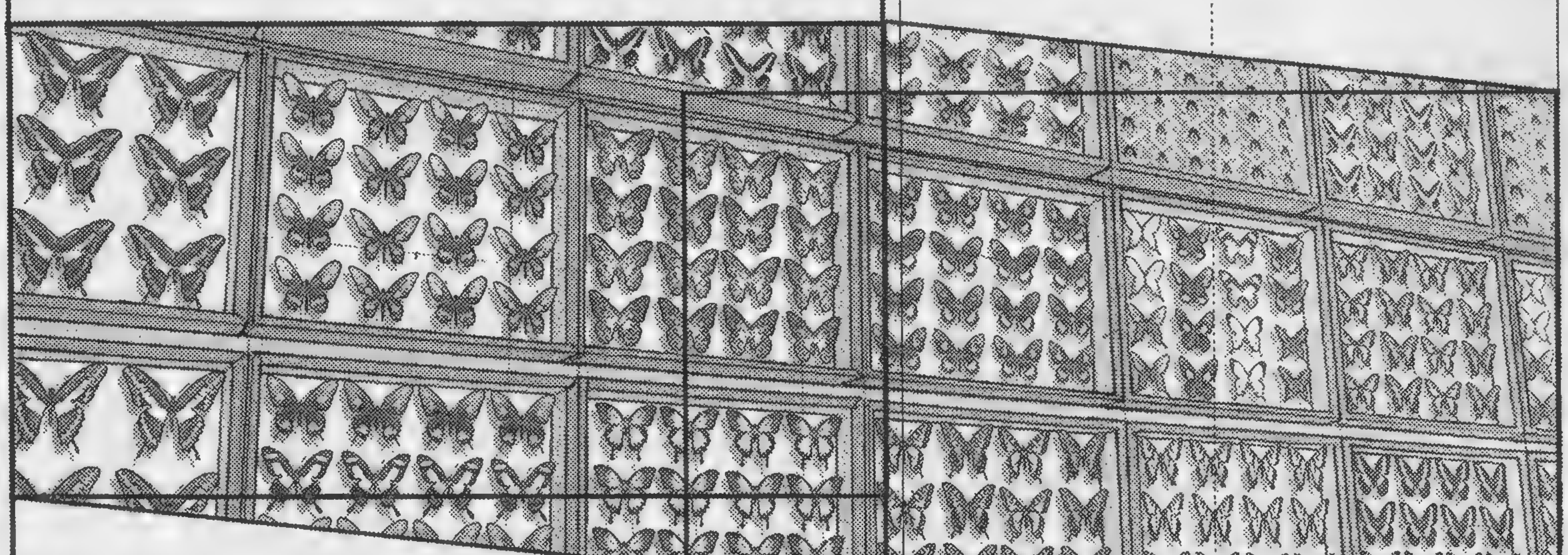


Paprika

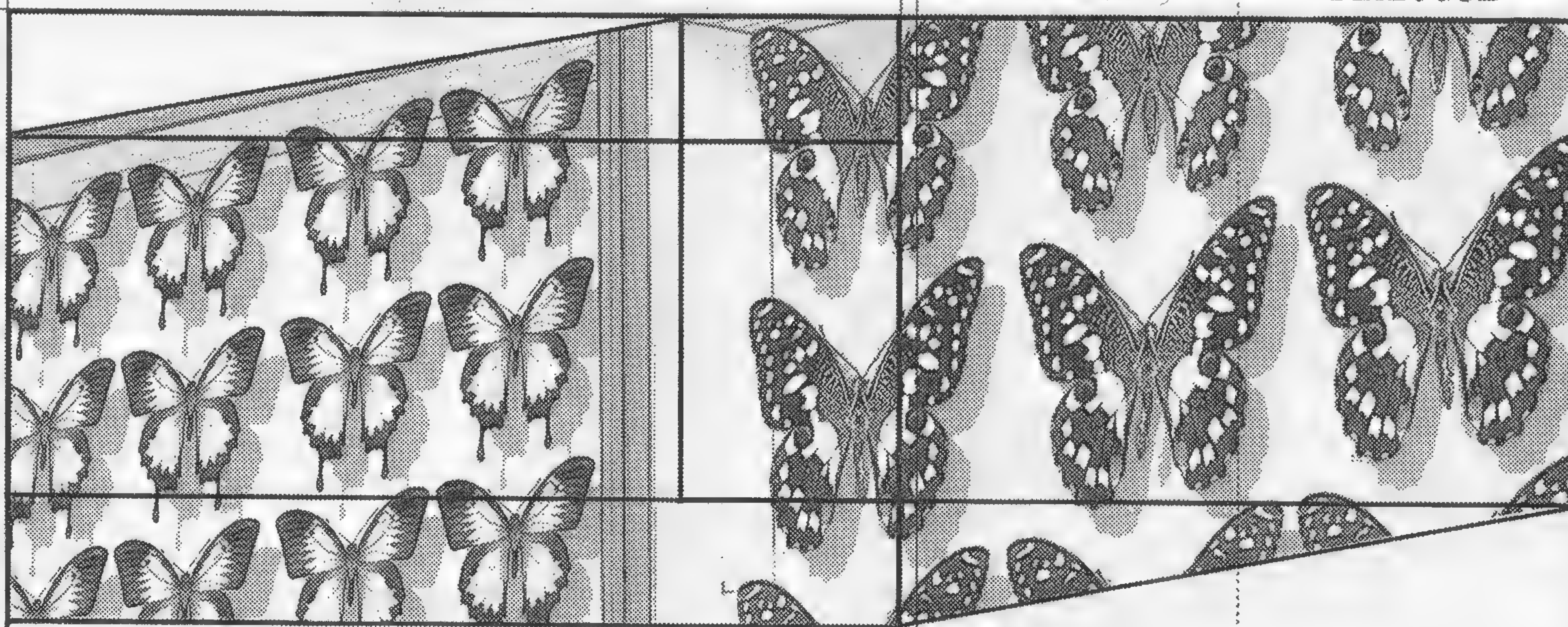
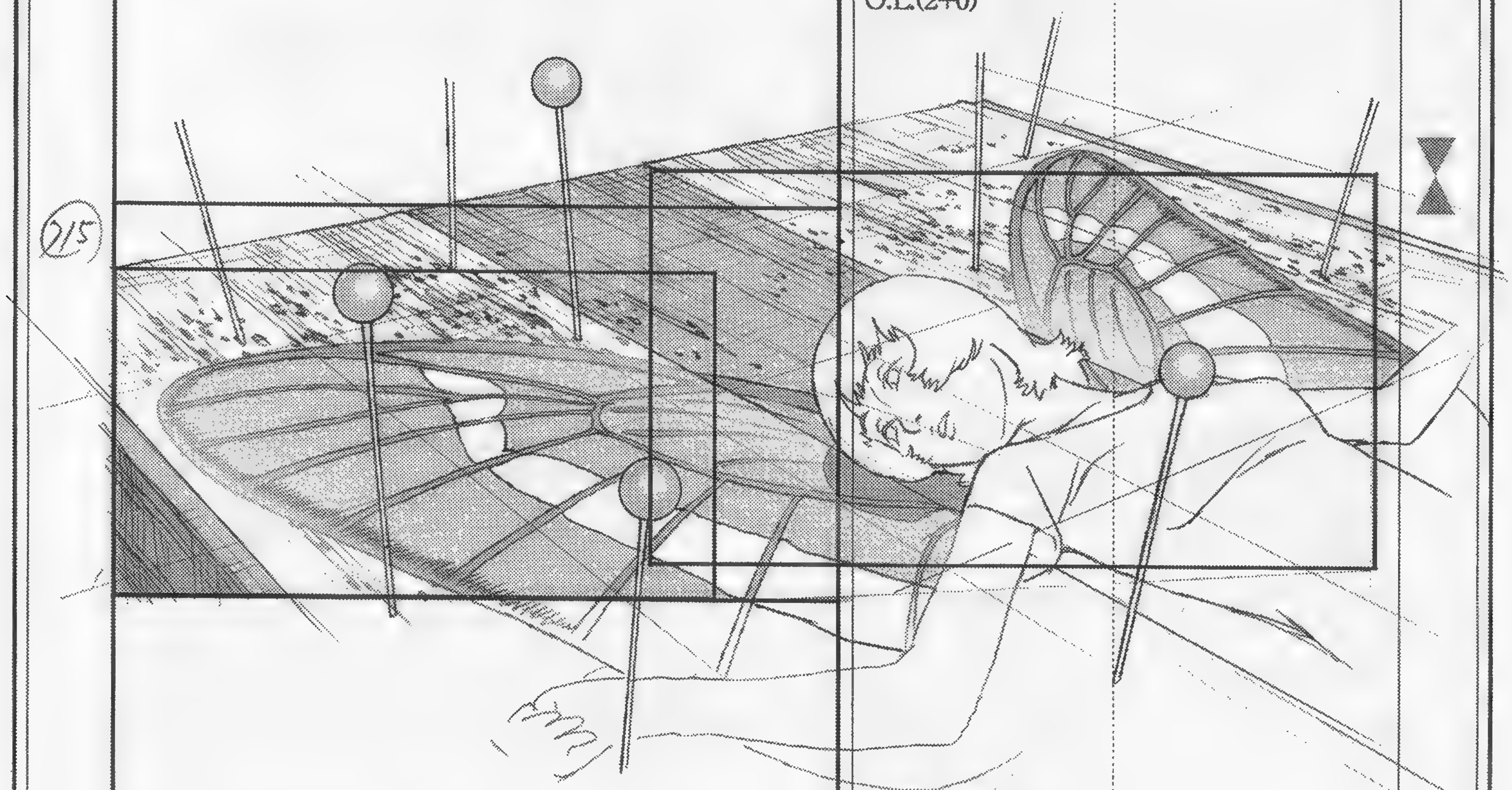
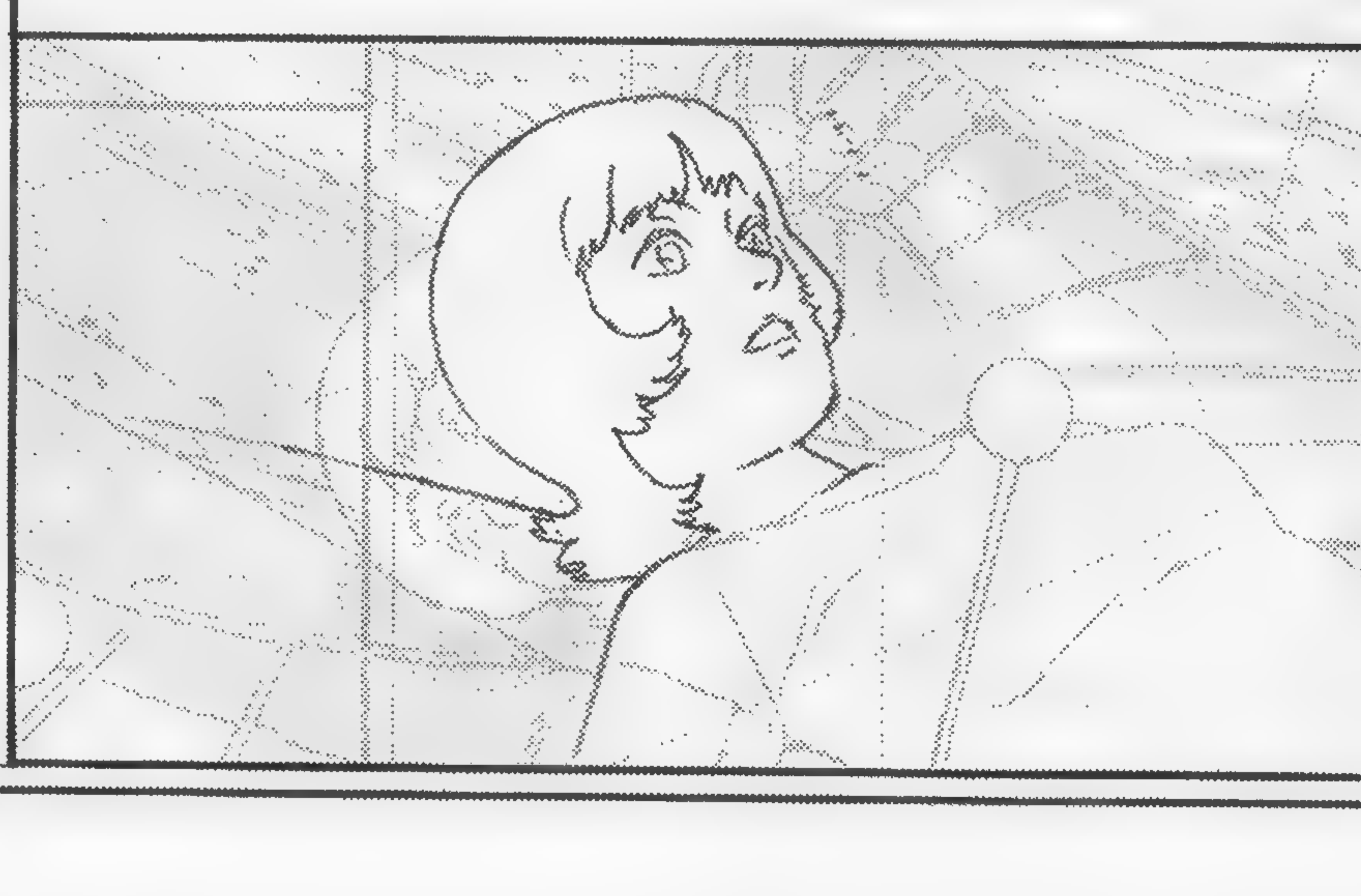
C

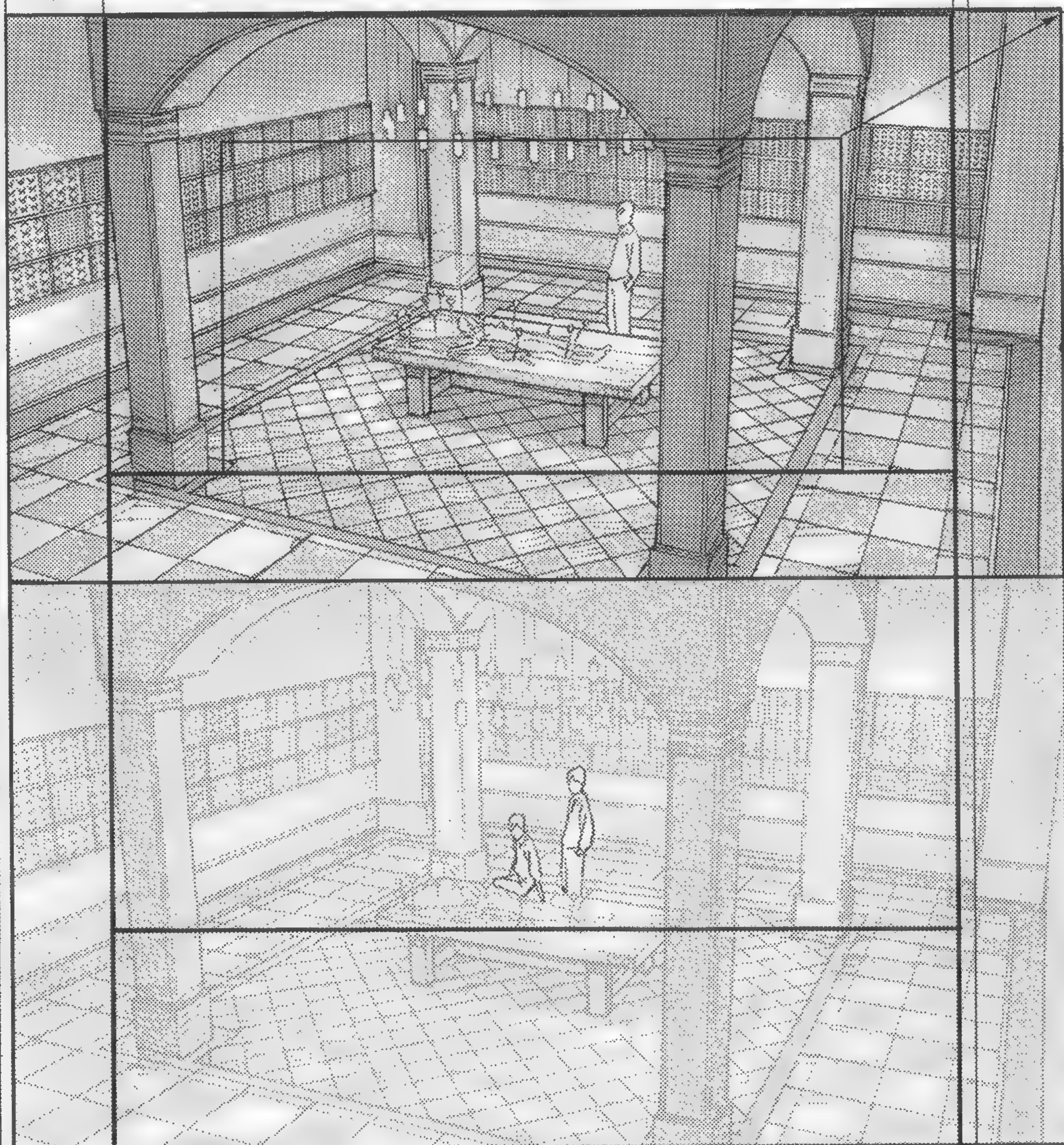
PART

STORYBOARD BOOK

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
712	 スタート位置は上の絵よりもう少し上から。 F.I.明けで上の絵になるくらいお願いします。	BL.からF.I.(3+0)。 小山内の 「秘密の部屋」。 ドーム状になった 天窓が見える。 窓枠周辺から 下げられた照明は 点灯しています。 PAN.DOWN(F.I.の 最初からカットいっぱい)。 パプリカの、 まだはっきりしない 視線を表すように、 残像が遅れて PAN.DOWN.に付いて 行く。 残像が遅れては 追いついて消え、 遅れては追いつく感じ。 O.L.(3+0)		7+0
713		壁を埋め尽くす 色とりどり、様々な 種類の蝶の標本。 PAN→。 前カットの残像付きの PANですが、 カット後半では薄れて ほぼ通常のPANに なります。 O.L.(2+12)		6+12

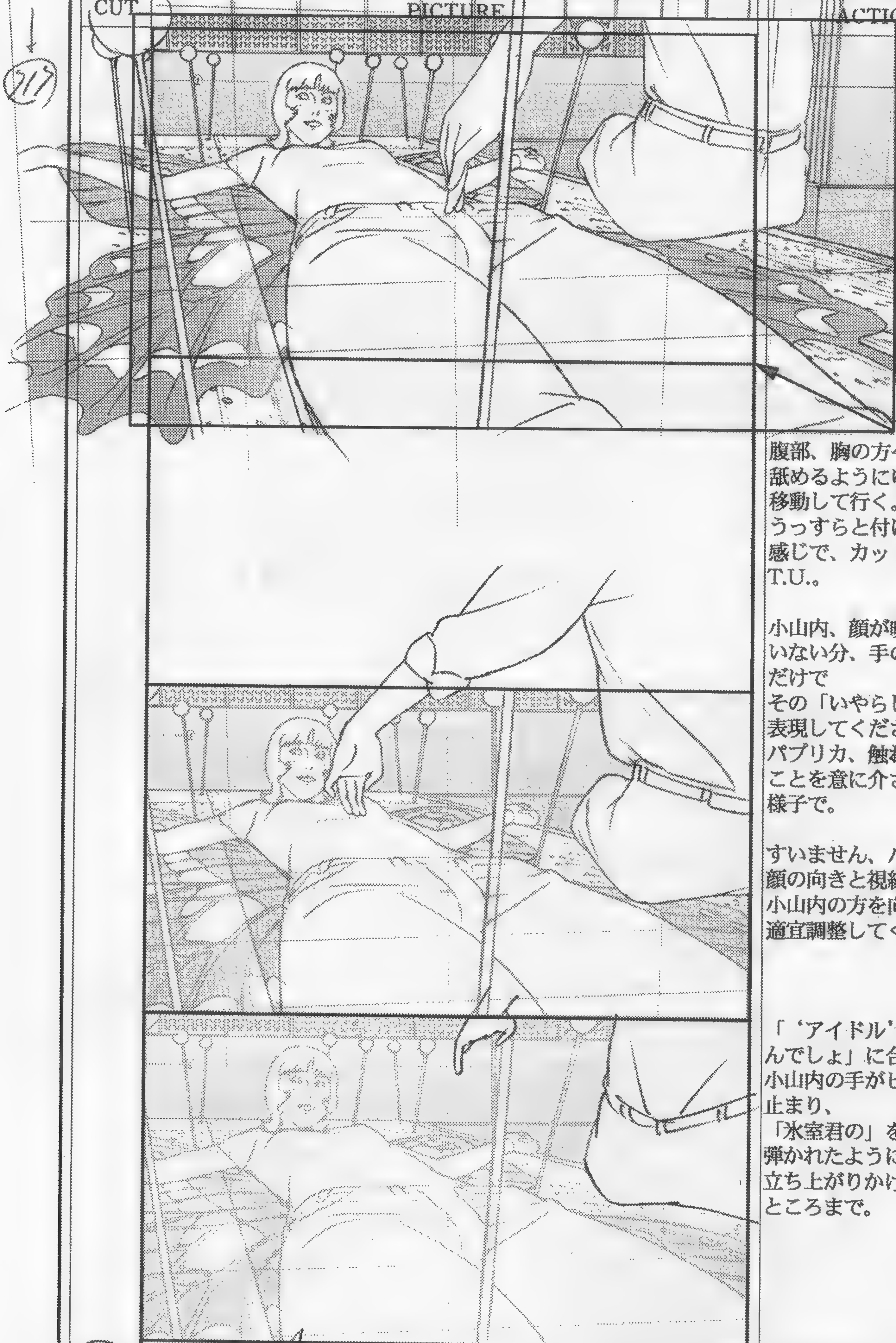
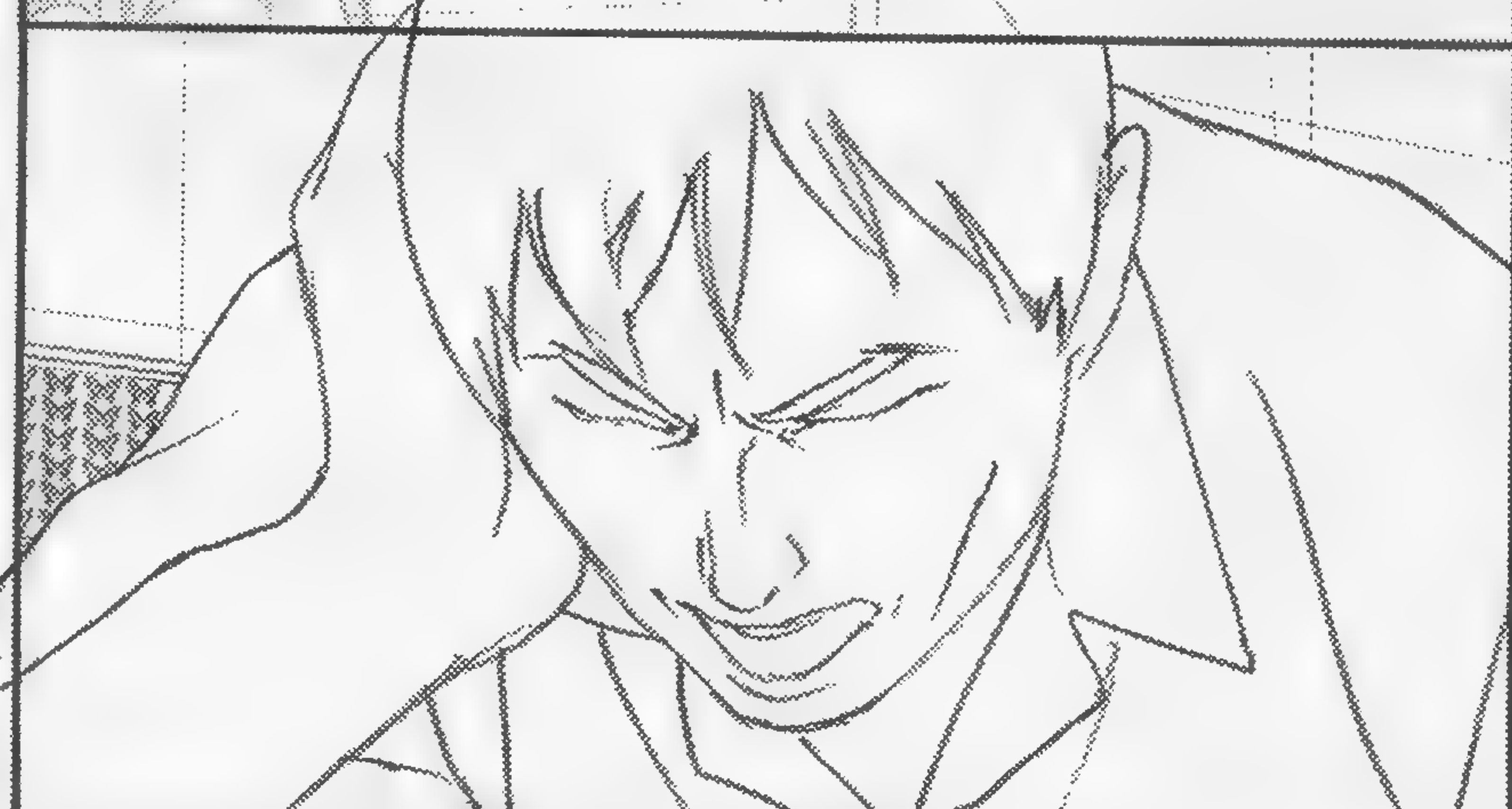
( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
714		壁の標本、PAN→。 前カットより寄りサイズ。 O.L.(2+0)		
715	 ※C.712-715までコンテ撮シミュレーションして PAN幅を決めます。 	展翅板(実際のものとは異なります)にピンで留められた蝶の羽。 PANするとそこにはパプリカの姿。 PANはカットいっぱい。ラストにFIXはありませんがフェアリングは有りです。 パプリカ、ハッと気がついて。	小山内（OFF） 「素敵な光景だ……」	6+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
716		カット頭、T.B. （前カットの パプリカの気付きを 受けた感じで）。 パプリカ、拘束 されながらも 小山内に噛み つくくらいの 勢いで。 小山内、 パプリカに ゆっくりと 近づく。 小山内の物腰は なるべく優雅な 感じで。 傍らに腰をかけ、 パプリカの腿に 手をかける。	パプリカ （～0+18） 「小山内君！ 何なのこれ!? 放しなさい！」 小山内 （～5+06） 「せっかく捕まえ たのに？」 パプリカ （～8+09） 「時田君… 時田君は!?」 小山内 「醜い話題に 興味はない」	
	「秘密の部屋」全景。出入り口はなく、 四方の壁を蝶の標本が埋め尽く している（画面左手の壁に標本を 描き忘れました。レイアウト時、 描き足してください）。	カット頭のT.B.は、 頭をクイック気味にして、 中程から減速して ラストにかけて詰める 感じです。		14+12
717		小山内の左手が パプリカの腿から、		

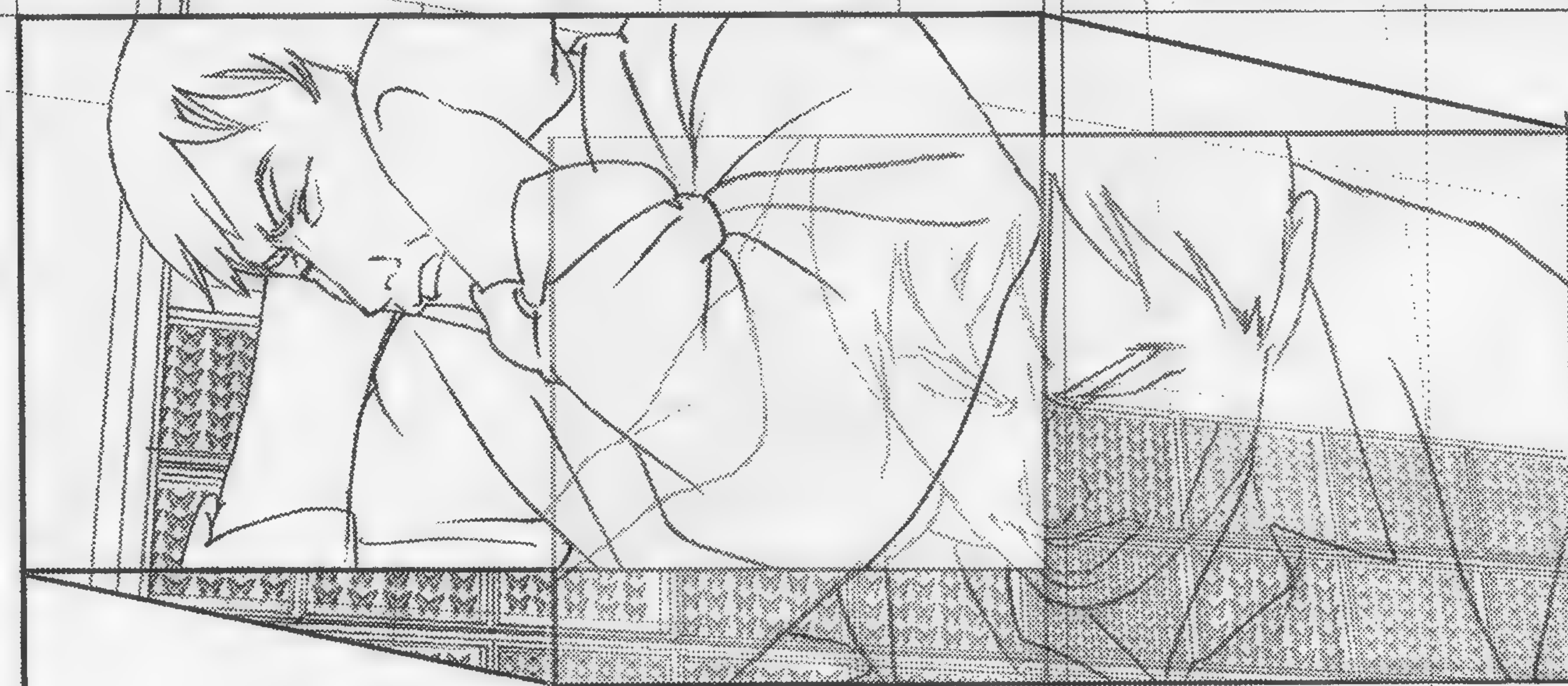
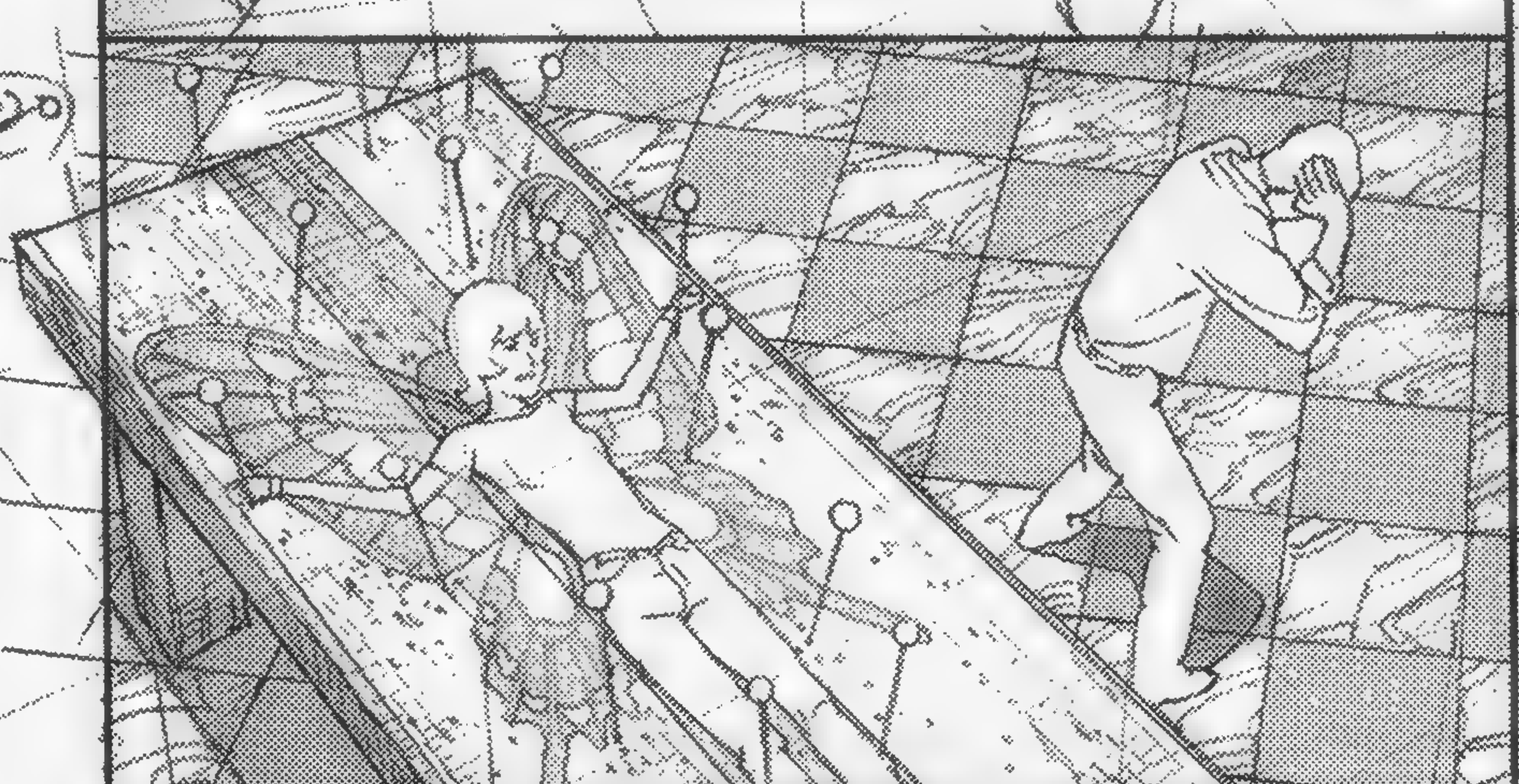
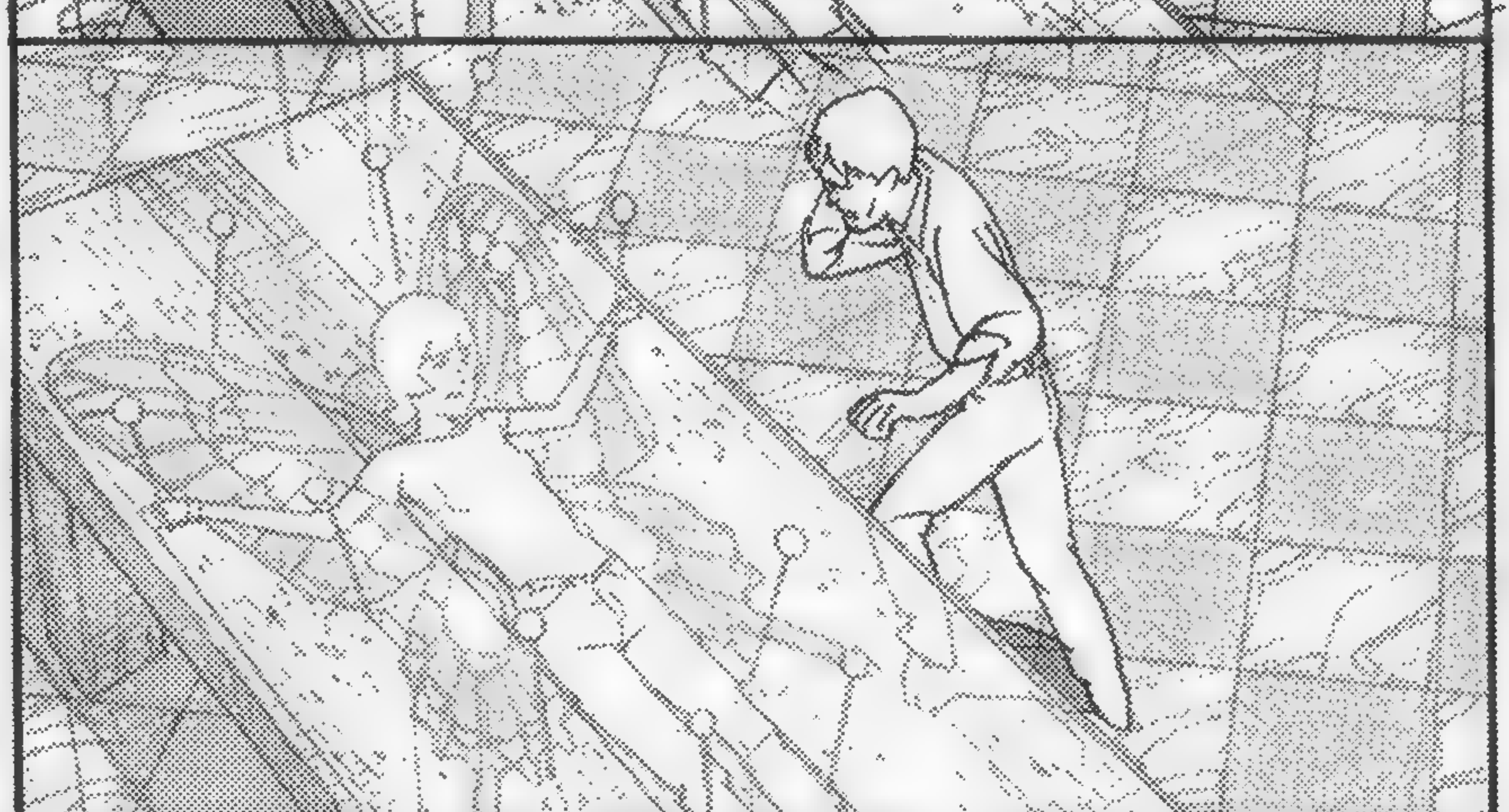
(　　　)

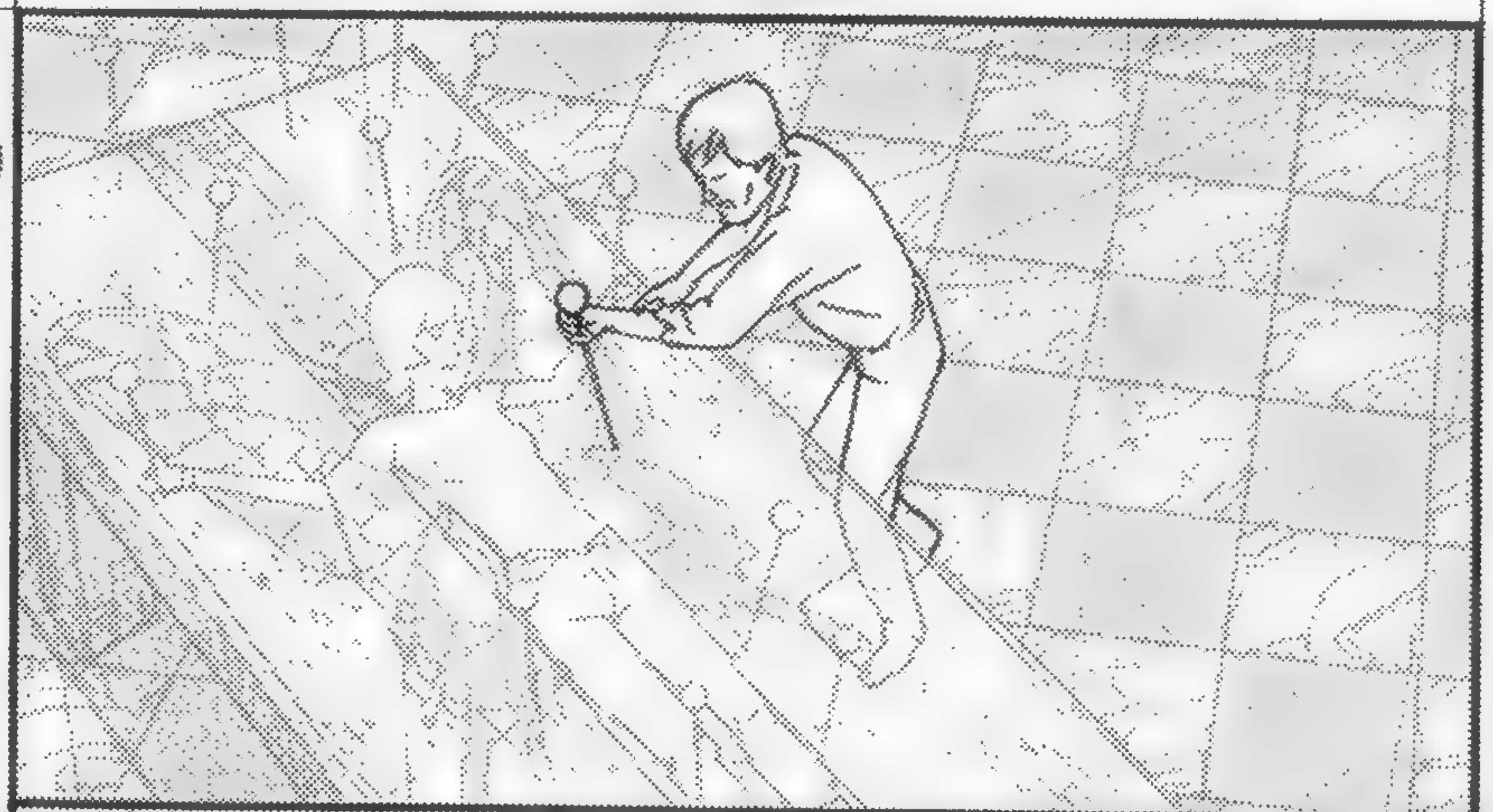
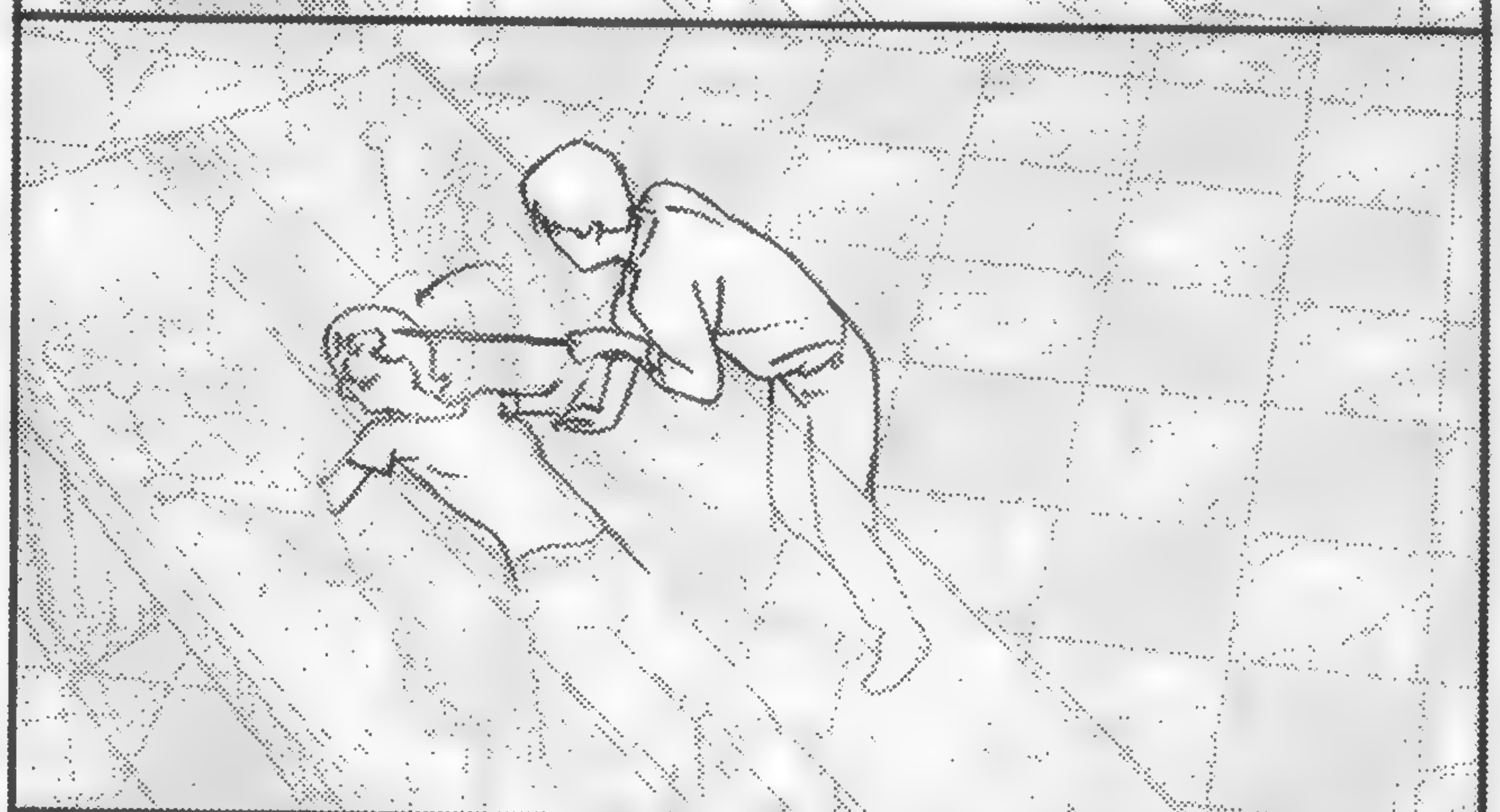
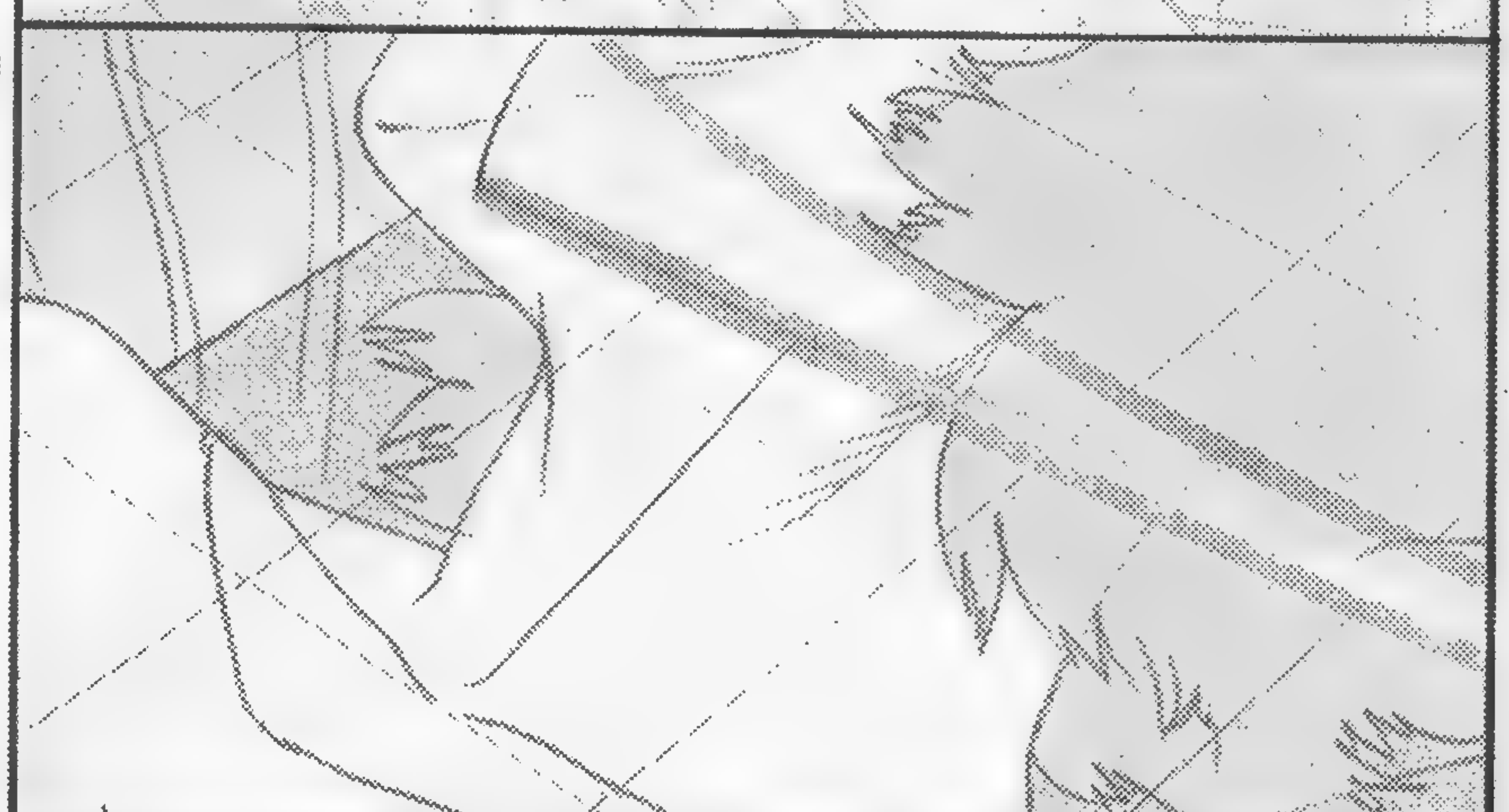
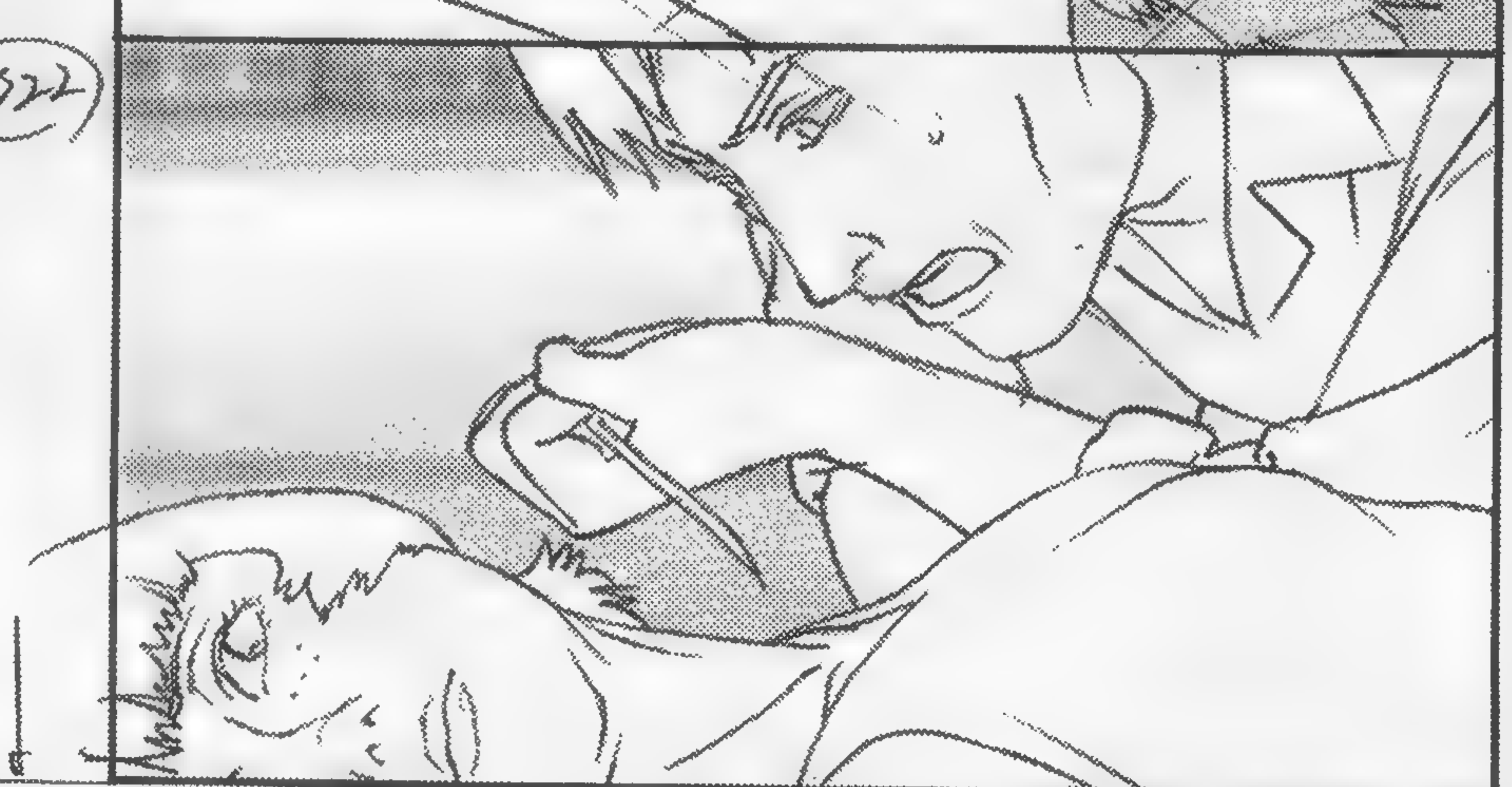
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
217		腹部、胸の方へと 舐めるようにゆっくりと 移動して行く。 うっすらと付ける 感じで、カット頭から T.U.。 小山内、顔が映って いない分、手の芝居 だけで その「いやらしさ」を 表現してください。 パプリカ、触れられる ことを意に介さぬ 様子で。 すいません、パプリカの 顔の向きと視線、 小山内の方を向くように 適宜調整してください。 「‘アイドル’だったんでしょ」に合わせて、 小山内の手がピタリと 止まり、 「氷室君の」を受けて 弾かれたように手を放し、 立ち上がりかける ところまで。	パプリカ (~1+12) 「あなたこそ 標本になれば？ (~3+18) ‘アイドル’だったん でしょ、 (~5+06) 氷室君の」	
218		A.C.で。 耳を押さえつつ	小山内 「うるさい！	

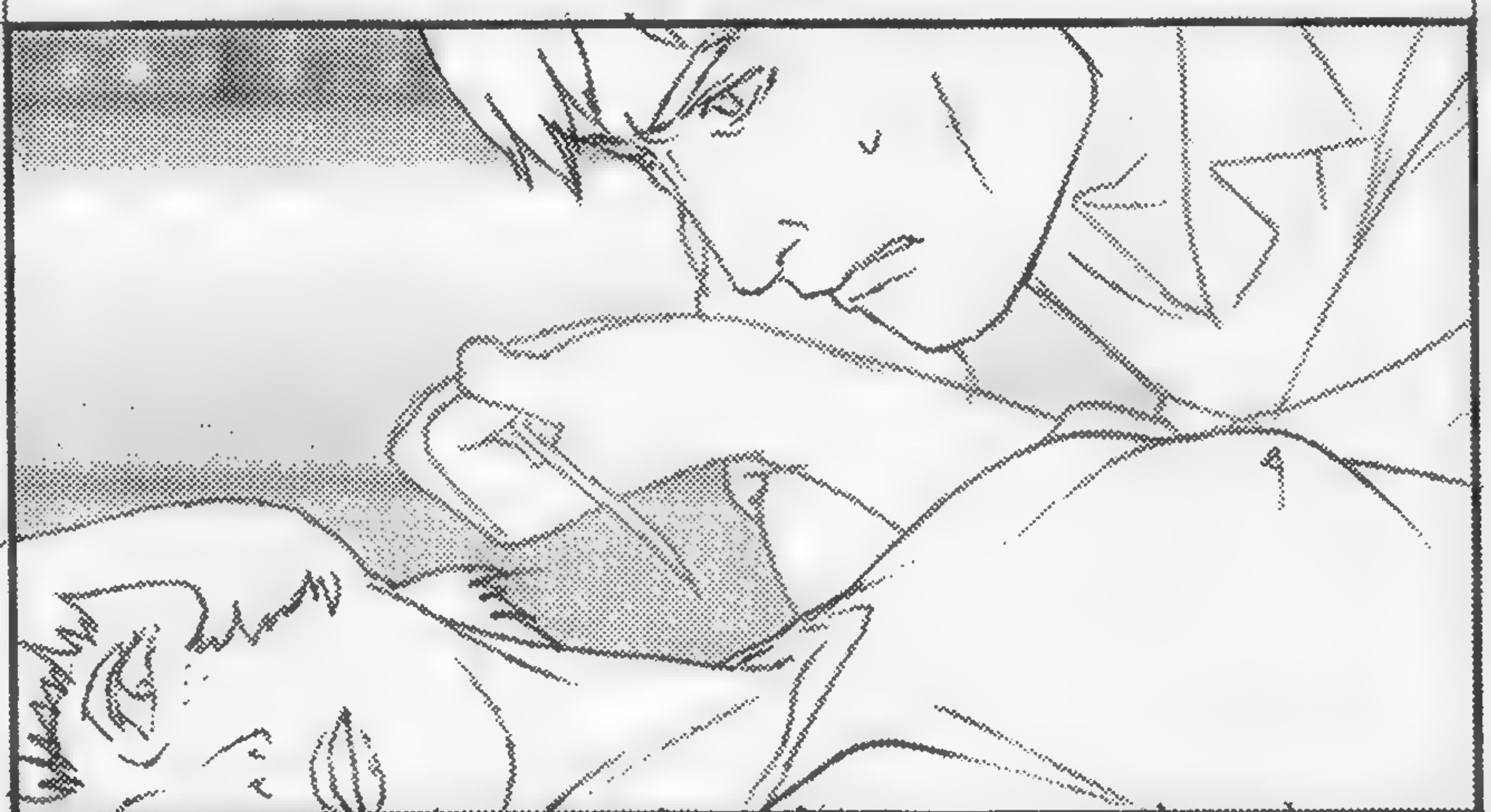
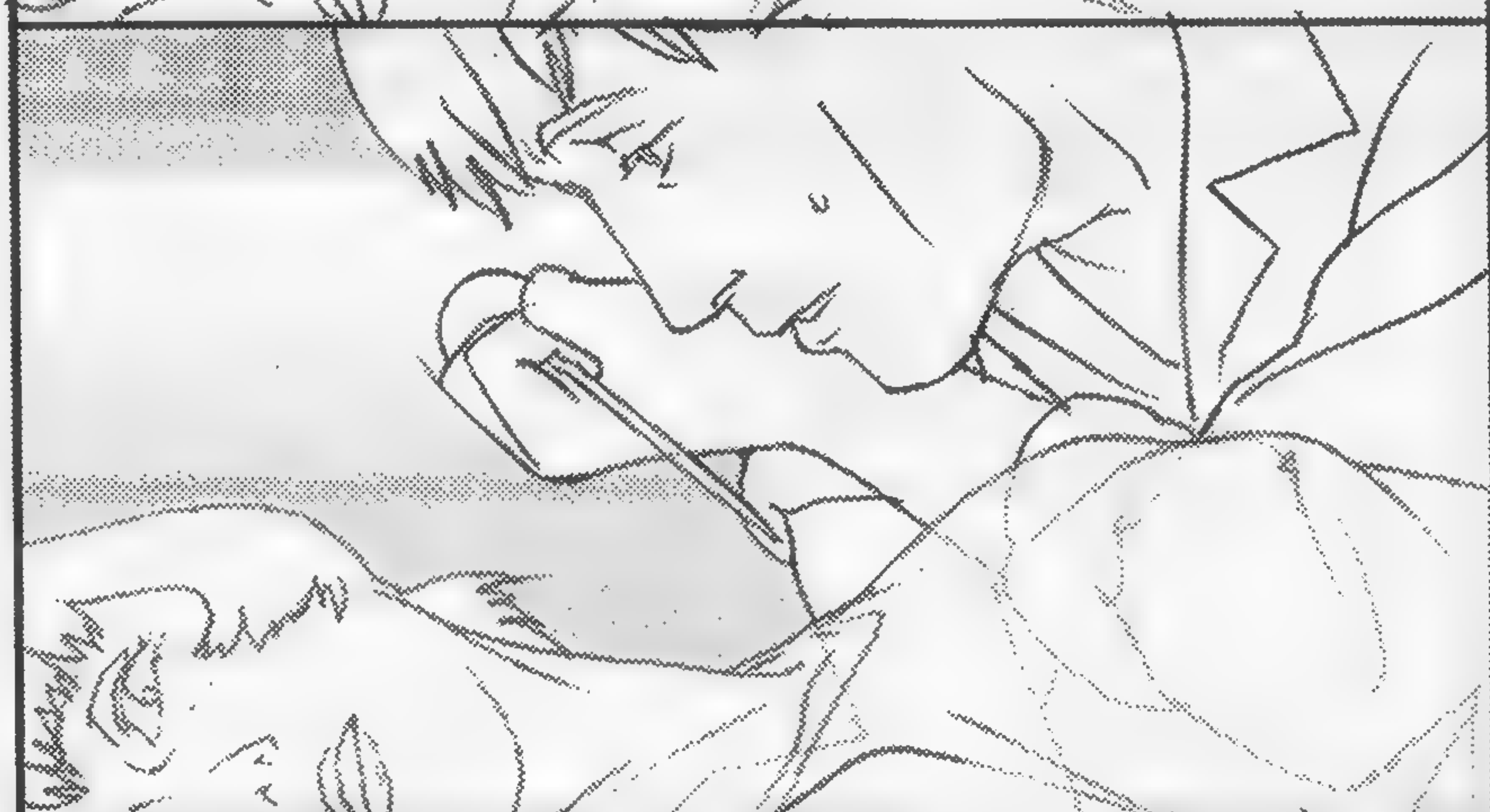
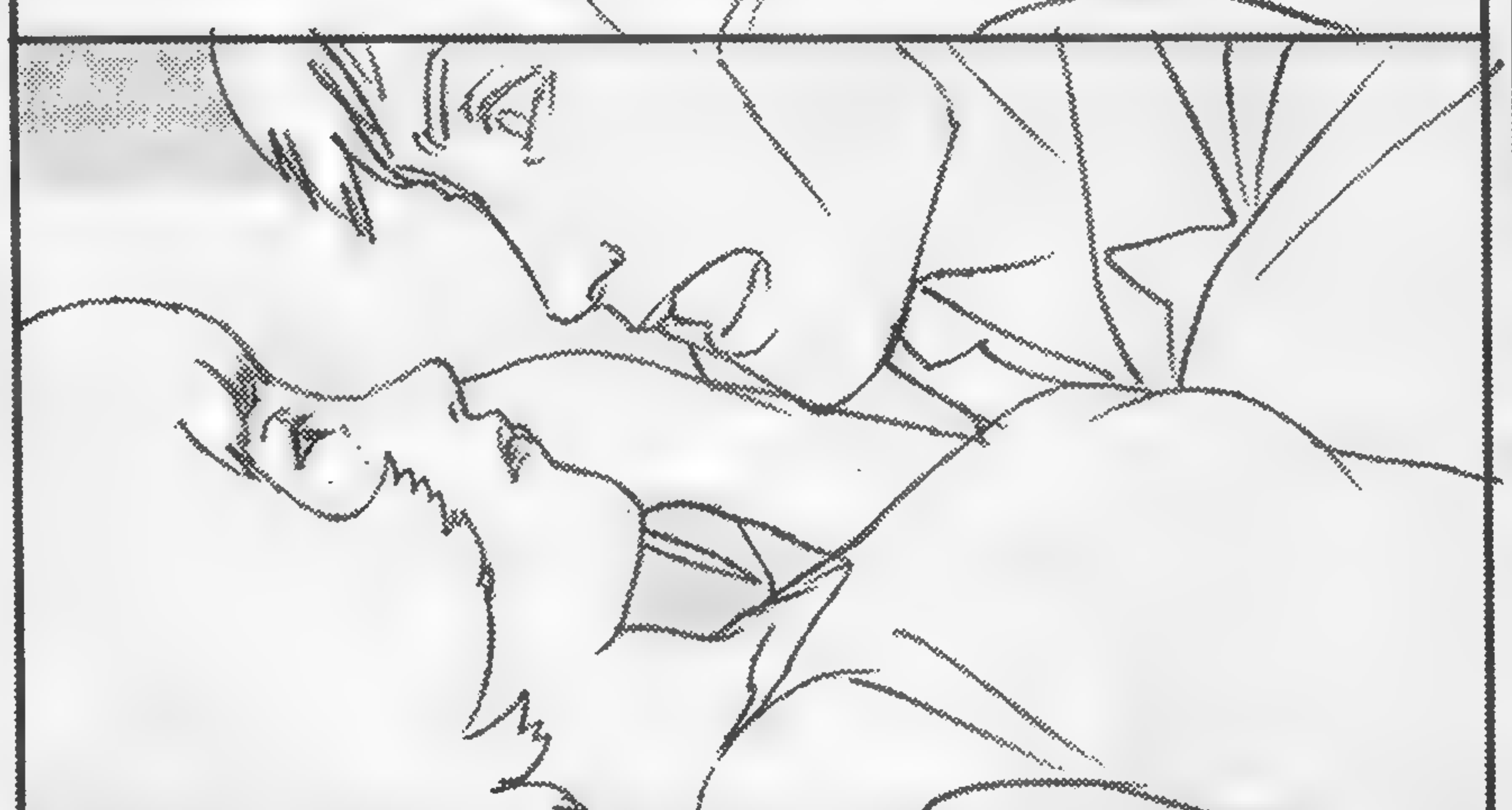
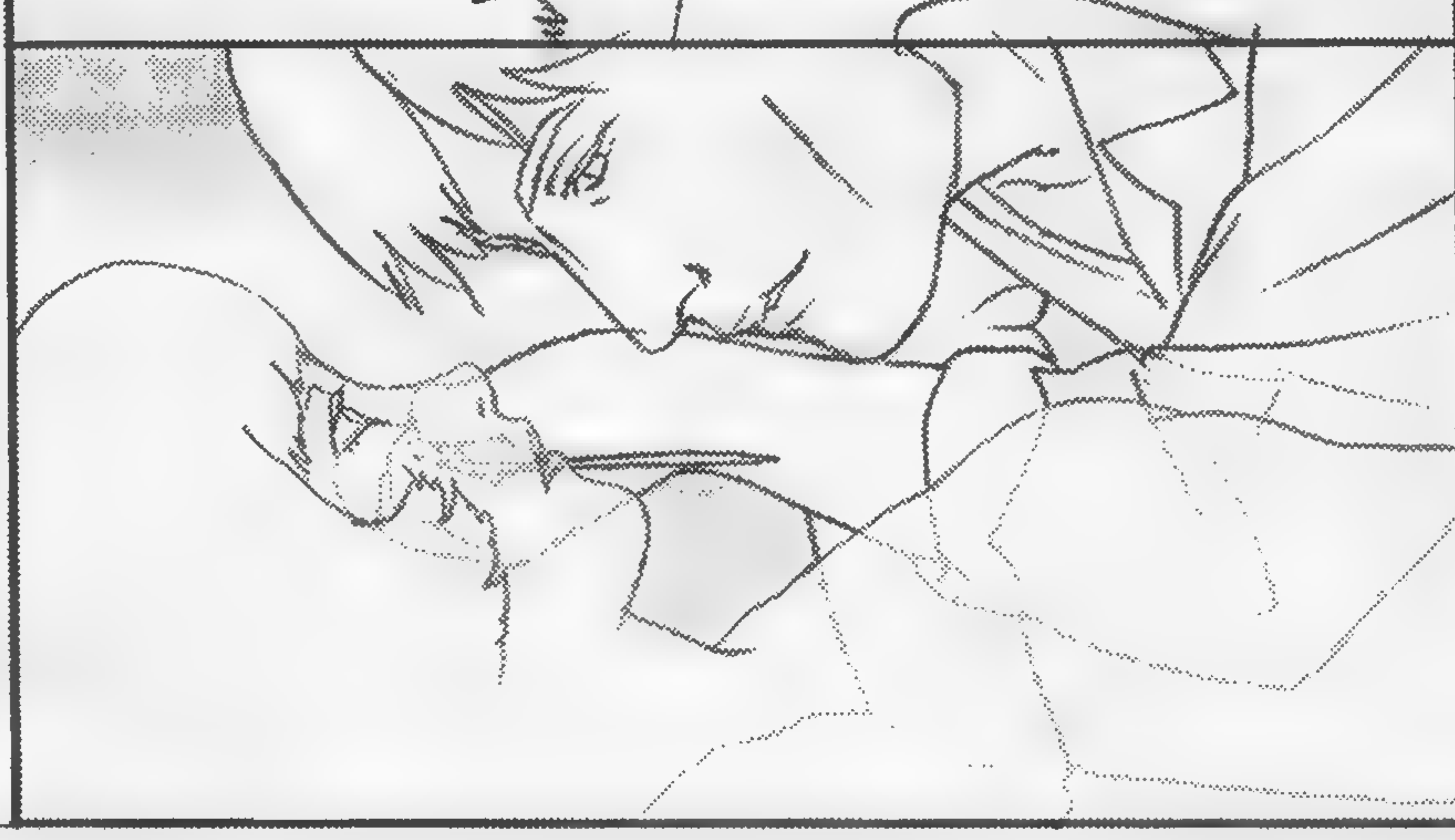
(　　)

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
218		立ち上がる小山内。 付けてPAN。 上体を捻りながら 立ち上がっています。 二度と思い出したくも ないことを思い出して しまい、思わず大声を 上げる。	だまれ！」	1+12
219		パプリカの寄り。 言葉で追い打ちをかける。 すいません。 このカットのパプリカの 顔の向き、視線ですが、 次カットの小山内の 位置と合うように調整 してください。ただ、 後ほどBG兼用カットが ありますので、 レイアウトが変わらない ようにお願いします。	パプリカ 「その体で DCミニを 取り引き したん でしょ！」	2+18
220		パプリカと小山内、 俯瞰。 両耳を力いっぱい 塞いで叫ぶ小山内。 なじるパプリカ。	小山内 「わあ！ 思い出さ せるな！」 パプリカ 「卑怯者！」	
		小山内、バッと振り 返って言い返しつつ、	小山内 「やめろ！」	

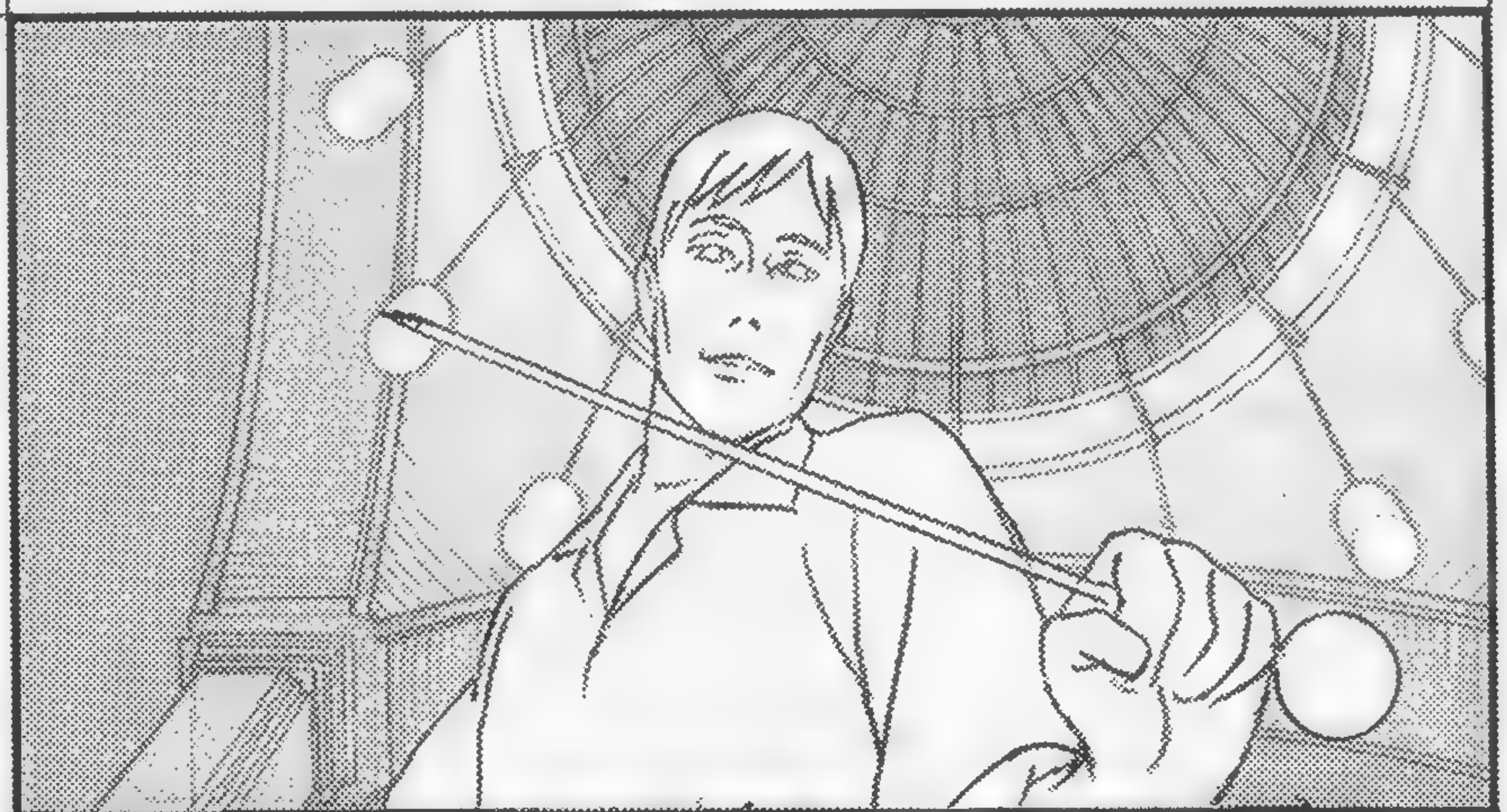
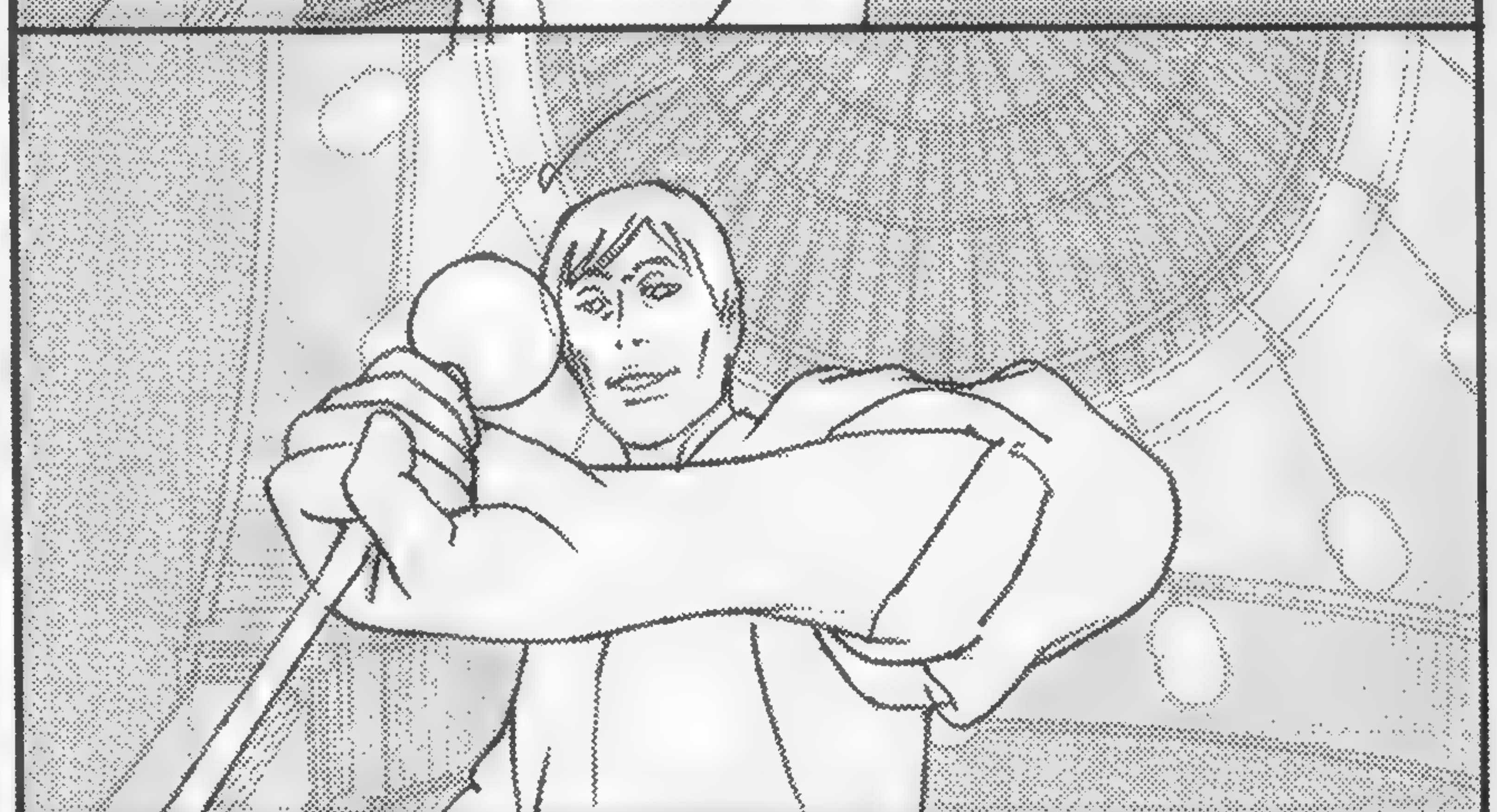
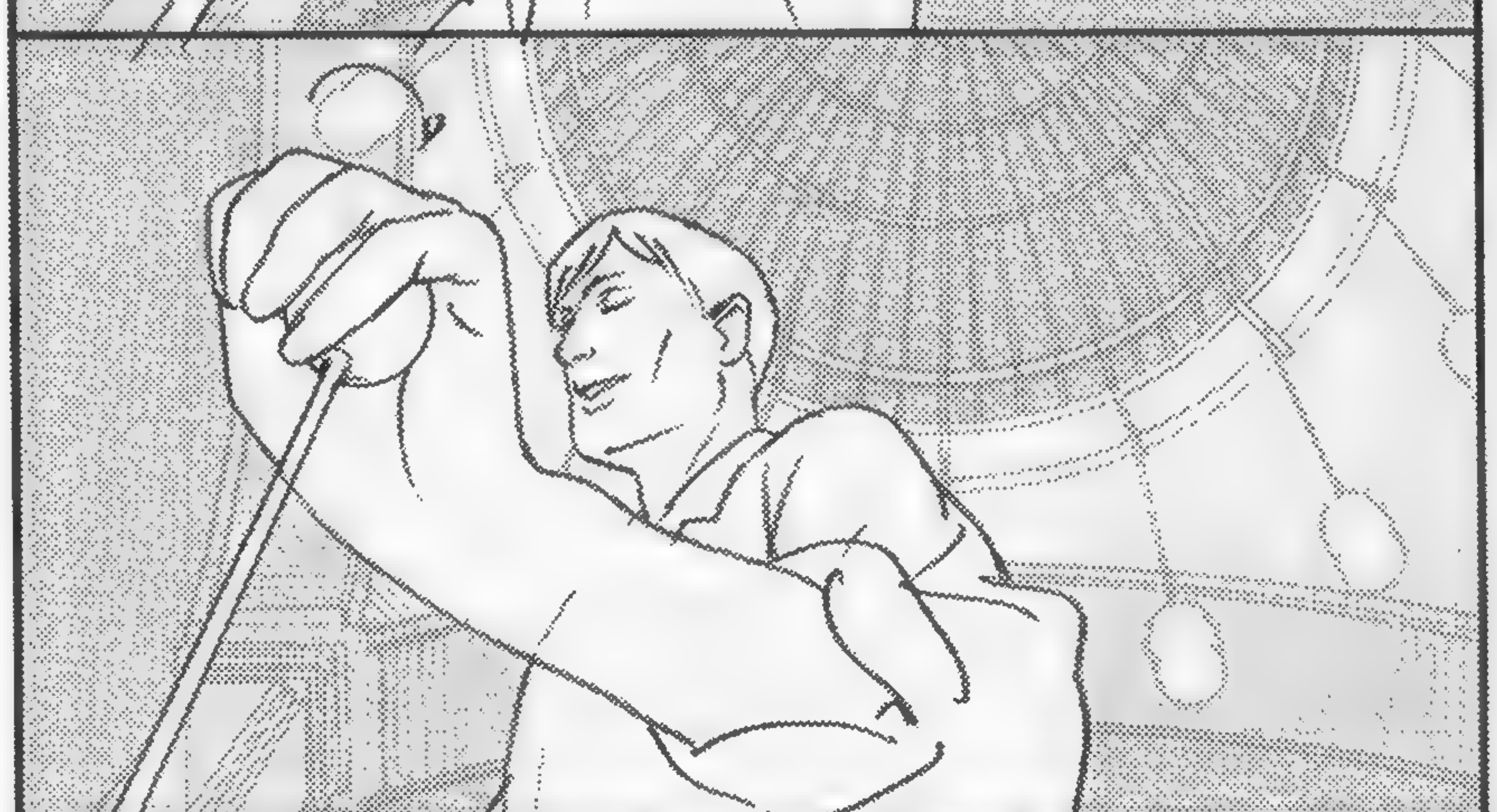
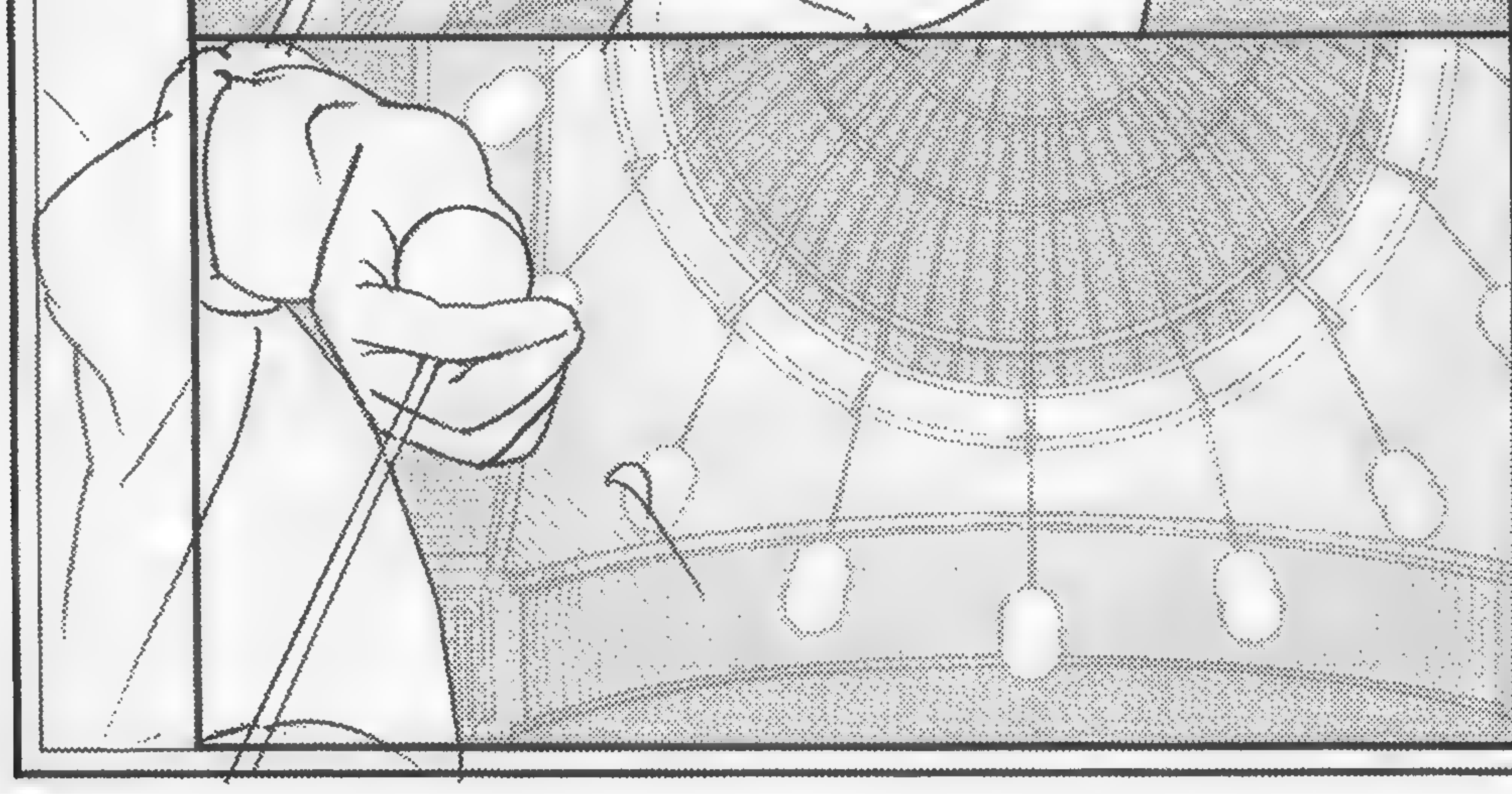
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
220		パプリカに近づき、 ピンを抜いて		
		パプリカに突きつける。 思わず顔を背ける パプリカ。 パプリカの芝居はこの カット内で収めて、 ピンの方の動きを 次カットにこぼす。		4+18
221		A.C.で。 パプリカの首に 突きつけられるピン。 一瞬、キラッと光が 走る。		
		ピンの動き収まって、 ラストに間。		3+0
222		ピンを突きつけて パプリカを脅す小山内。 BGはボケ加味。	小山内 「ここは僕だけの 場所だ！ 言うことを聞け！」	

(　　)

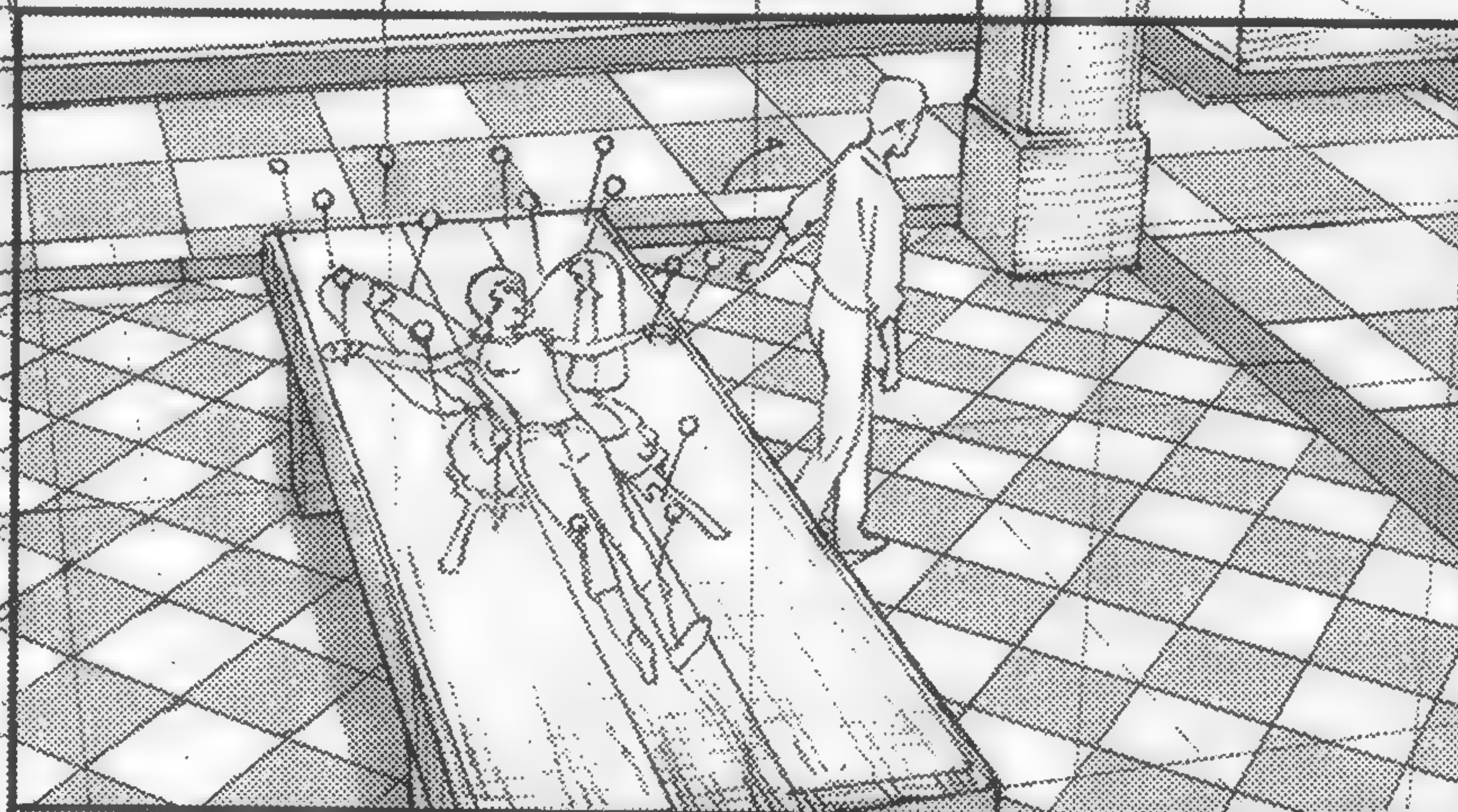
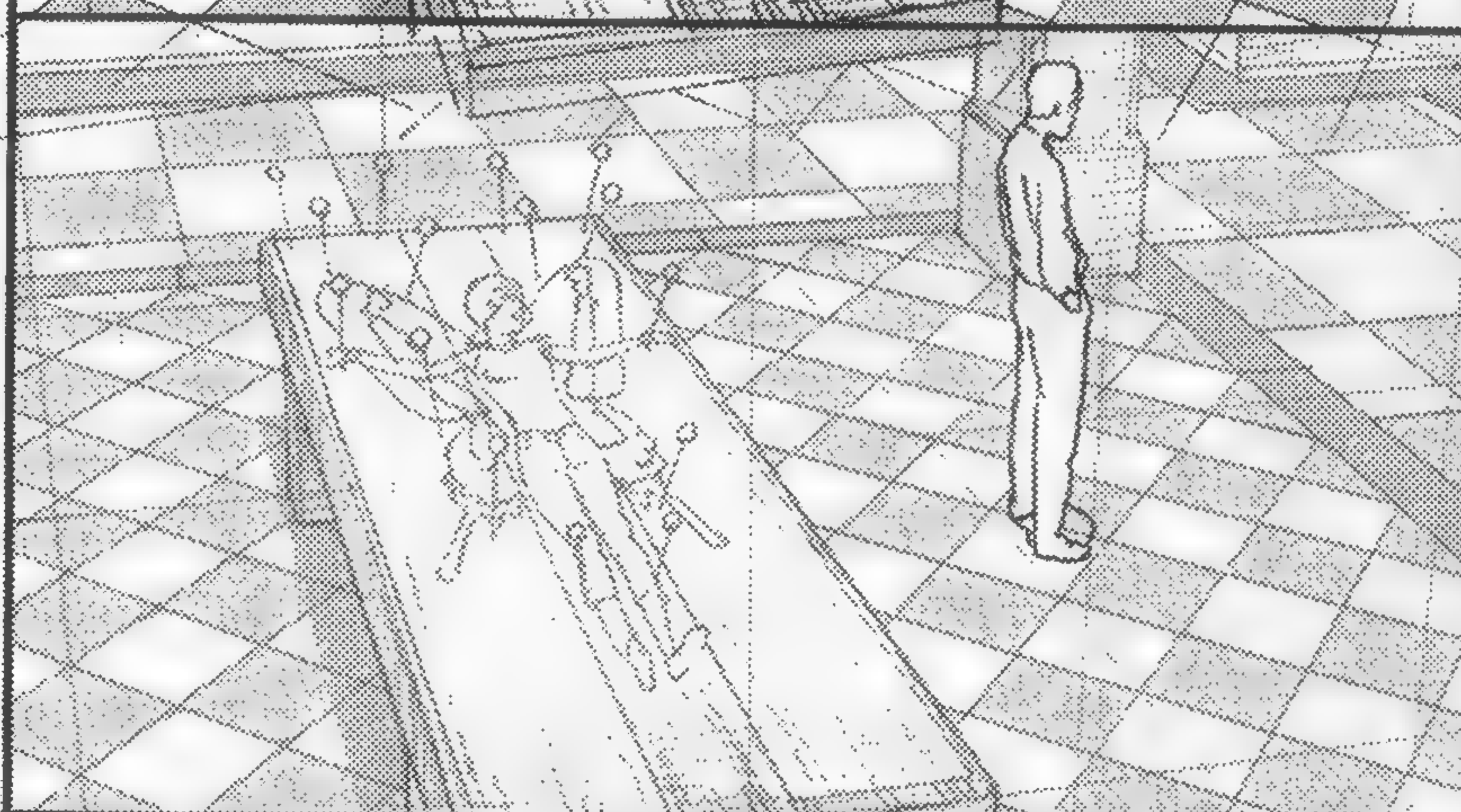
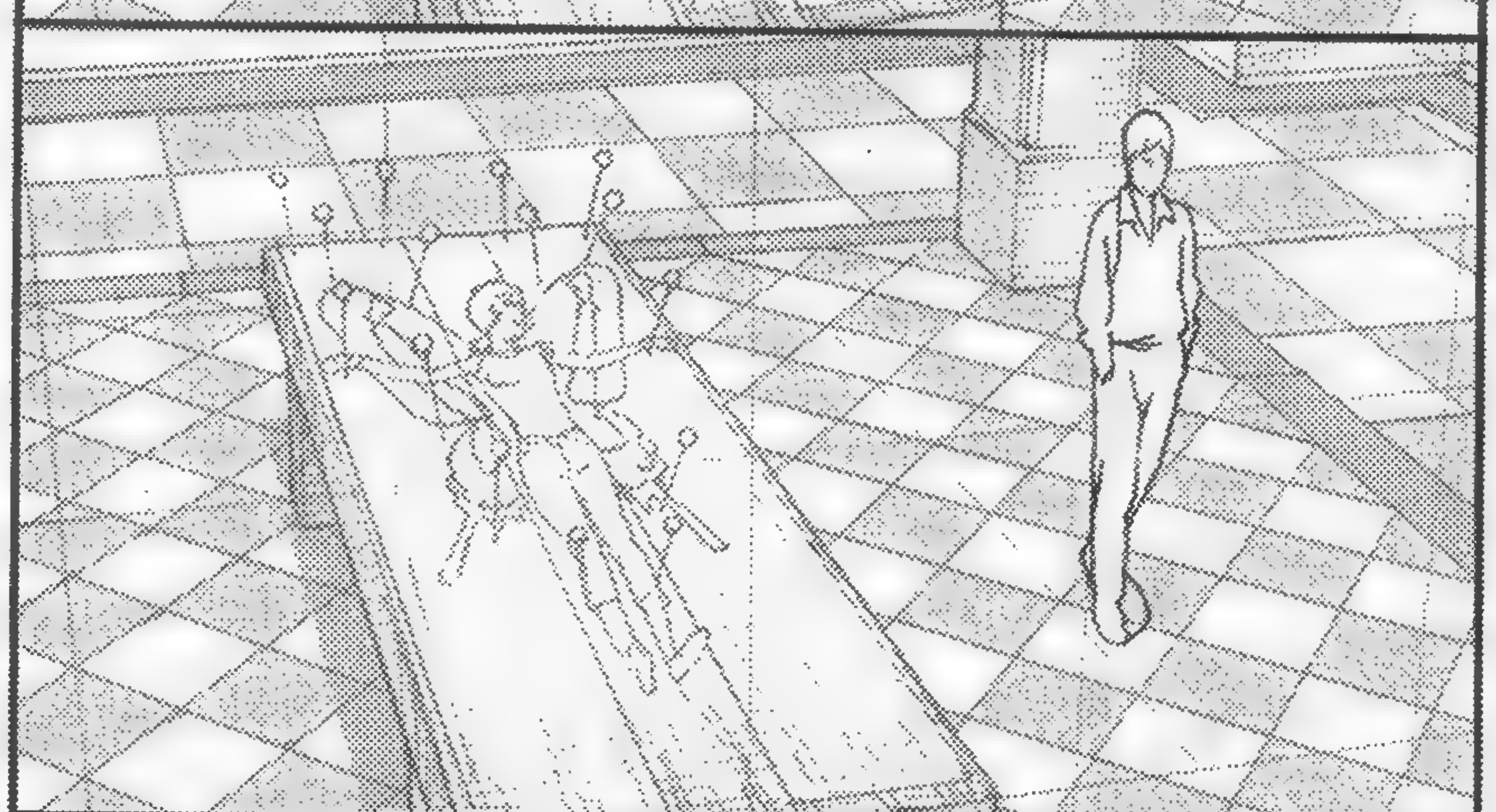
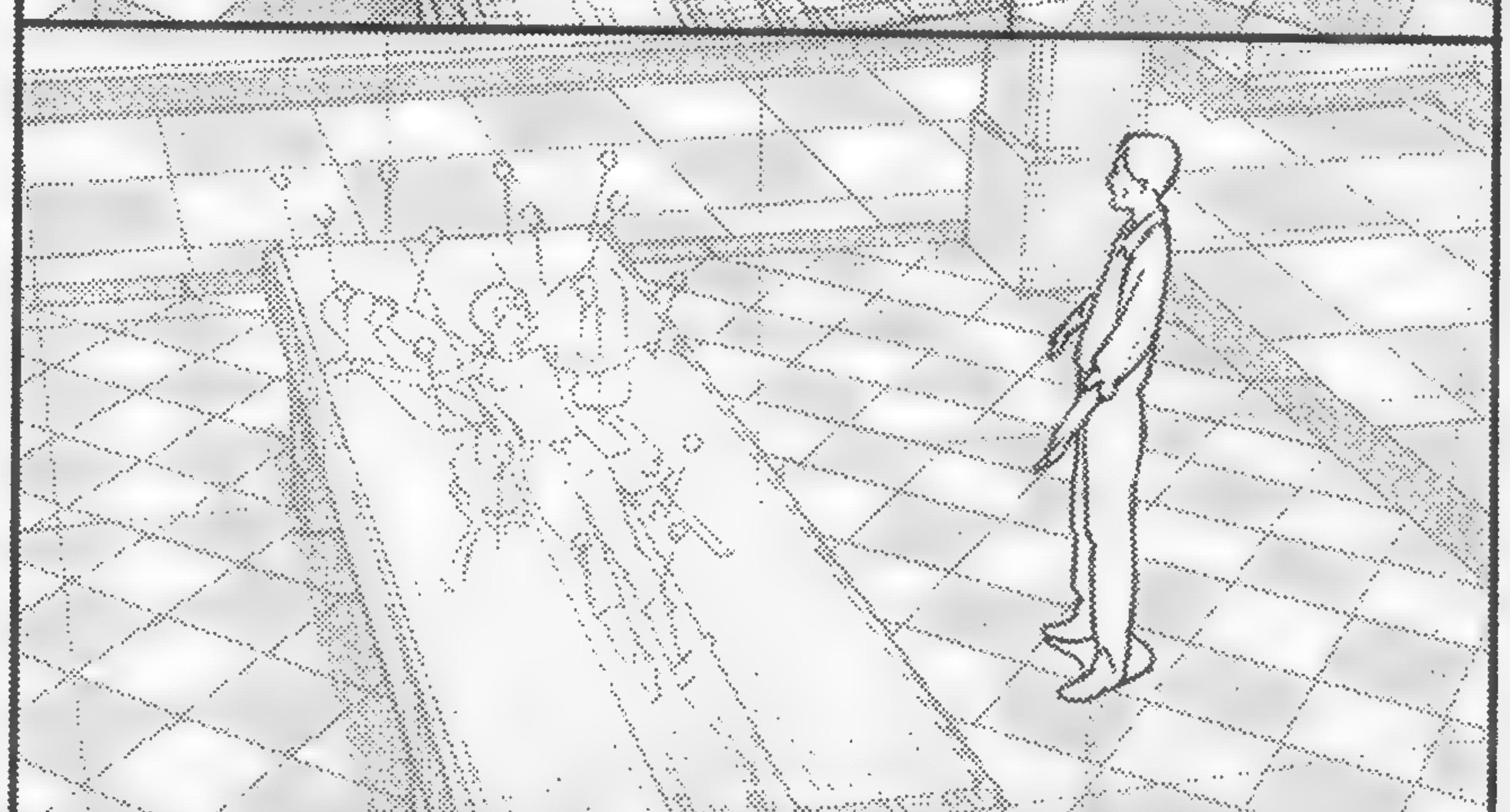
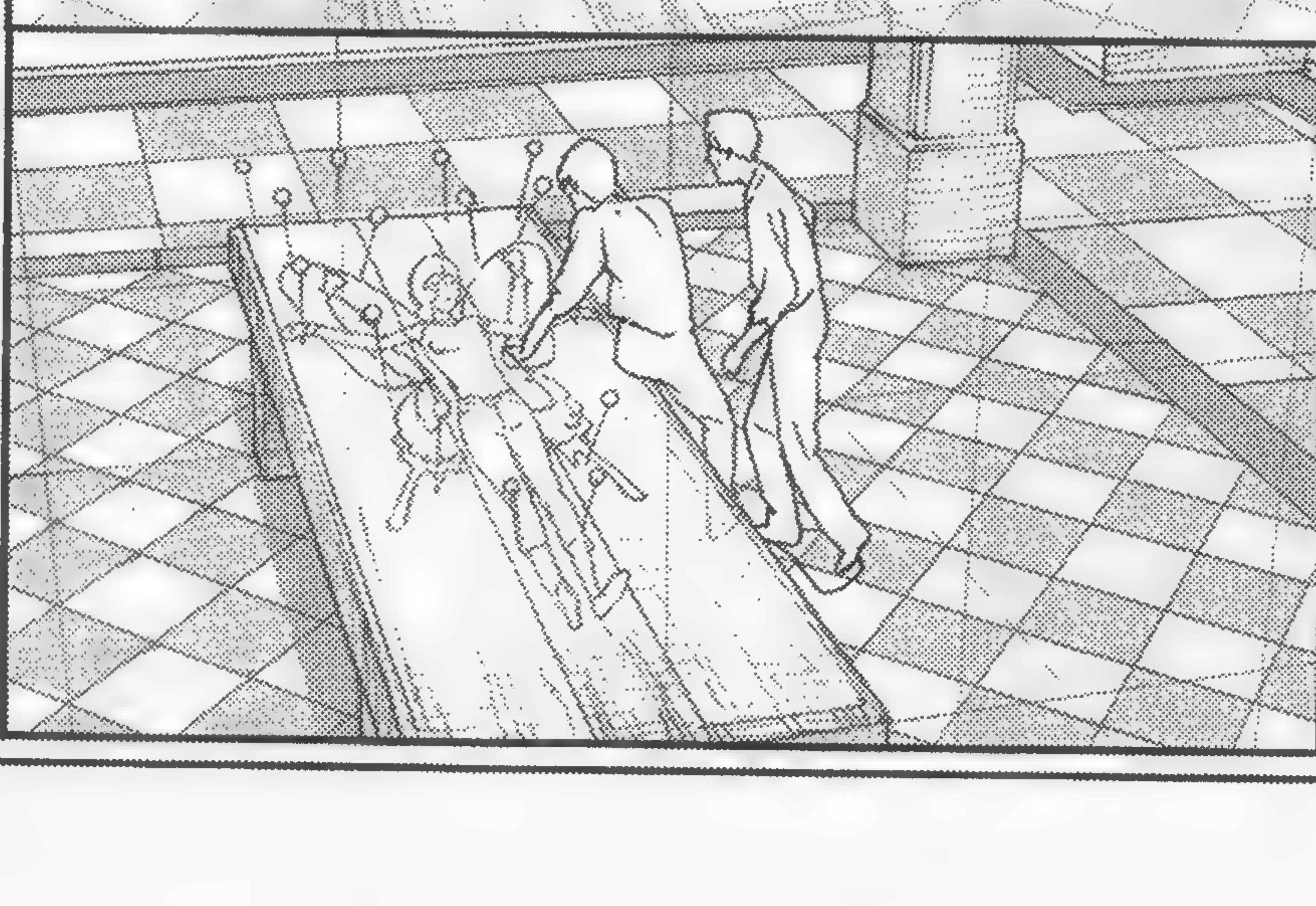
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
522		息を呑むパプリカの胸が大きく上下。		
		小山内、大きく息を吐いて。 ここの会話は一繋がりで考えてください。	小山内 (〜7+0) 「僕は特別な人間なんだよ」	
		パプリカ、小山内を見つめ返し、小山内の言葉を引き取るように続ける。	パプリカ 「理事長に選ばれた、ね。小山内君、あなたもっと利口だったでしょ！」	
		小山内、パプリカの言葉を封じるように間髪入れずセリフ。 パプリカ、小山内の勢いに押されて思わず身体をこわばらせる。 小山内、感情をおさめるためのしばしの間(4+12くらい)。 この間で小山内、パプリカにピンを突きつけたまま、台の上に腰を下ろします（それまでは立ったままパプリカの方へ身を乗り出した状態）	小山内 「知らないからだ！あれの本当の力を！」	
		※腰を台の上に乗せる。	小山内 (〜20+0) 「……DCミニは、ある意味完成していた……	

( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
722		「完成していた」の後の「……」の間にちょっと視線を逸らせて。	いや、それ以上だ」	
		言って、上体を起こす。		26+0
723		A.C.で。 起きあがる小山内を、パプリカの見た目風にアオリ。	小山内 (～0+06) 「もはや我々は DCミニを 付けず、	
		付けてPAN.DOWN. BGはC.712兼用。 小山内、気持ちに余裕が生まれ、わずかに笑みさえ浮かべた感じ。	覚醒したまま、 夢の世界を 行き来できる」	6+18
724		パプリカ、アップ。 ハッとなって。	パプリカ (～0+12) 「氷室君の部屋で 敦子を罠に はめたのも!?」	3+12

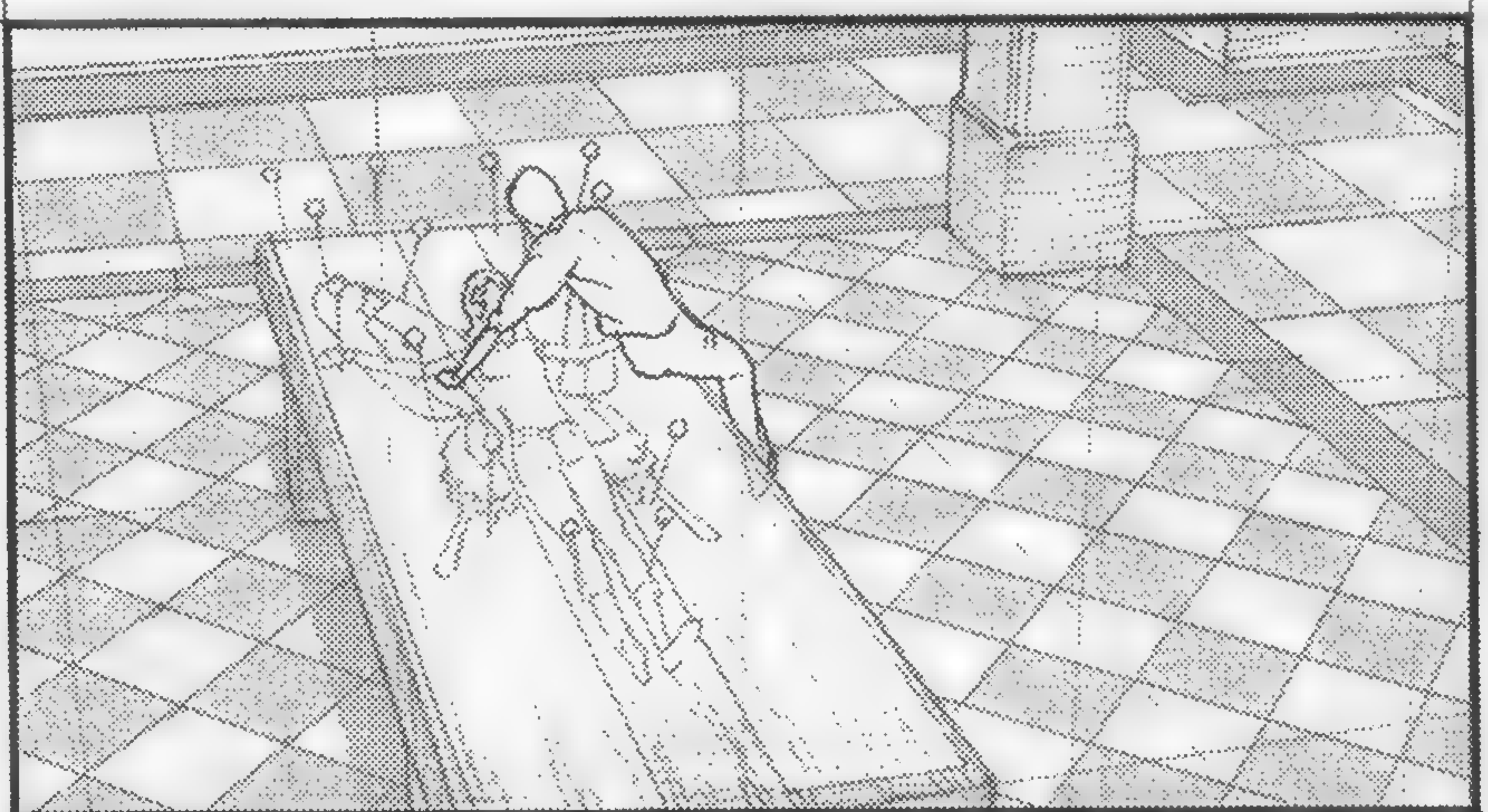
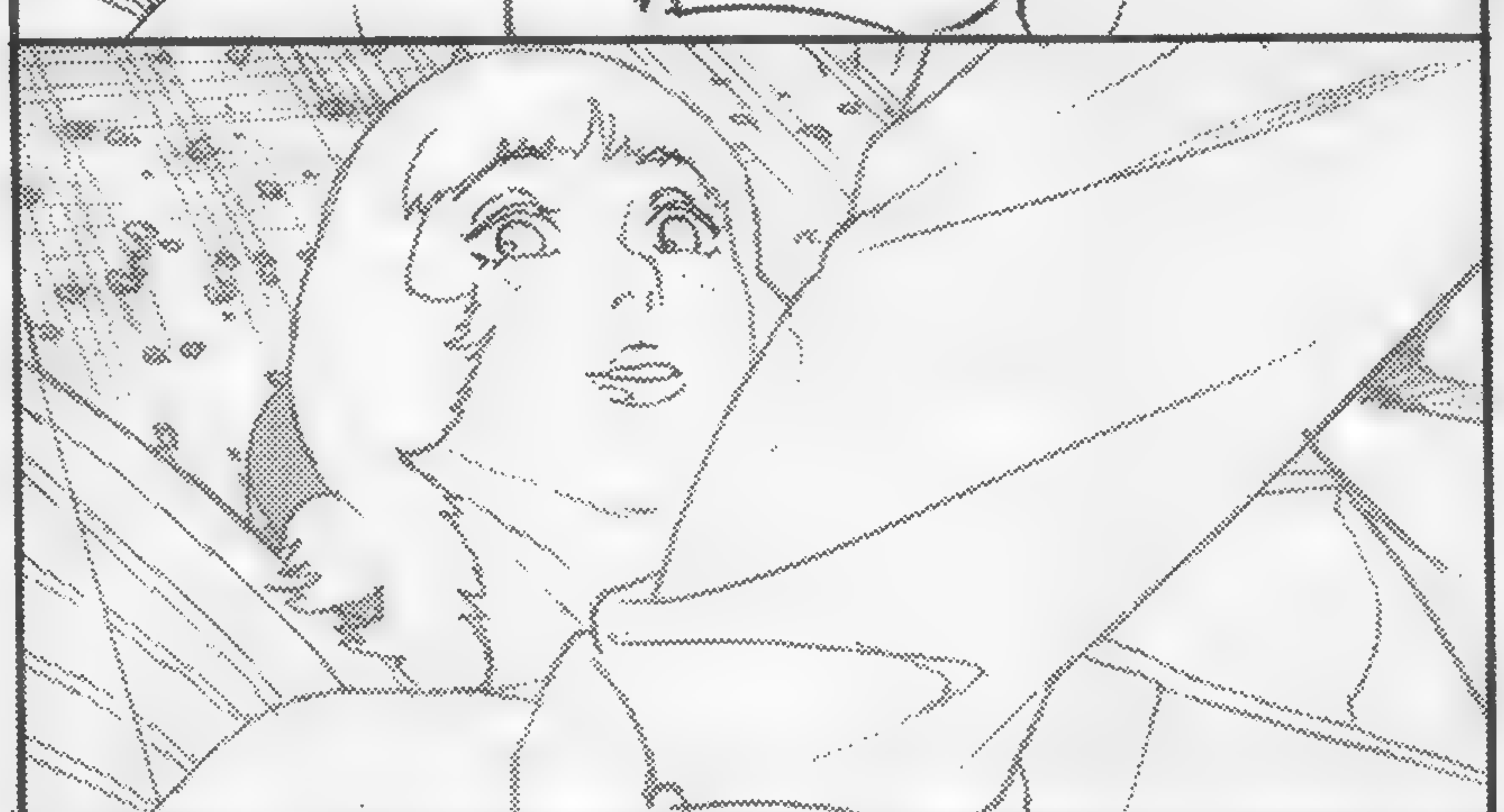
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
225		C.723同ポ。 小山内、余裕の表情で。		
		言いつつ、ピンを 振り上げて、	(~1+12) 小山内 「親切な 警告だよ。	
		台に突き刺し、	S.E. **ブスッ！**	
		そのピンの頭部に手を かけて	夢を脅かす テロリストへの」	
		立ち上がる。		7+0

(　　)

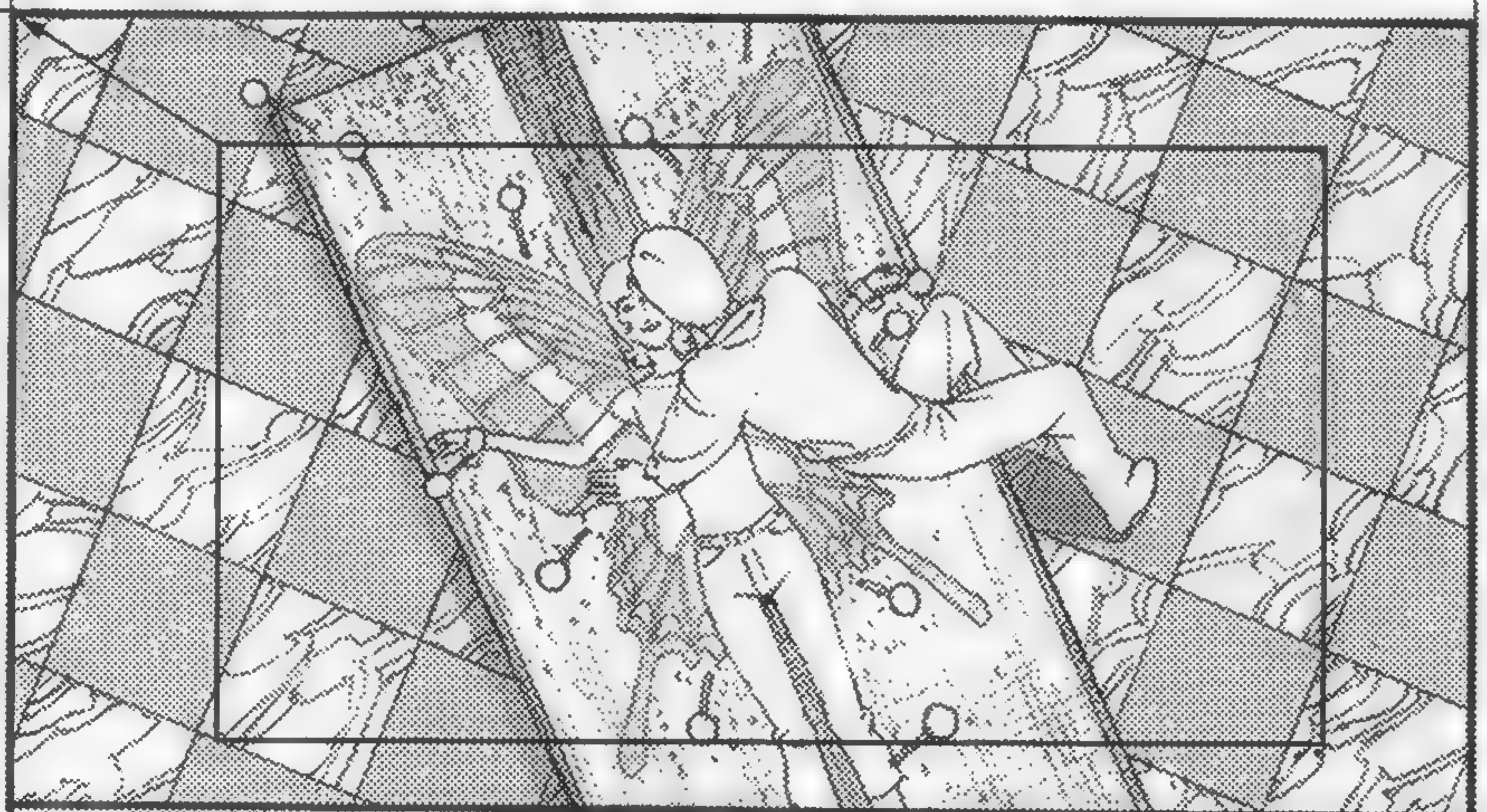
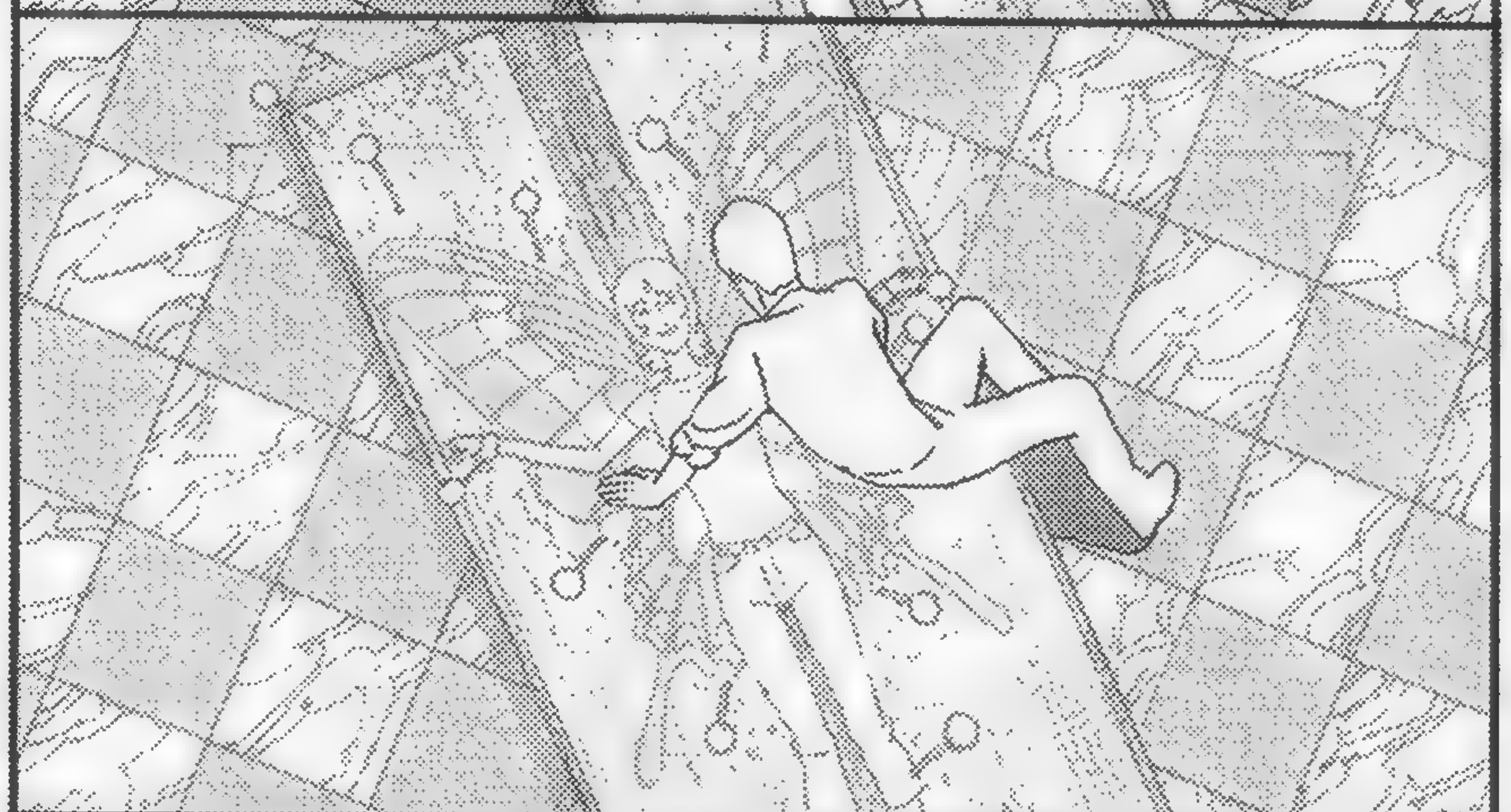
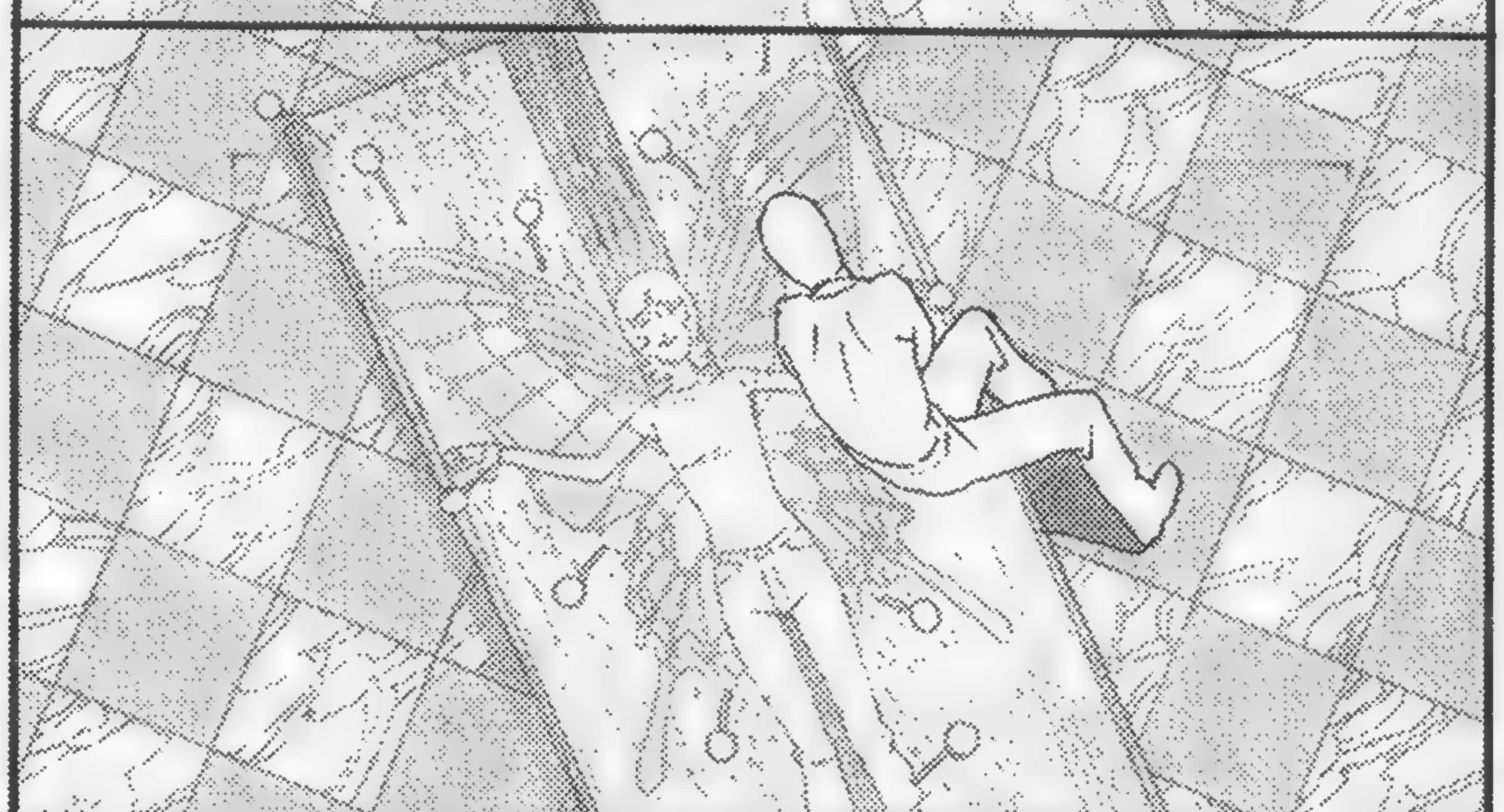
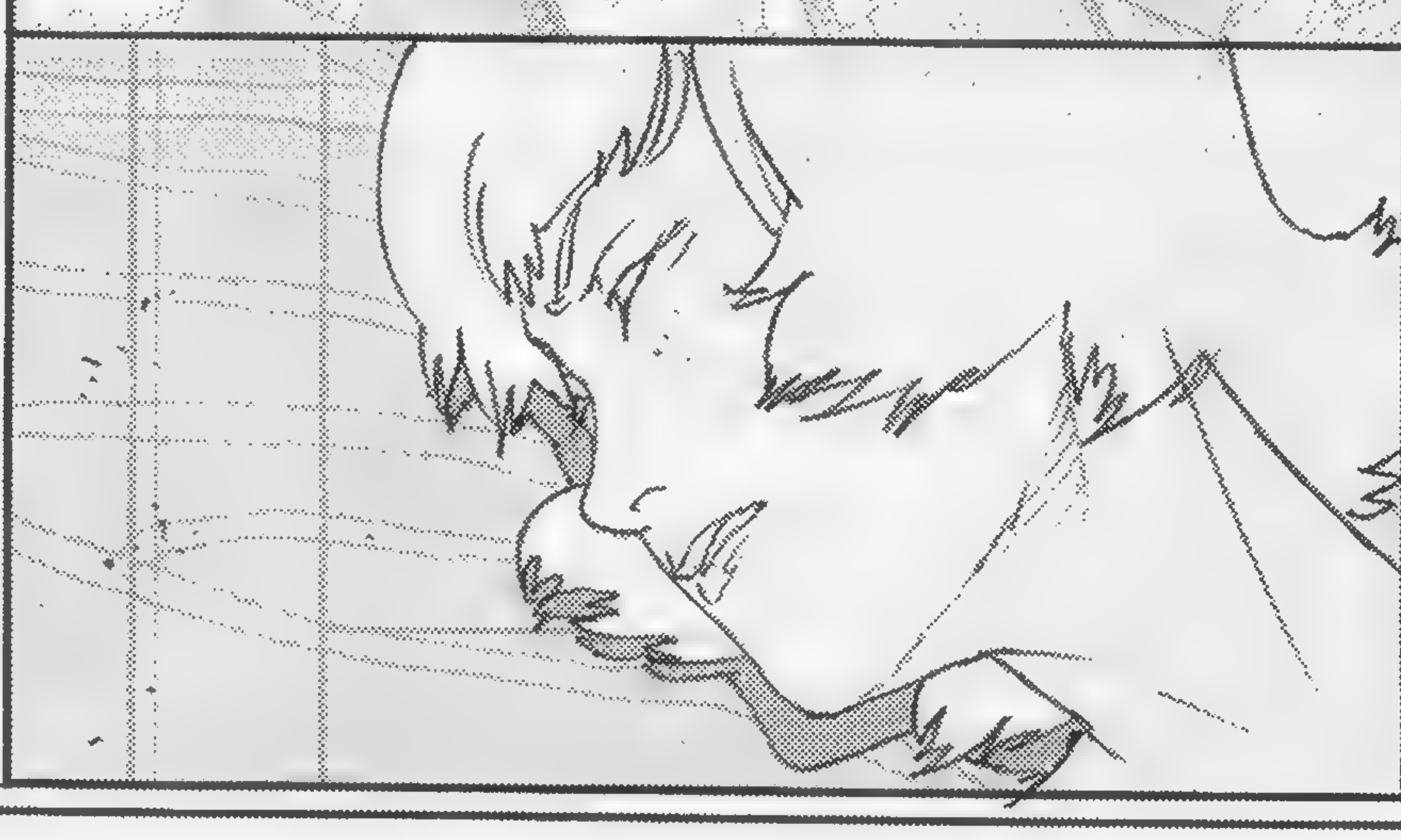
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
226		A.C.で。 立ち上がる小山内。 俯瞰、引き。	パプリカ (～0+18) 「そっくりね、 どっかの 禿げおやじと」	
		小山内、パプリカの言葉は意に介さず。 恐らくは乾に吹き込まれたであろう正義の屁理屈を口にする。	小山内 (～5+0) 「我々は人間に 残された、 ↓ このあまりに 人間的な聖域を ↓	
		ゆっくりと歩き出しつつ。	(～10+0) 理念なき科学の 暴走から守るために ↓	
			選ばれた番人なんだ」 パプリカ (～14+12) 「(吐き捨てるように) マッチポンプの くせに！」	
↓		小山内、急に素速い動きでパプリカに近づく。 傍らに腰かけ、 ↓		

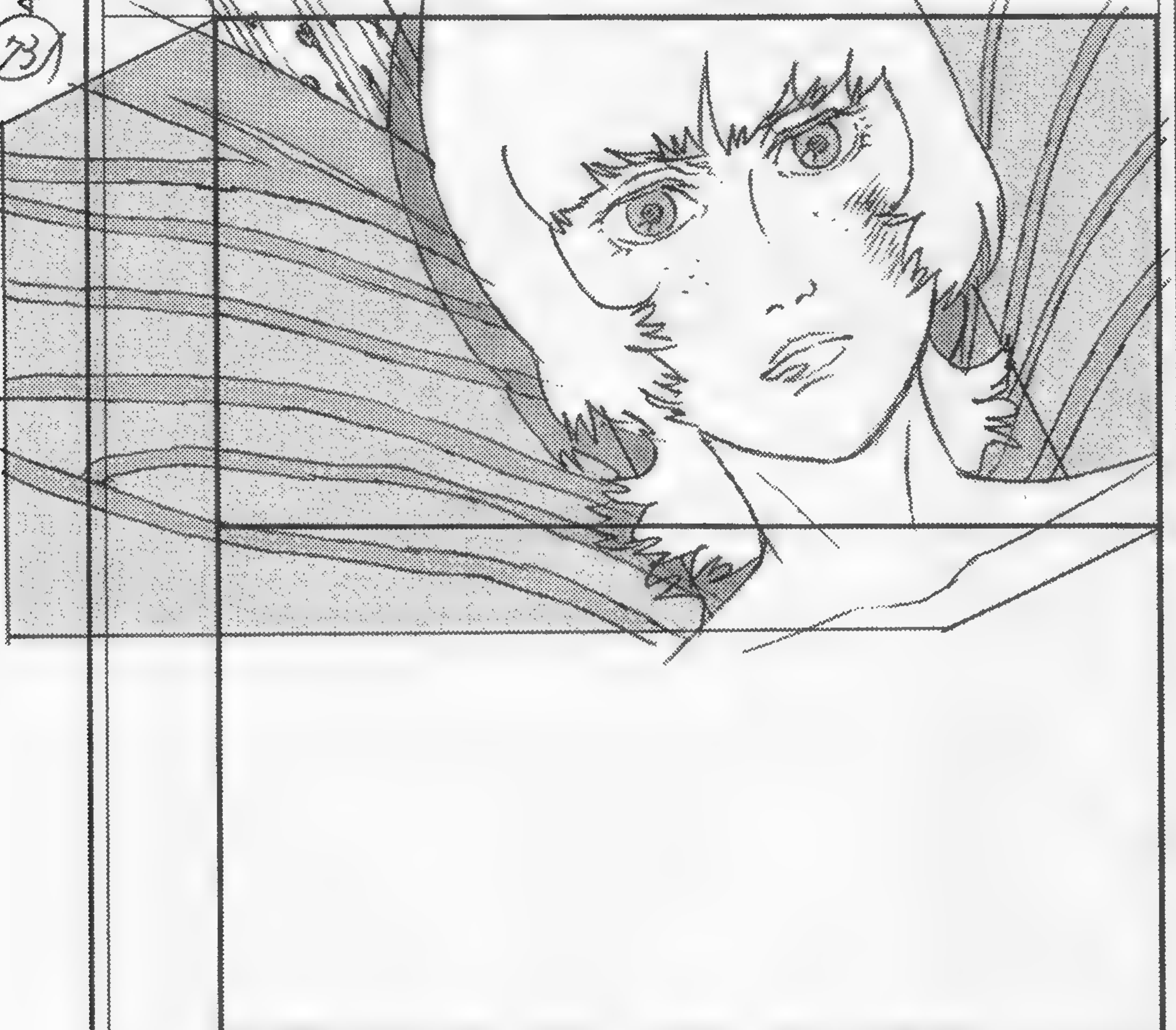
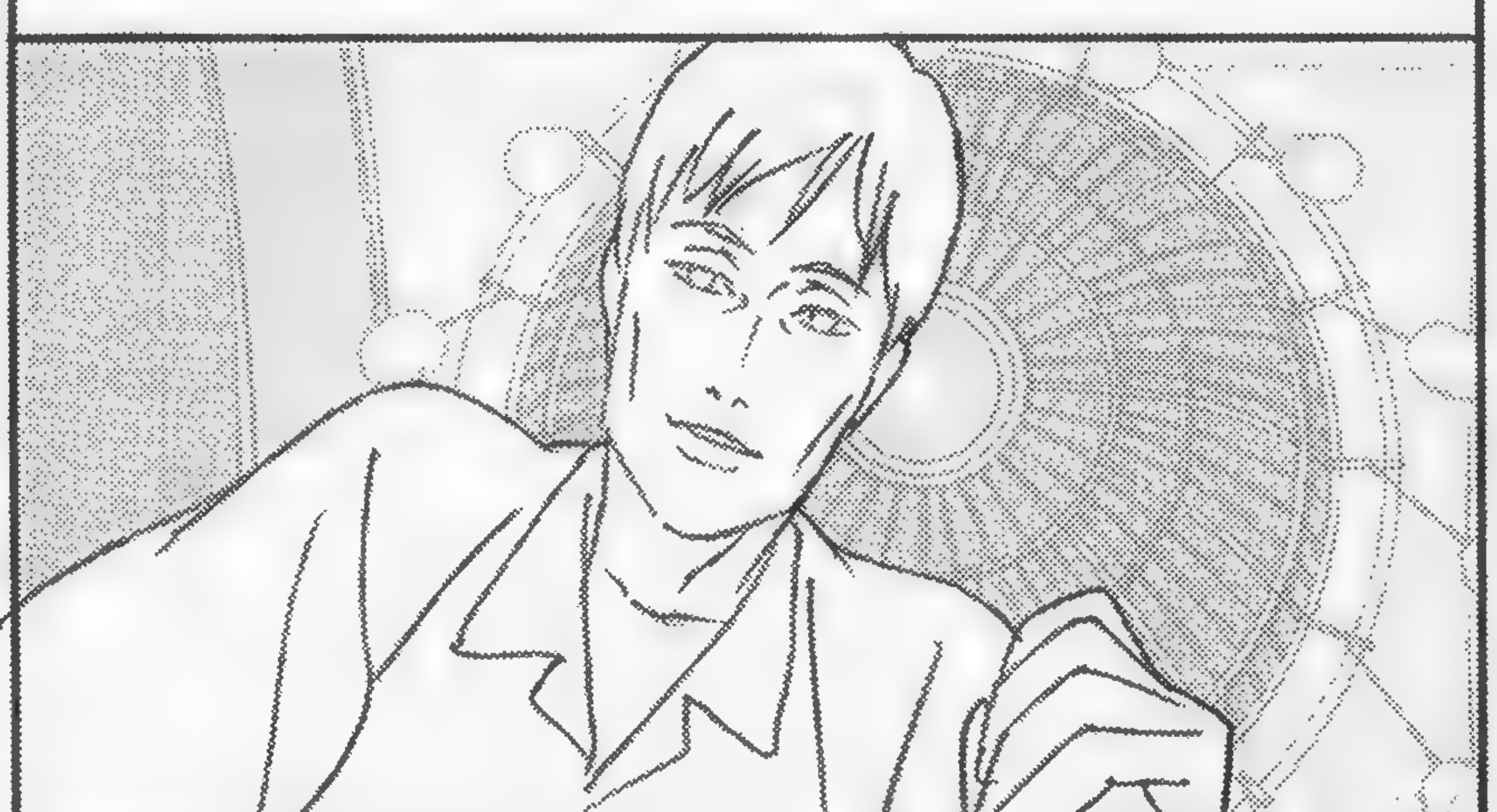
No. 410

マッドハウス

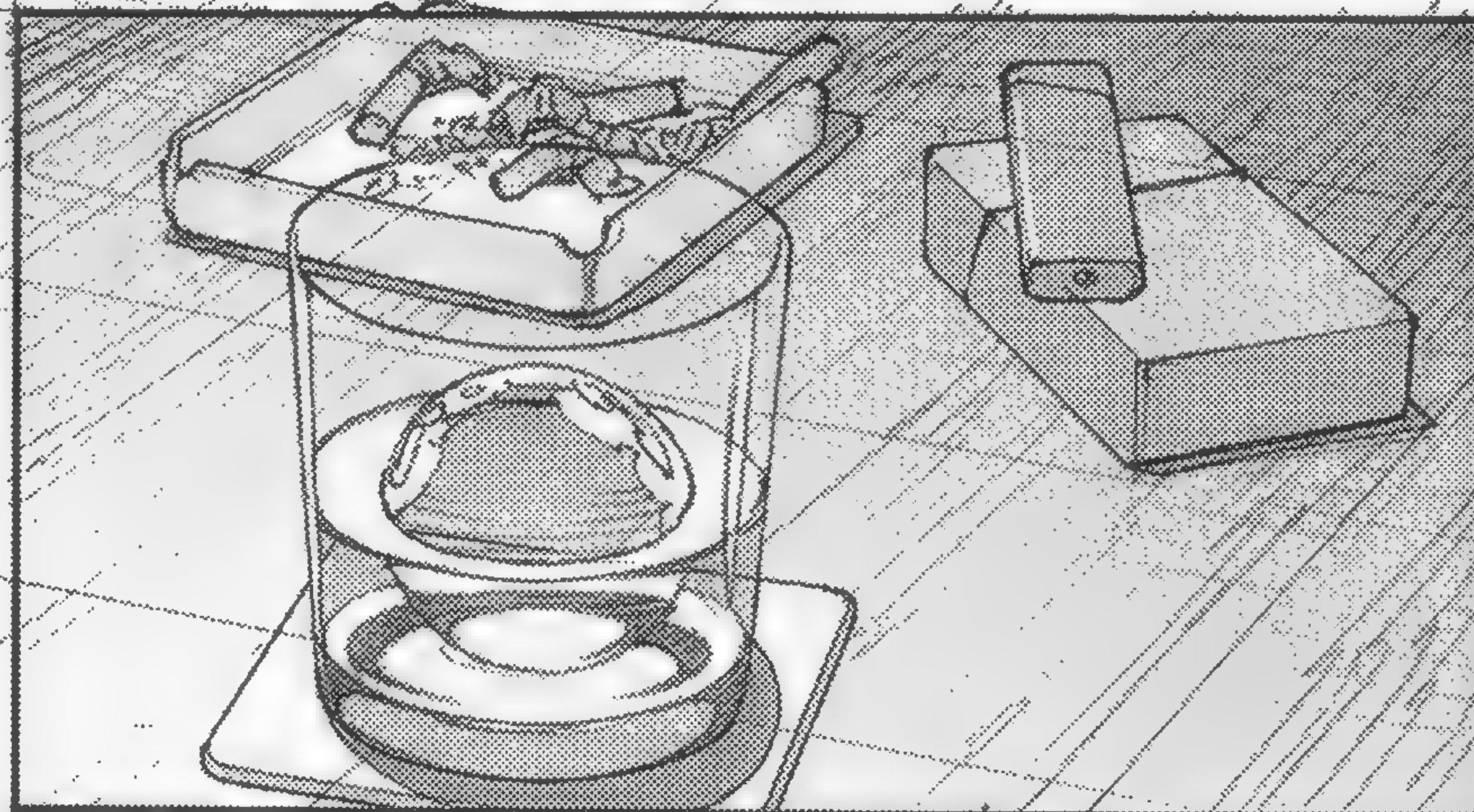
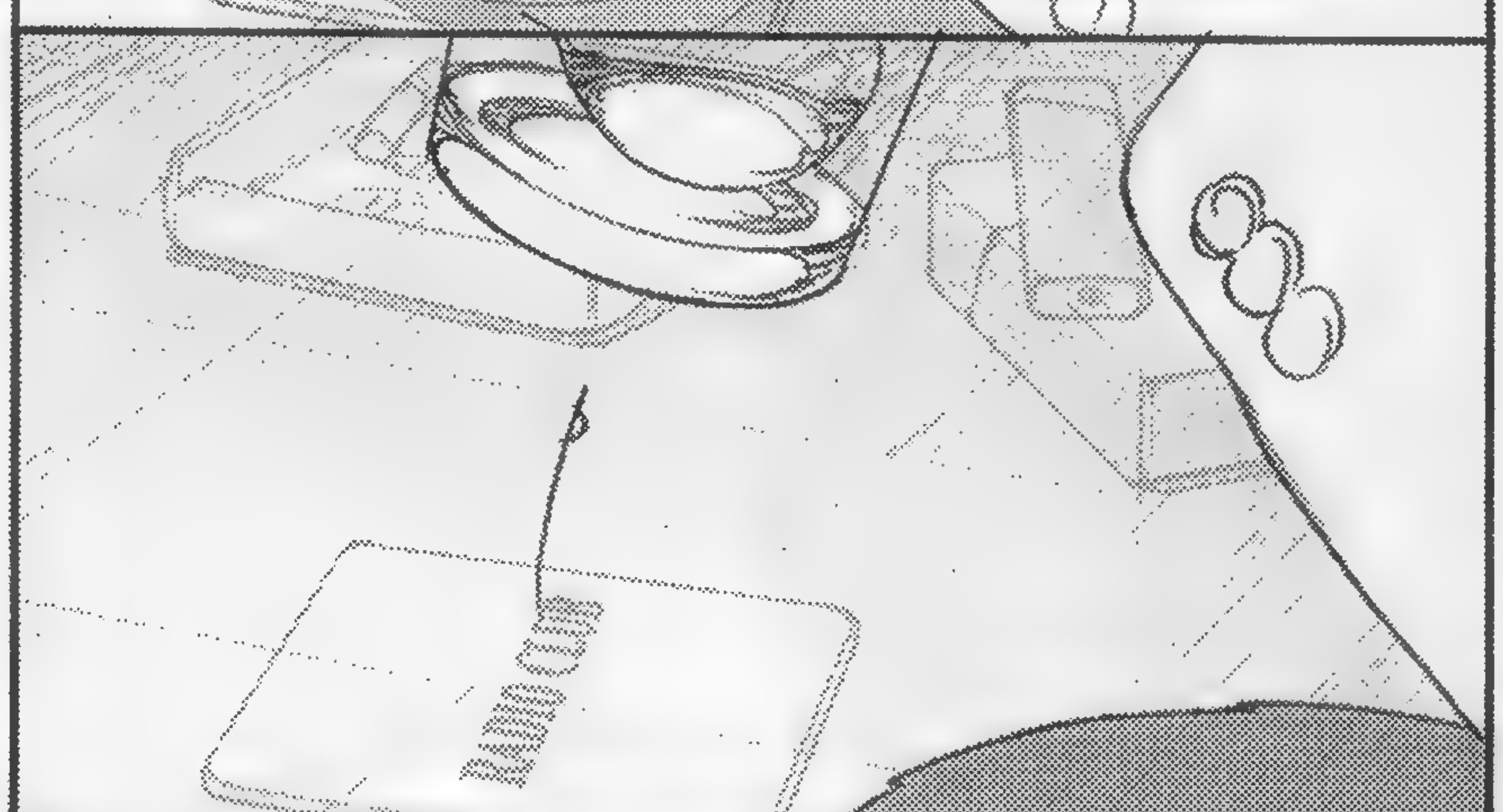
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
726		パプリカに覆い被さるように覗き込む。	小山内 (〜18+0) 「あなたなら 分かるでしょう!?	
727		C.712BG兼用。 パプリカの見た目風に小山内。 感情が高ぶり熱っぽい感じで。	人の支配など 及ばないほど 夢は深淵で…」	3+12
728		C.719同ポ。 前カットの小山内のセリフを遮る感じで。 小山内を完全にバカにした表情。	パプリカ 「嫉妬に 支配される 凡人の君に、	
			(〜2+12) 何が分かるの？」	4+0
729		固まる小山内、アップ。 BGは他のカットから 壁のボケを作成。		1+06

(　　)

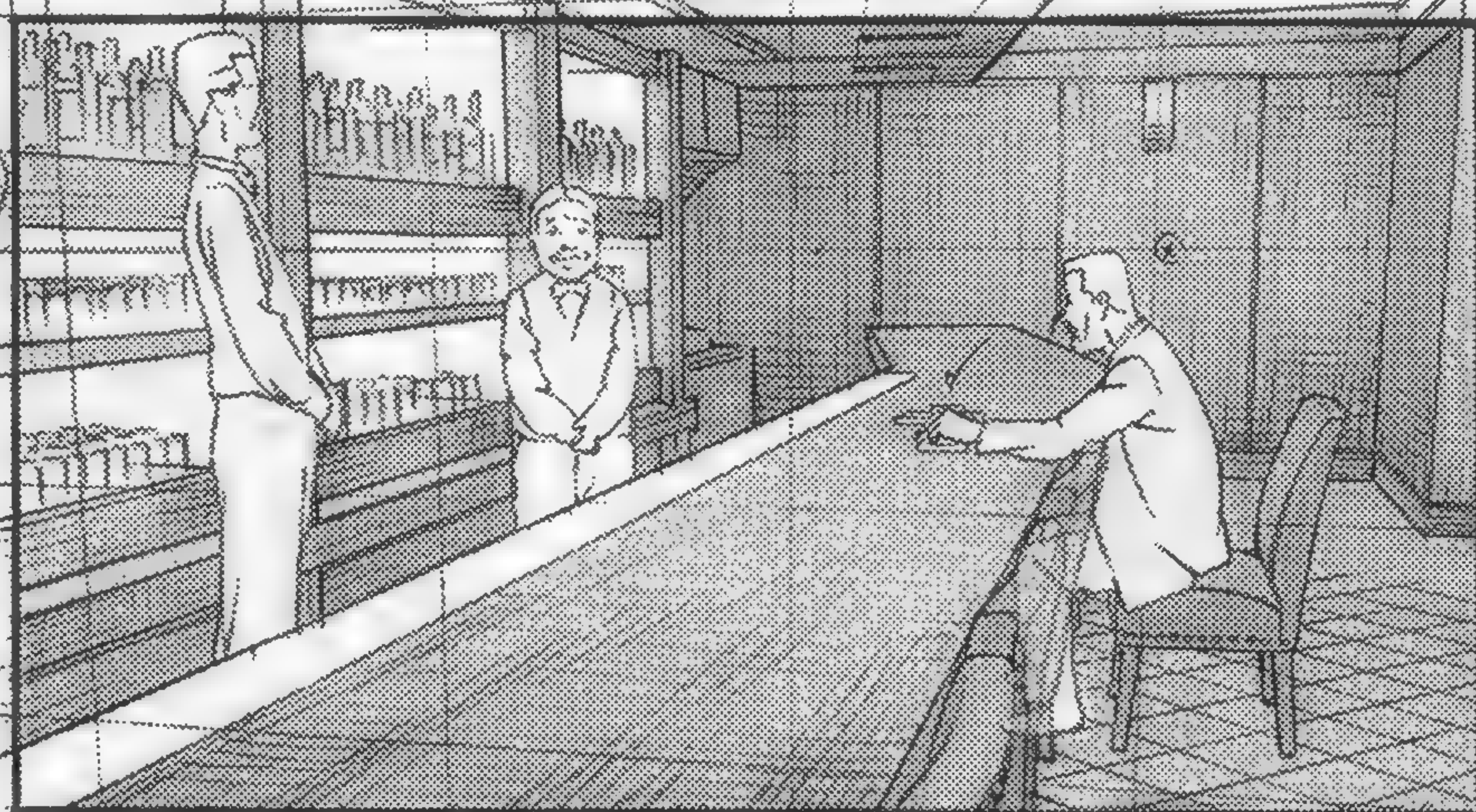
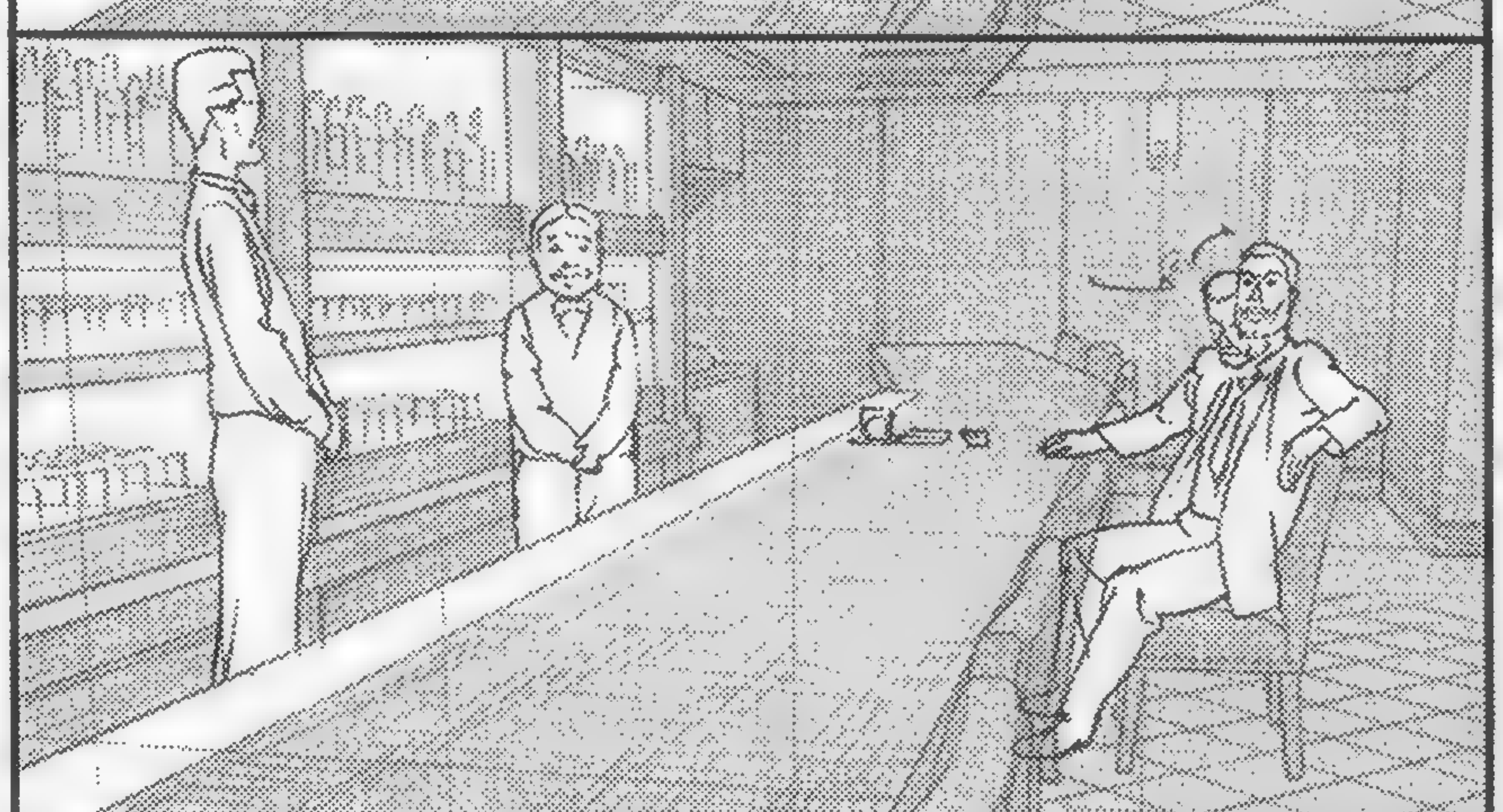
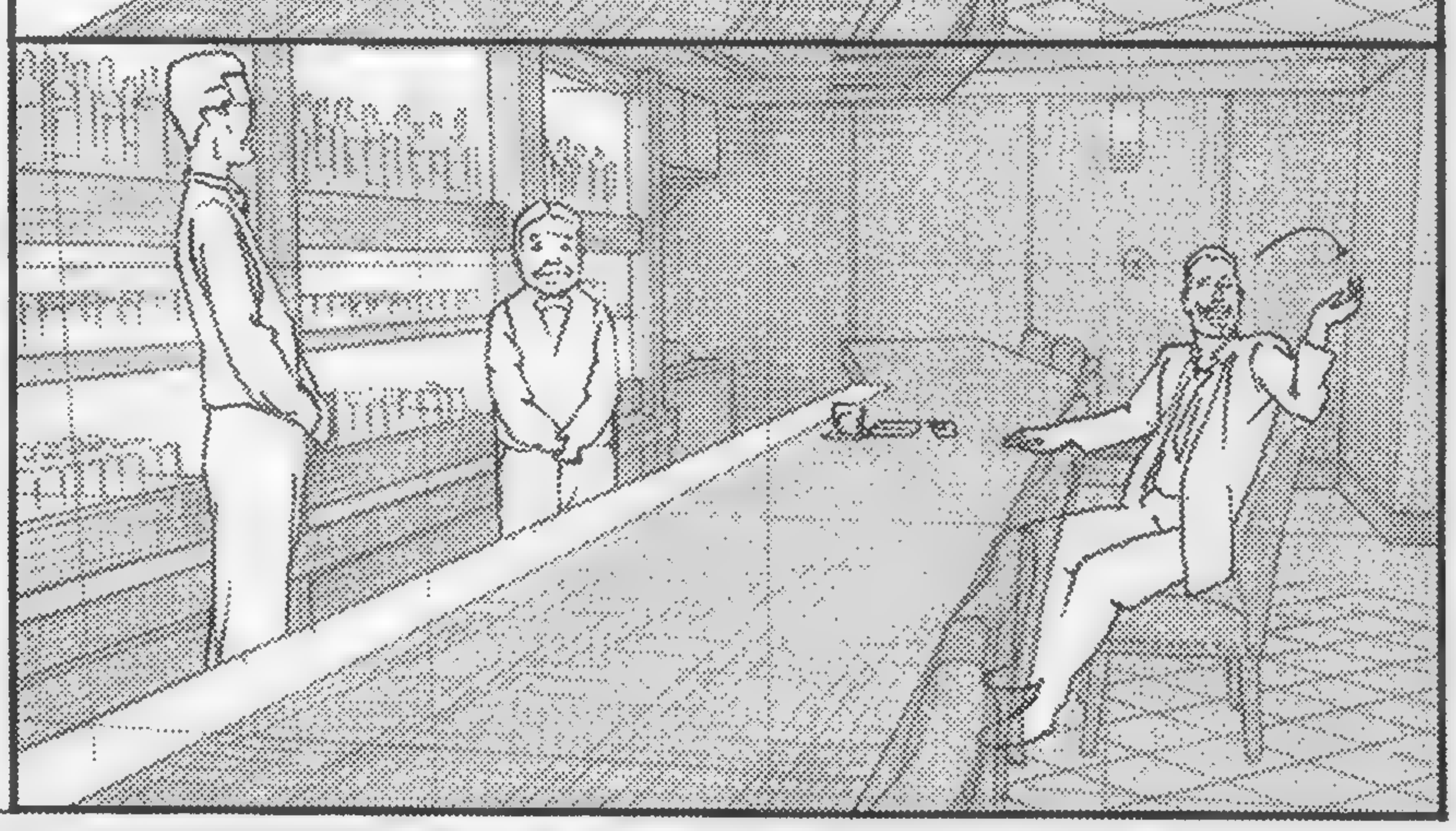
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
530		パプリカと小山内、 真俯瞰。 (描きにくい絵が続いて 申し訳ありません。) カット頭からT.B. (引いて行く小山内の 気持ち、という感じ です)。	パプリカ　(〜1+0) 「あなたが かなうわけない でしょ？ 時田君に」	
				
		小山内、体を起こして。 T.B.止ここまで。		
		思い切りパプリカの 横っ面をひっぱたく 小山内。 (暴力はやめろ、暴力は！ 野蛮人め！) 殴るアクション、 殴られたアクションが ほぼ収まってから。 カット尻にかけて、 スロー風に少し詰まる 感じで。	S.E.　(〜5+0) **パンッ！**	6+06
531		殴られたパプリカの アップ。		

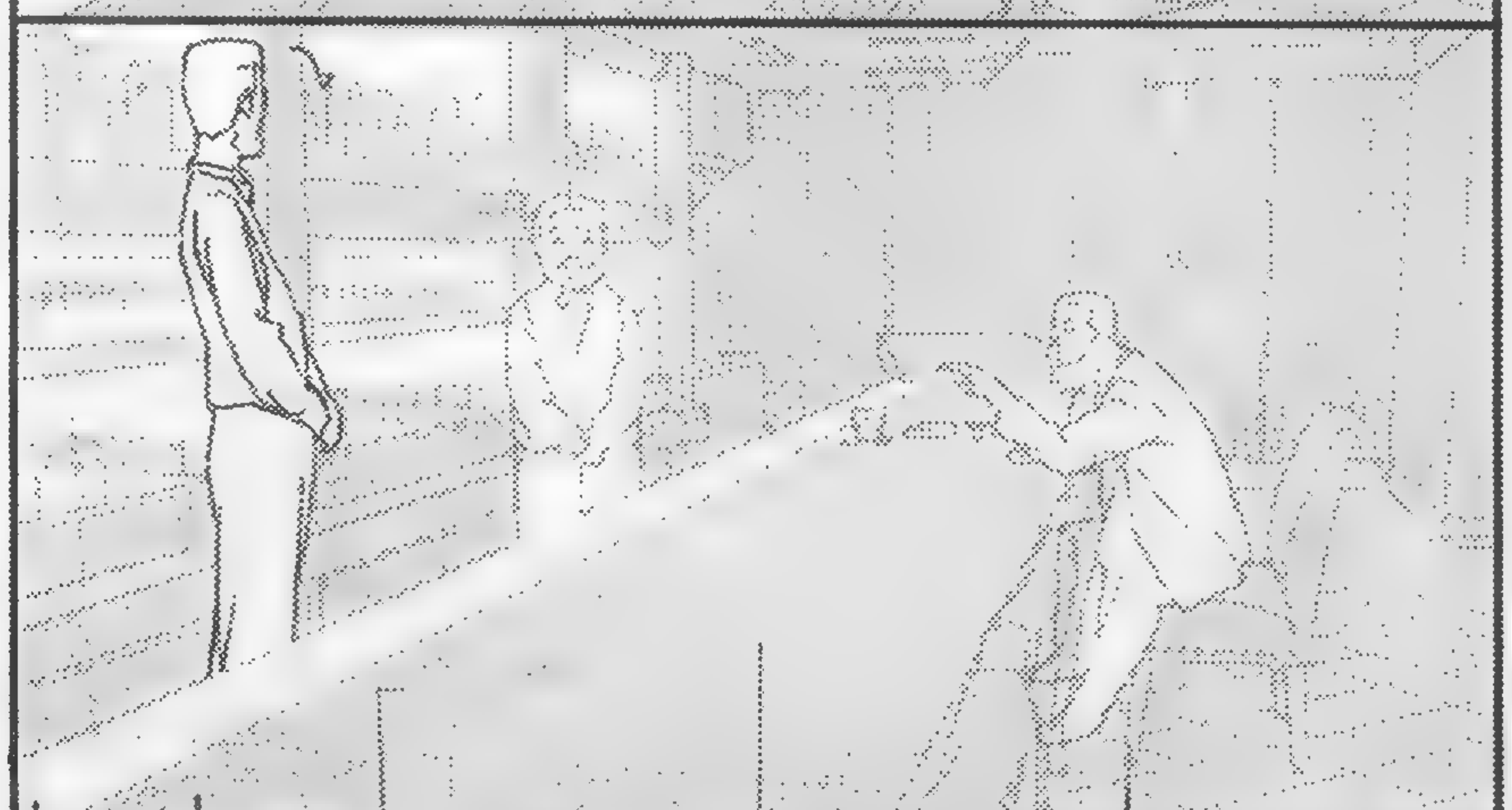
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
731		怯まずに小山内を睨み返す(付けてPAN)。毅然と。		2+0
732		C.727同ポ、C.712BG兼用。パプリカの見た目風に小山内のアオリ。小山内、穏やかに笑みを浮かべて、	小山内 (～1+12) 「言ったでしょう？ 手荒な真似は させないで下さい、 って」	
		ちょっと女性的な仕草で。		6+0
733		ラジオクラブ店内。アナログ式のデジタル時計(ものすごい矛盾した言い方ですが)が「PM11：58」から「PM11：59」にパタリと変わる。 カットの真ん中で変わるようにしてください。		2+12

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
234		カウンターの上、 ロックのグラスと煙草、 ライター、灰皿。 煙草の銘柄は一考。 何だろう？粉川に 似合う銘柄って。 「PEACE」かな。		
		粉川の左手がINして (カウンター上で両腕を 組んでいた状態から グラスに手を伸ばした と考えてください)、	(～2+0)	
		グラスをつかんで		
		口元の方へ運ぶように OUT。		4+0
235		カウンター内に陣内と 玖珂。 一人ウィスキーを煽る 粉川。 粉川はすでに随分 飲んでいて、けっこう 酔っていると考えて ください。また、酔い たい気分でもある、と。		

( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
335		タンッとグラスを置いて、	S.E. (〜3+0) タンッ	
		コースターごとズイッと押し出す。		
		粉川、わざと上機嫌を装う感じで。	玖珂 (〜6+12) 「もうおよしに なった方が……」 粉川 (〜9+0) 「大丈夫、 ちゃんと 酔ってる……	
		椅子の背にもたれ、	(〜12+0) (威勢よくなって) 酔ってることが 分かるくらいには 正気なんだな！	
		楽しげに。	(〜16+0) ここは本物の バーじゃないし、 本物の酒でも	

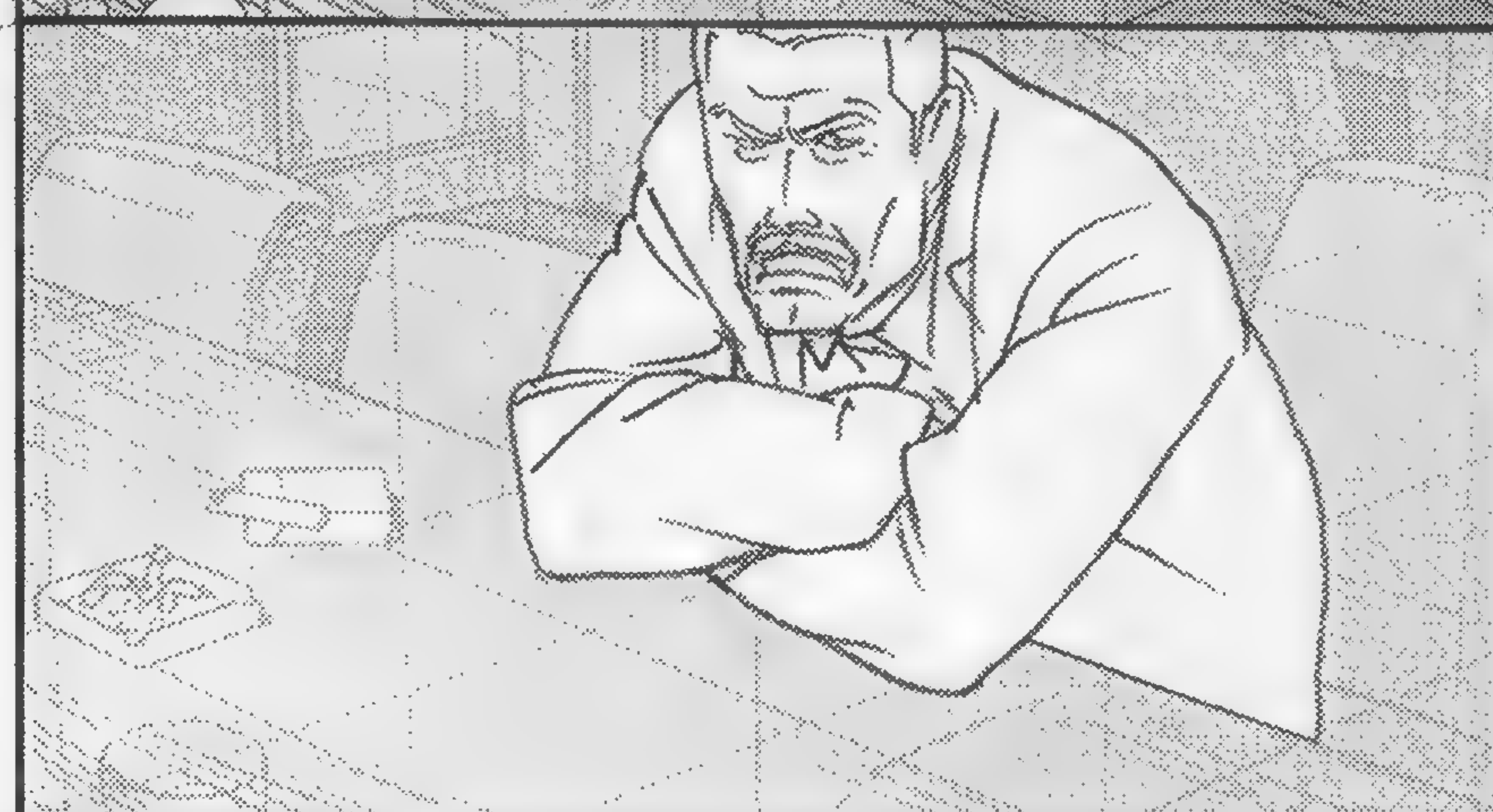
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
235		大仰な身振りから陣内を指さしながら。「〜ない！」とシンクロする感じでビシッと指さす。	バーテンでも、ない！」 (〜22+21)	
		閉口して玖珂へ目をやる陣内。		24+0
236		陣内と玖珂、寄り。 二人の背の高さがかなり違うのでちょっと俯瞰めです。「やれやれ……」という様子の二人。玖珂の方が溜息をつく感じで肩を下げる。	粉川（OFF）「な？」	2+0
237		粉川、寄り。前のカットに合わせてこちらも若干俯瞰め。前の前のカットで陣内を指さした手を戻す途中から(左の絵くらいがスタート)。	粉川 (〜1+0) 「正気なんだよ…… (〜3+0) 気色の悪い 有象無象が 頭の中を這い回った	
		カウンターの上で腕を組み、段々内省的なポーズ、表情になって行く。	ってさ…… (段々トーンダウンして、独り言のように)」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME

737



ACTION: すっかり落ち込む。



ACTION: 一転、座って三角になった目でキッと陣内の方に顔を上げ。

DIALOGUE: 粉川 (11+12)
「パプリカは!?



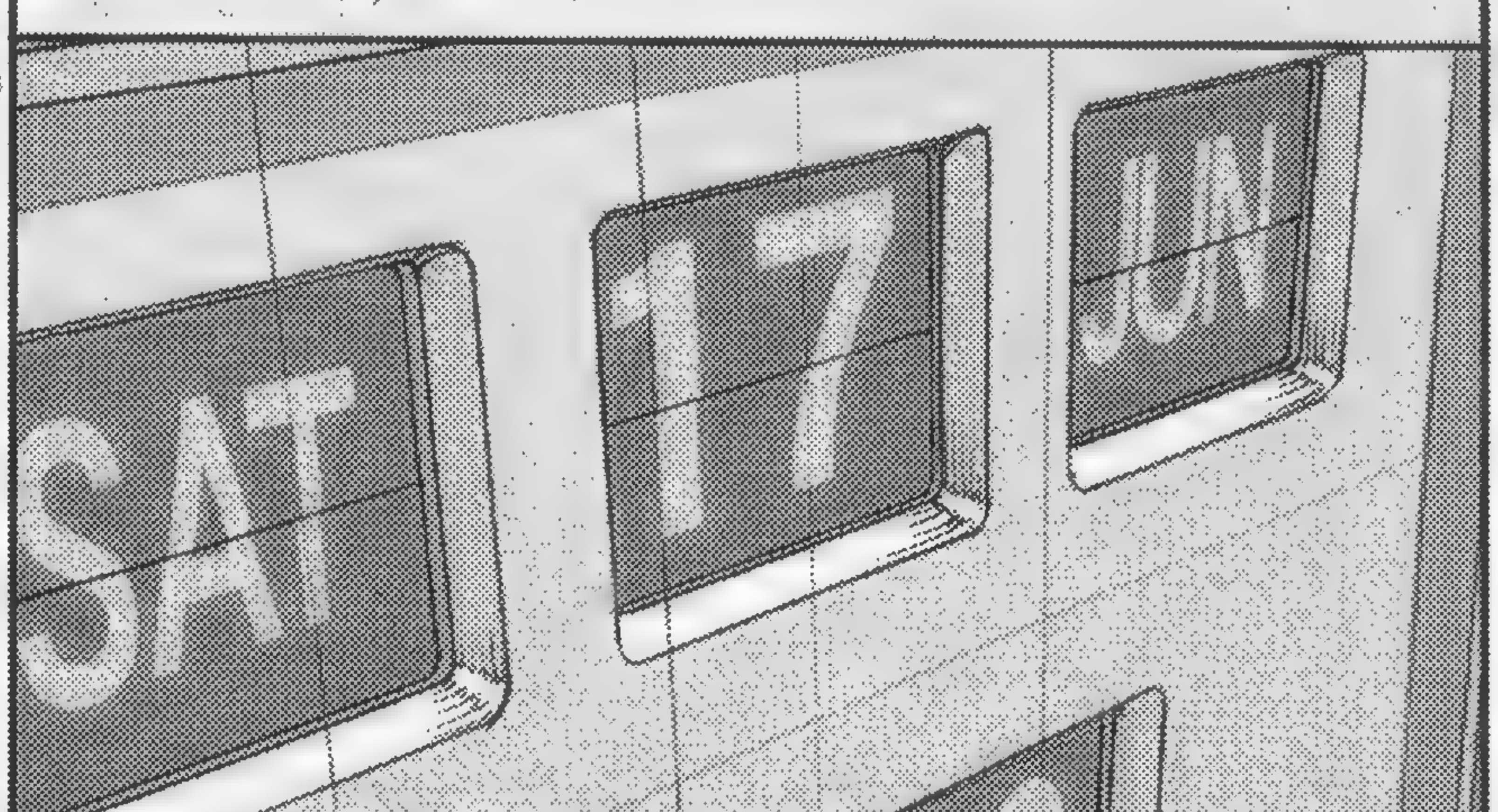
ACTION: 「だろ!?」でドンッとカウンターを叩く。

DIALOGUE: ここなら
会えるんだろ!?」

S.E.
ドンッ！

TIME: 14+0

738



ACTION: C.733と素材兼用で。前カットの粉川がカウンターを叩いたのを受ける感じで、パタリと日付が変わり「17」を表示する。

TIME: 1+0

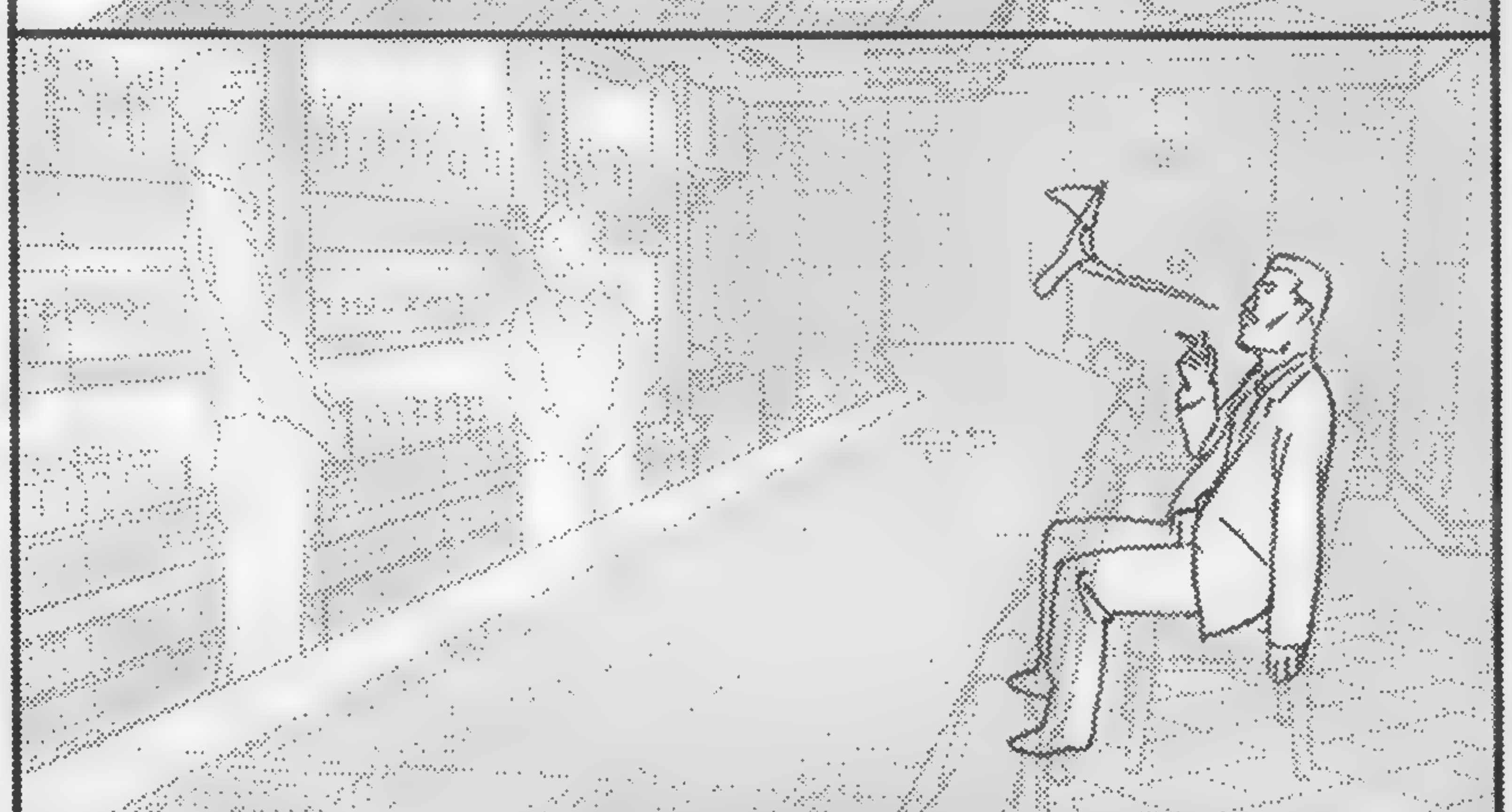
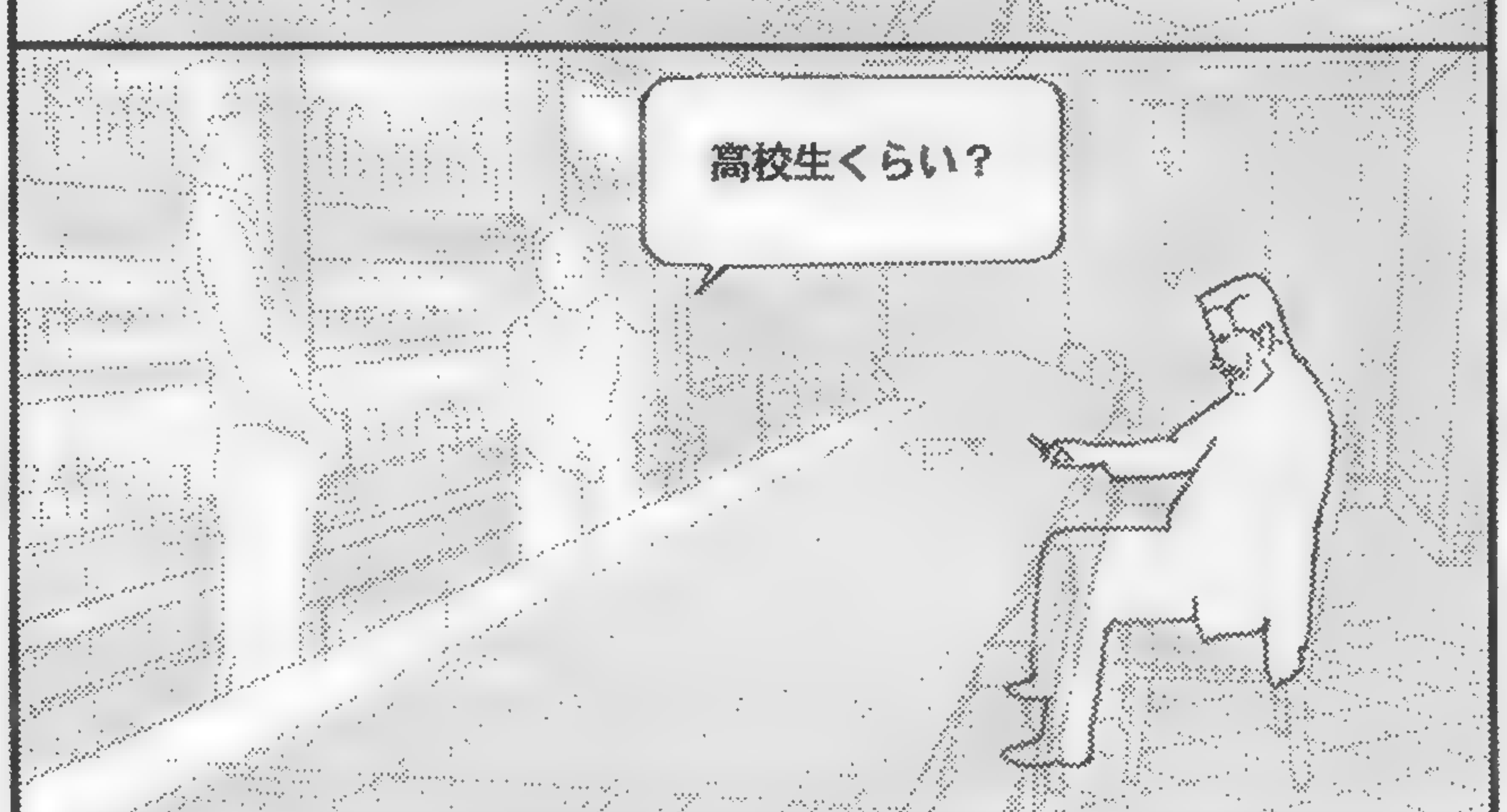
739

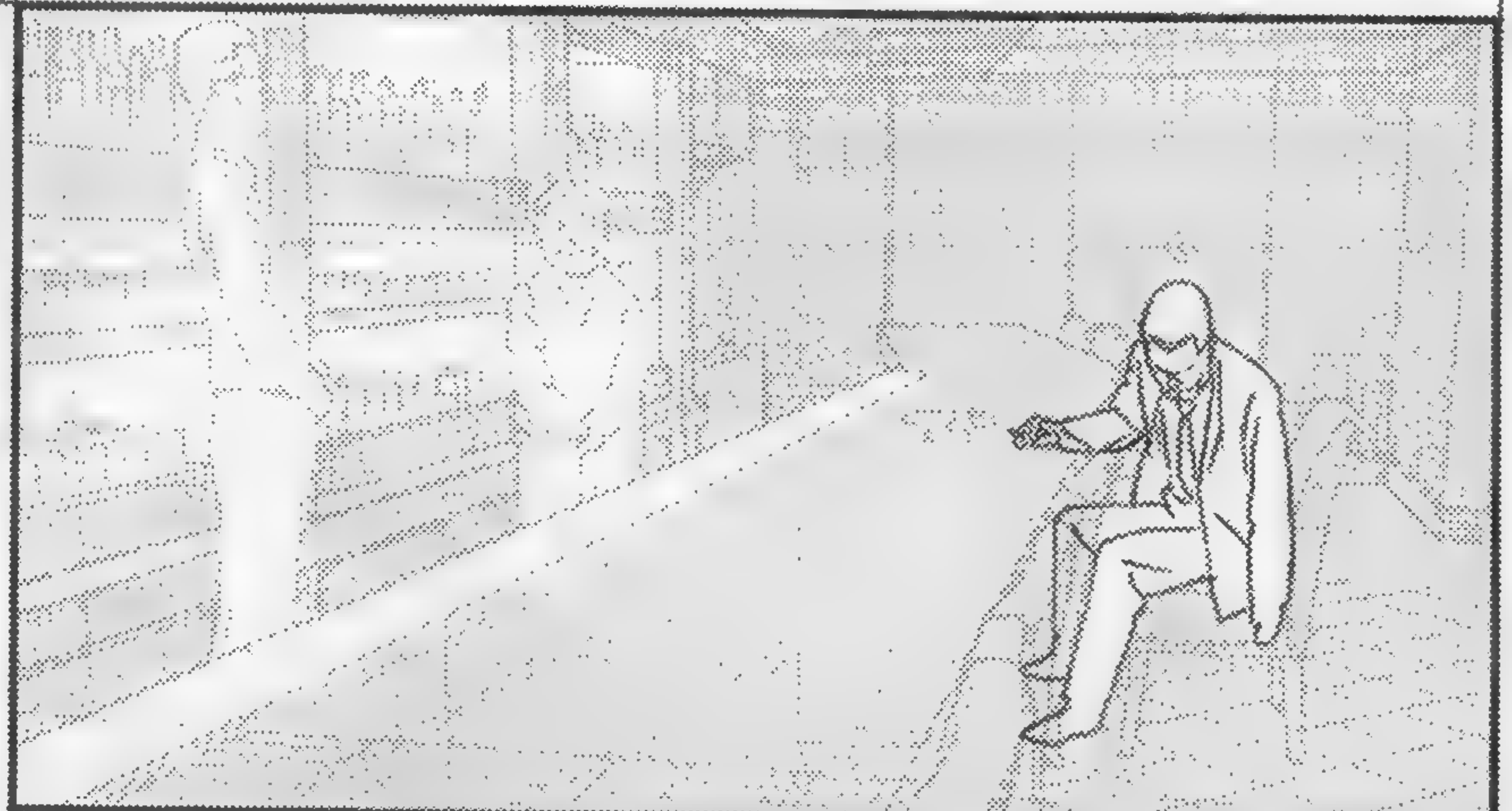
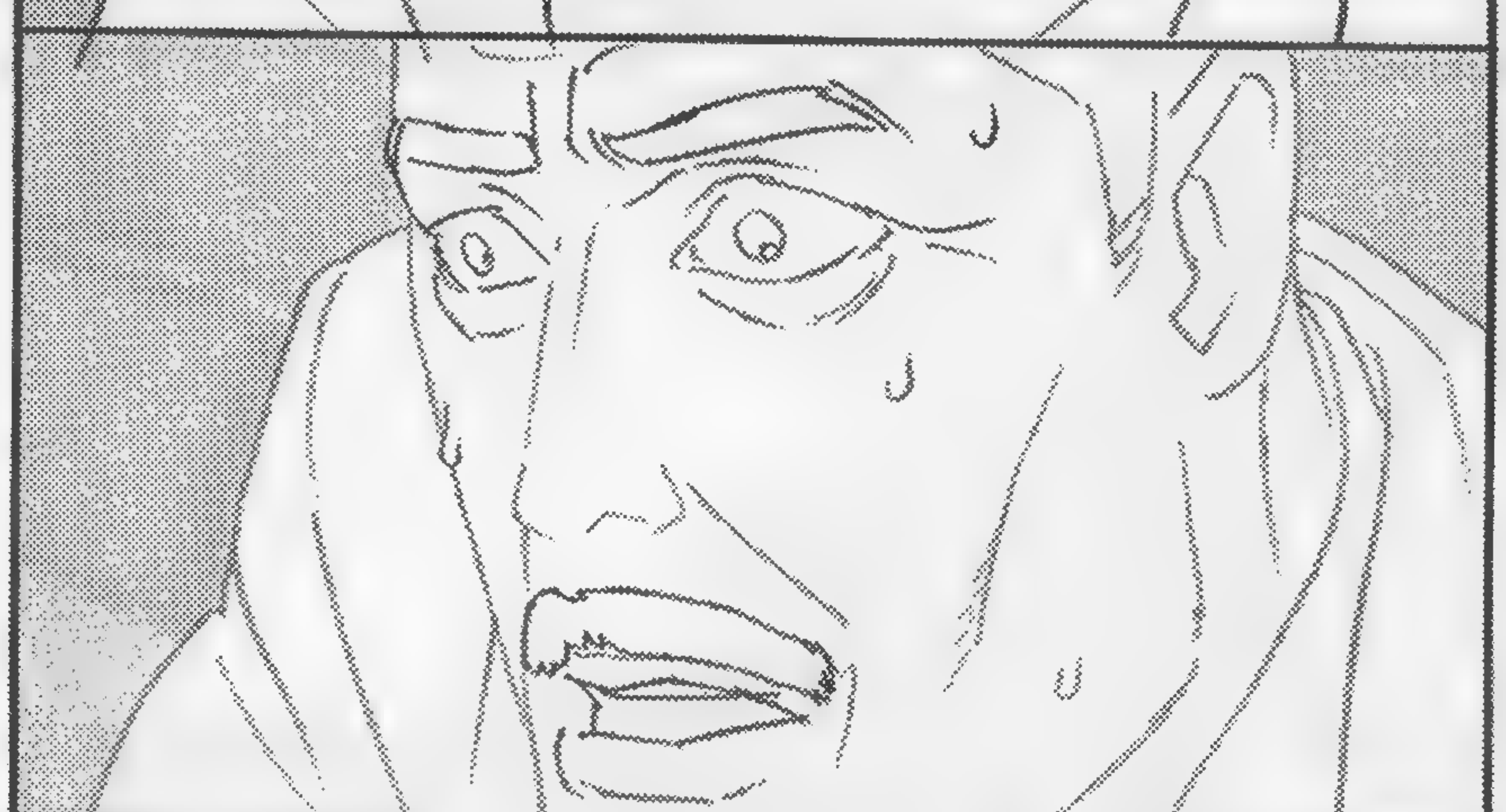
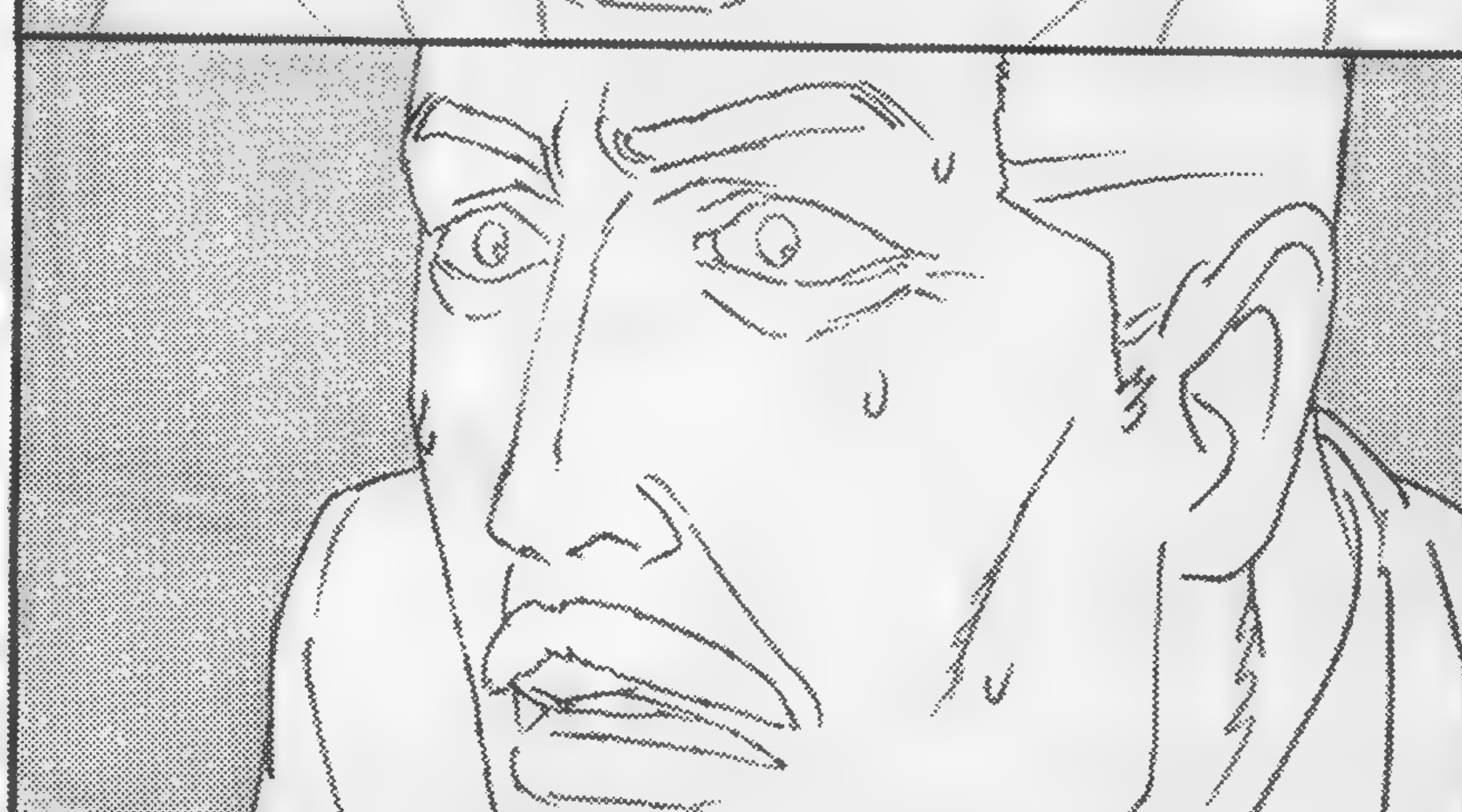


ACTION: ハッと時計を

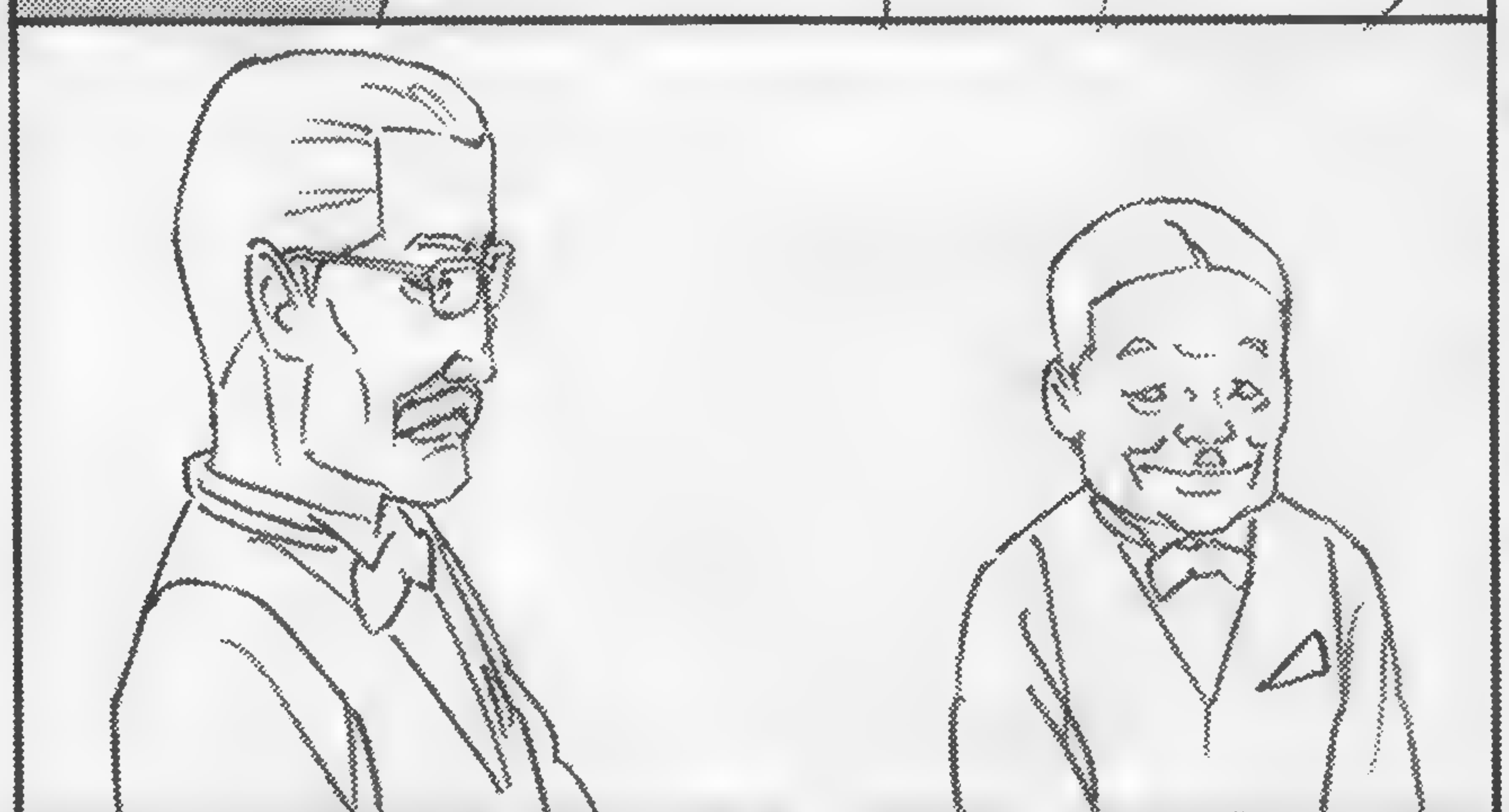
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
739		見やる粉川のアップ。ギョッとした表情に変わる。		1+12
740		時計からT.B. T.B.率それぞれ違えて。 固まったままの粉川の背中。 T.B.は両詰めで、5+0。	(~5+12) 陣内（OFF） 「お嫌いですか、17は？」	
		ちょっと間あって。 陣内の方へ顔を向ける。	粉川 「え？」	9+18
741		C.735同ポ。 カウンター内に陣内と玖珂、カウンターに粉川。	陣内 (~1+0) 「いわくありげな、セブンティーン」	
		粉川、目を落として煙草の箱を取り、 ↓		

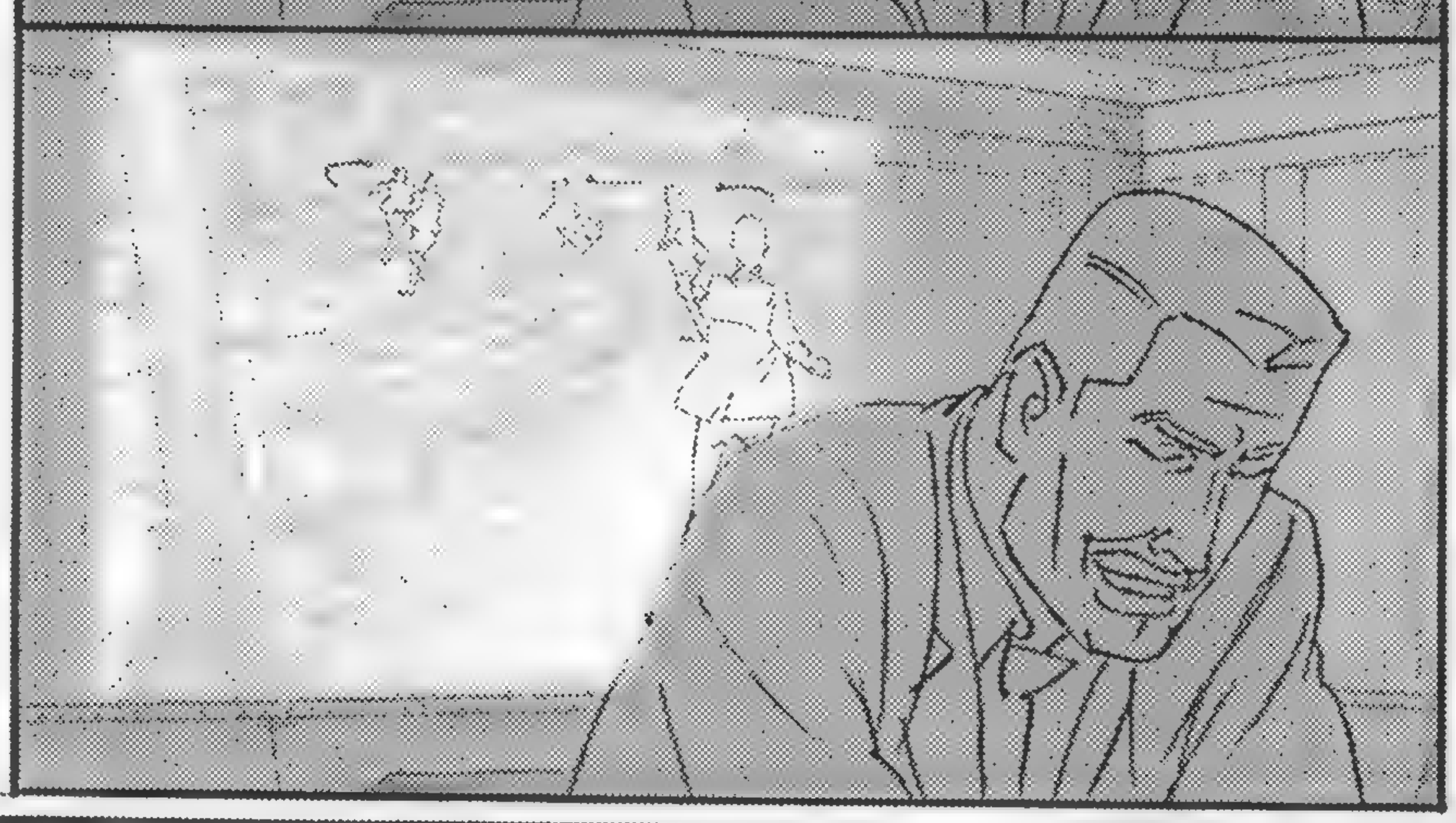
( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
235		一本抜き出して、		
		火を付ける。	玖珂 (〜6+12) 「映画にお詳しかったですね。 まるで作ってたことがおありのような」	
		粉川、椅子の背にもたれ		
		脱力する感じで大きく煙を吐き出して。 煙草の煙は火を付けた直後と吐き出すときのみ。他は無視してください。	(〜13+0) 粉川「フーーーーッ」 粉川 (〜14+12) 「作ってたのさ。 (まるで他人事のように) 自主制作の 8ミリでね。 子供のお遊びだよ」	
			玖珂 (〜20+20) 「高校生くらい？」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
741		粉川、大儀そうに 背もたれから 起き上がりながら。	粉川　(〜23+0) 「ああ、17の頃…」	
		カット尻、粉川、 固まる寸前。 止まりかけるくらいで 次カットへ。 次カットはカット頭で すでに固まっています。 繋いだときに不自然 かつ急に止まった くらいになれば 理想的です。		25+0
742		自分で口にした言葉に 固まっている粉川。		
		さらに驚きの表情に 変わり、汗が噴き出る。	(〜2+0)	
		驚きをもてあまして 陣内を見る(付けて PAN.UP.)。 何か言葉を口に 出したいんだけれど 何も言えない感じ。	(〜5+0)	

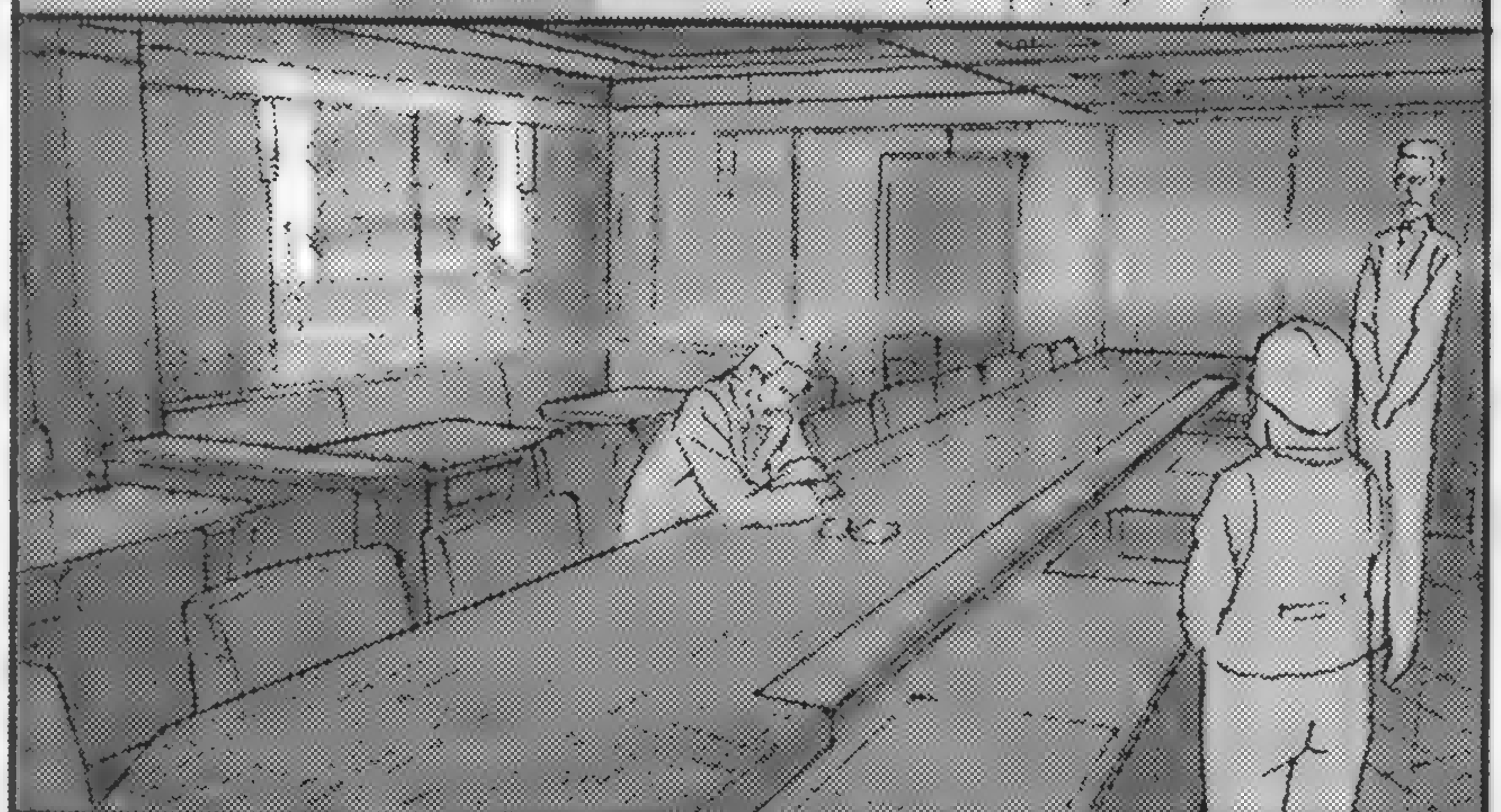
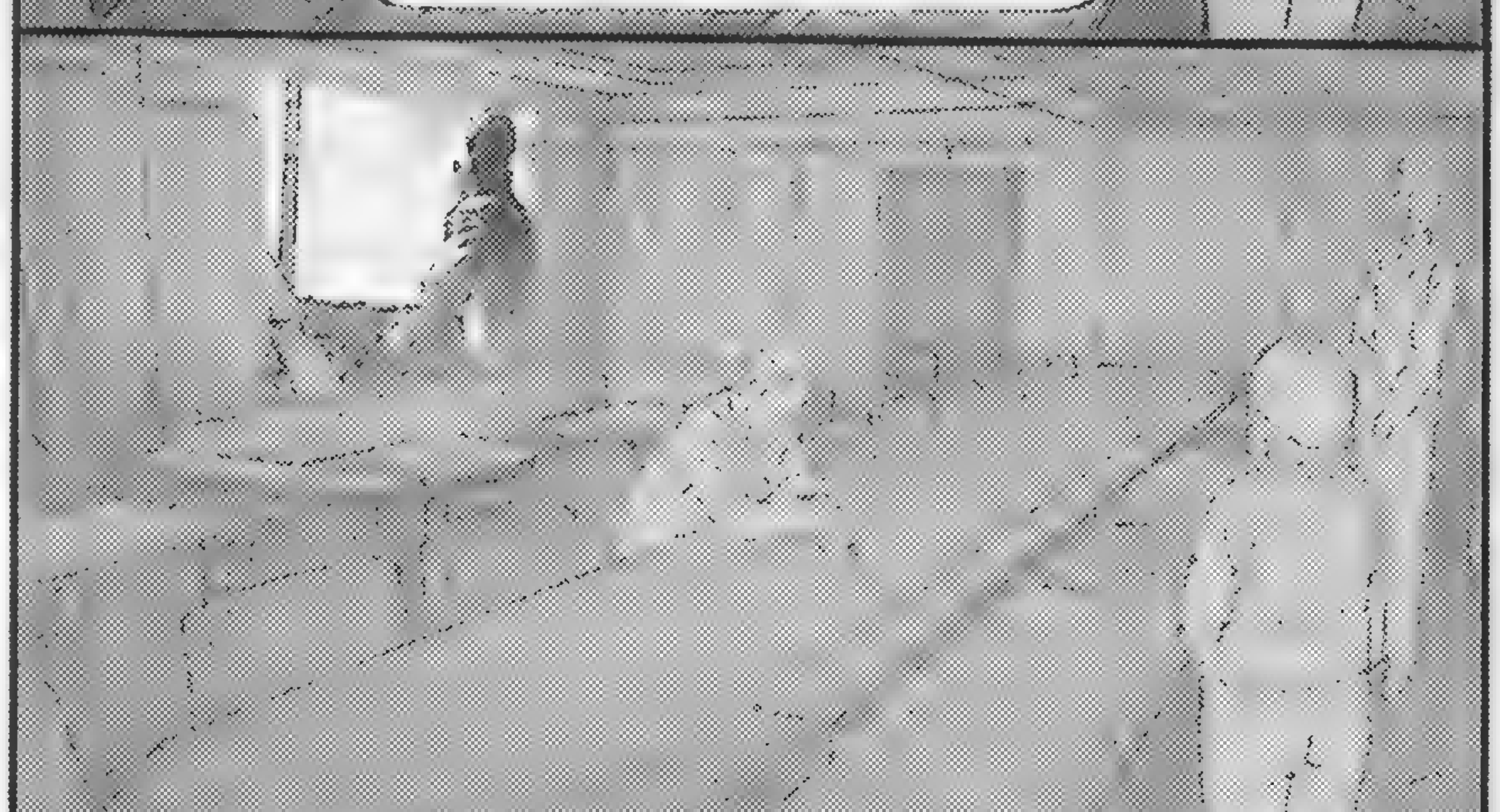
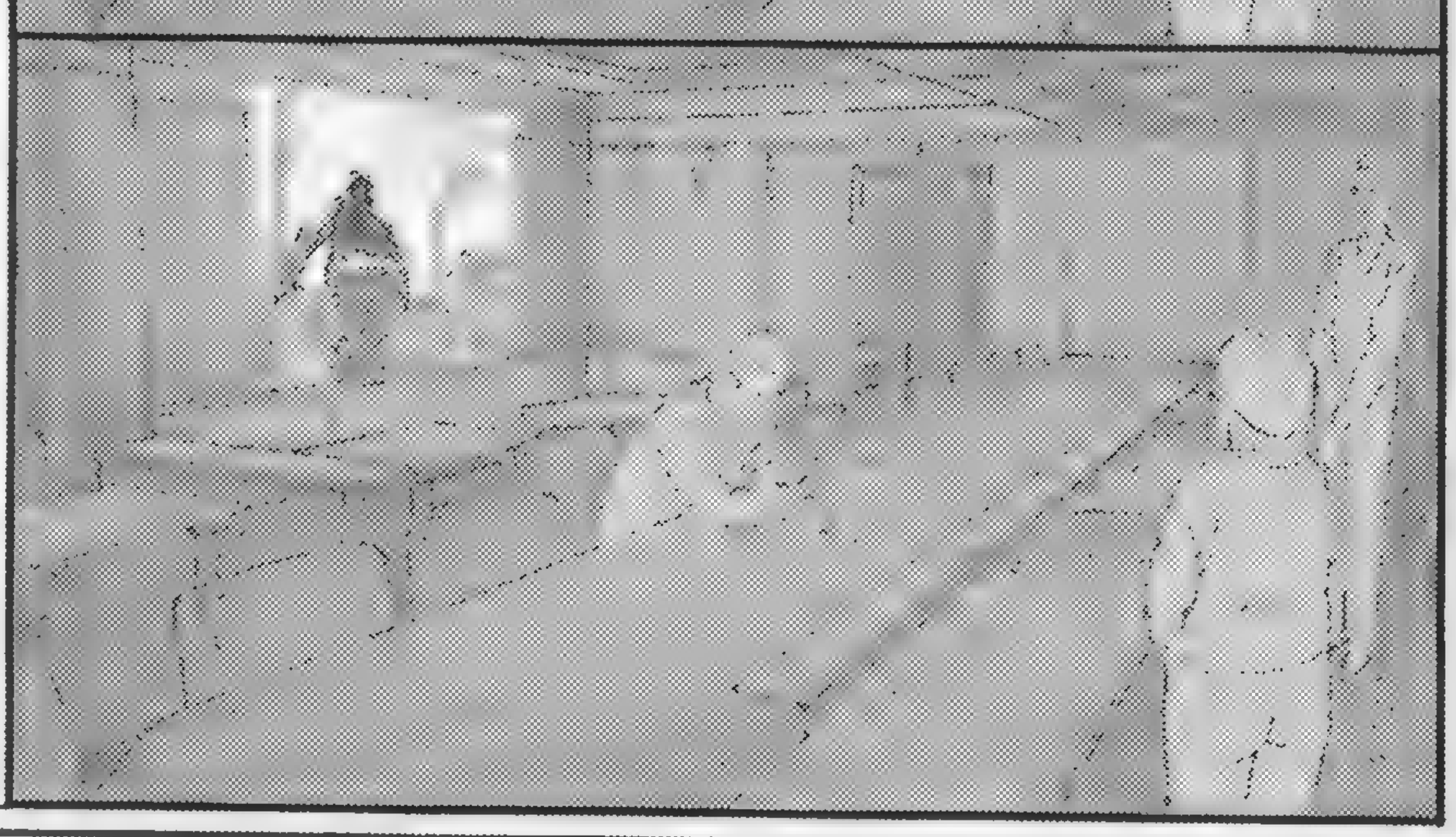
(　　　)

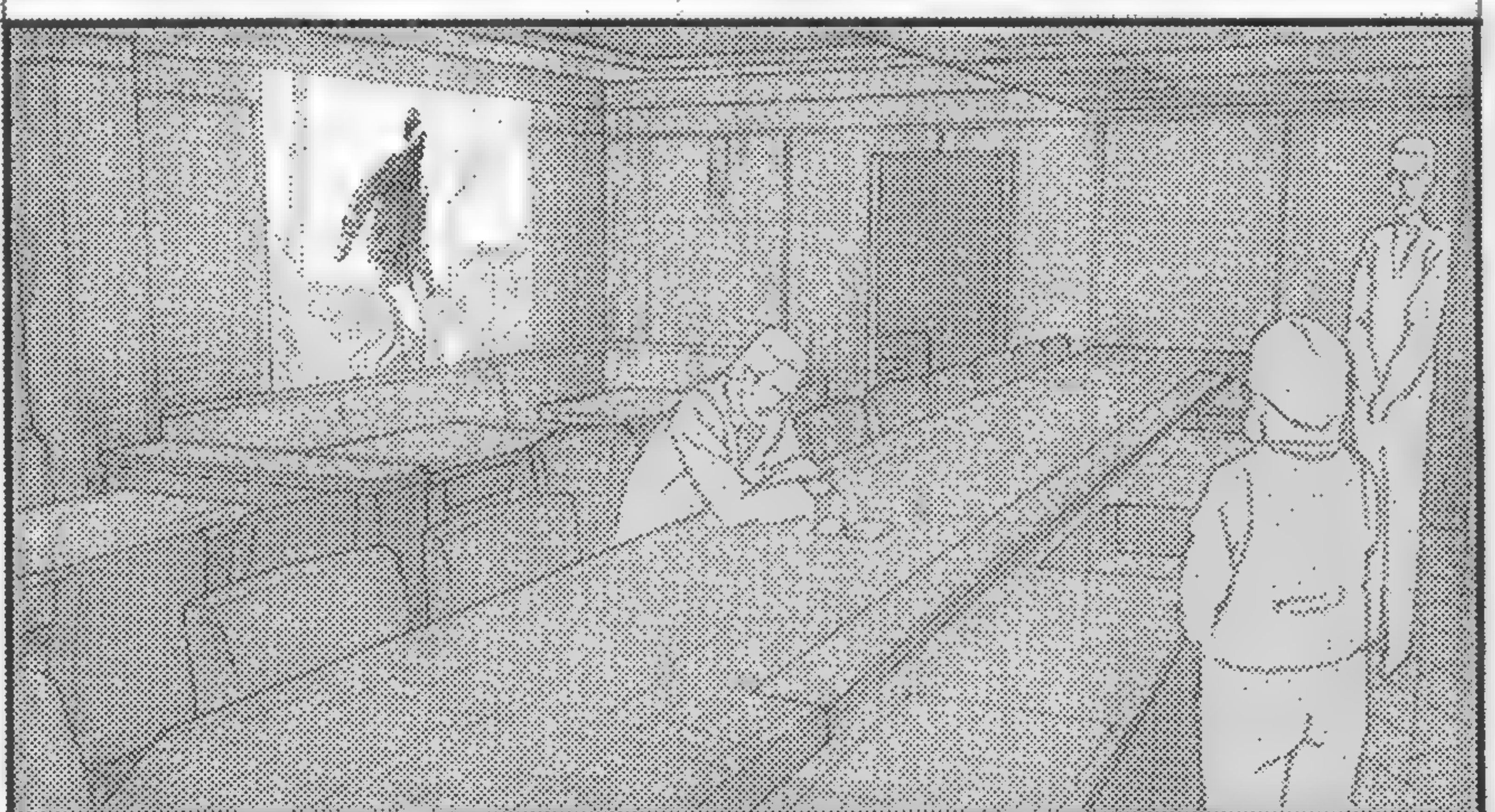
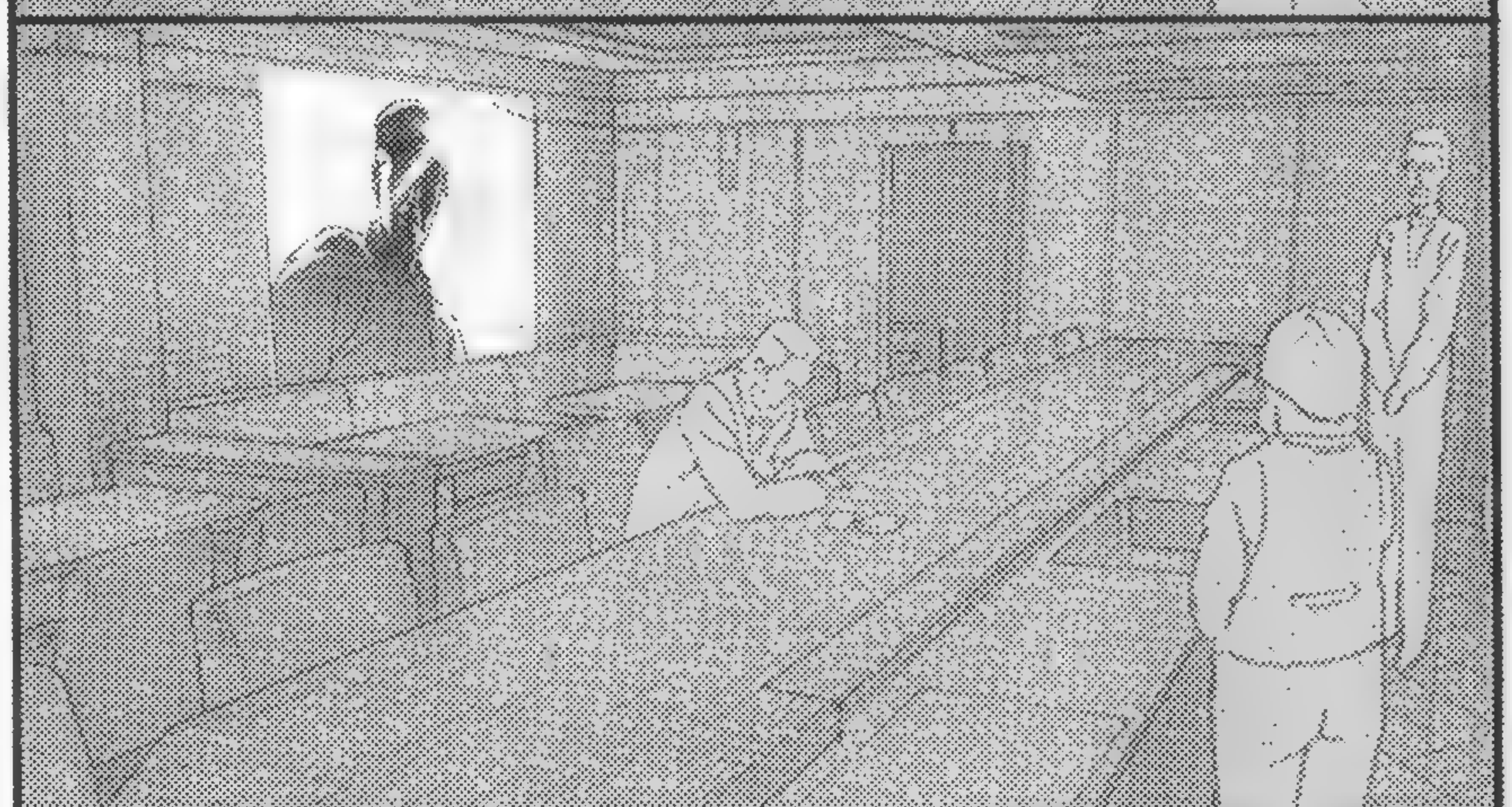
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
742		さらに玖珂の方へ 目をやる(さらに付けて PAN.UP)。		7+0
743		C.736同ポ。 穏やかな顔で粉川を 見つめ返している二人。 「穏やか」といっても あまり強調する必要は ありません。 左の絵だとちょっと 出過ぎなくらいだと 思って下さい。		2+0
744		C.742同ポ。 驚きの表情が		
		収まってきて遠くを 見つめるような顔に。	(～2+12)	
		表情変化に少し遅れて 店内の照明が落ちて くる(O.L.)。 と、映写機が回る音が 聞こえてくる。	S.E. カラカラカラカラ……	

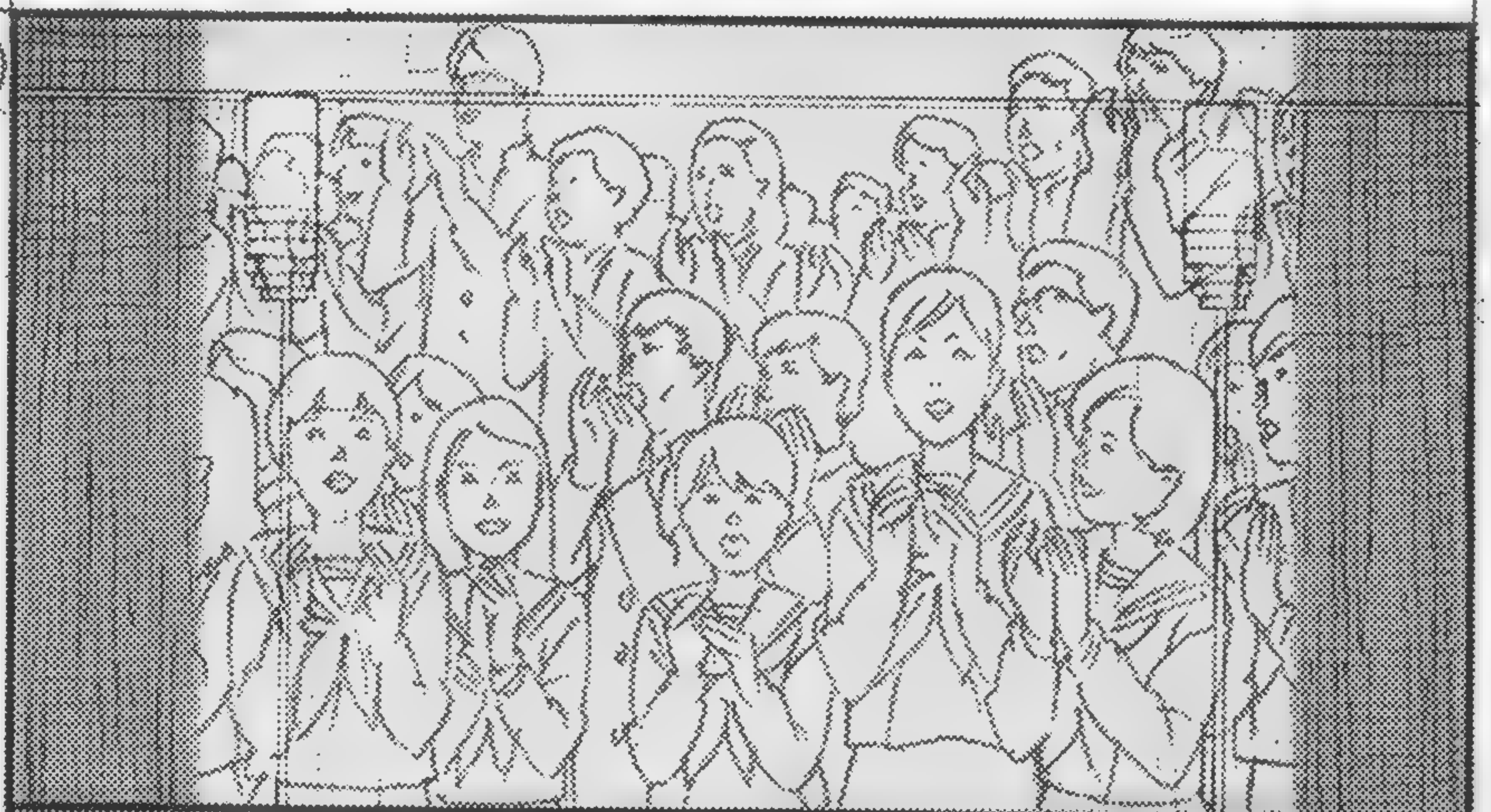
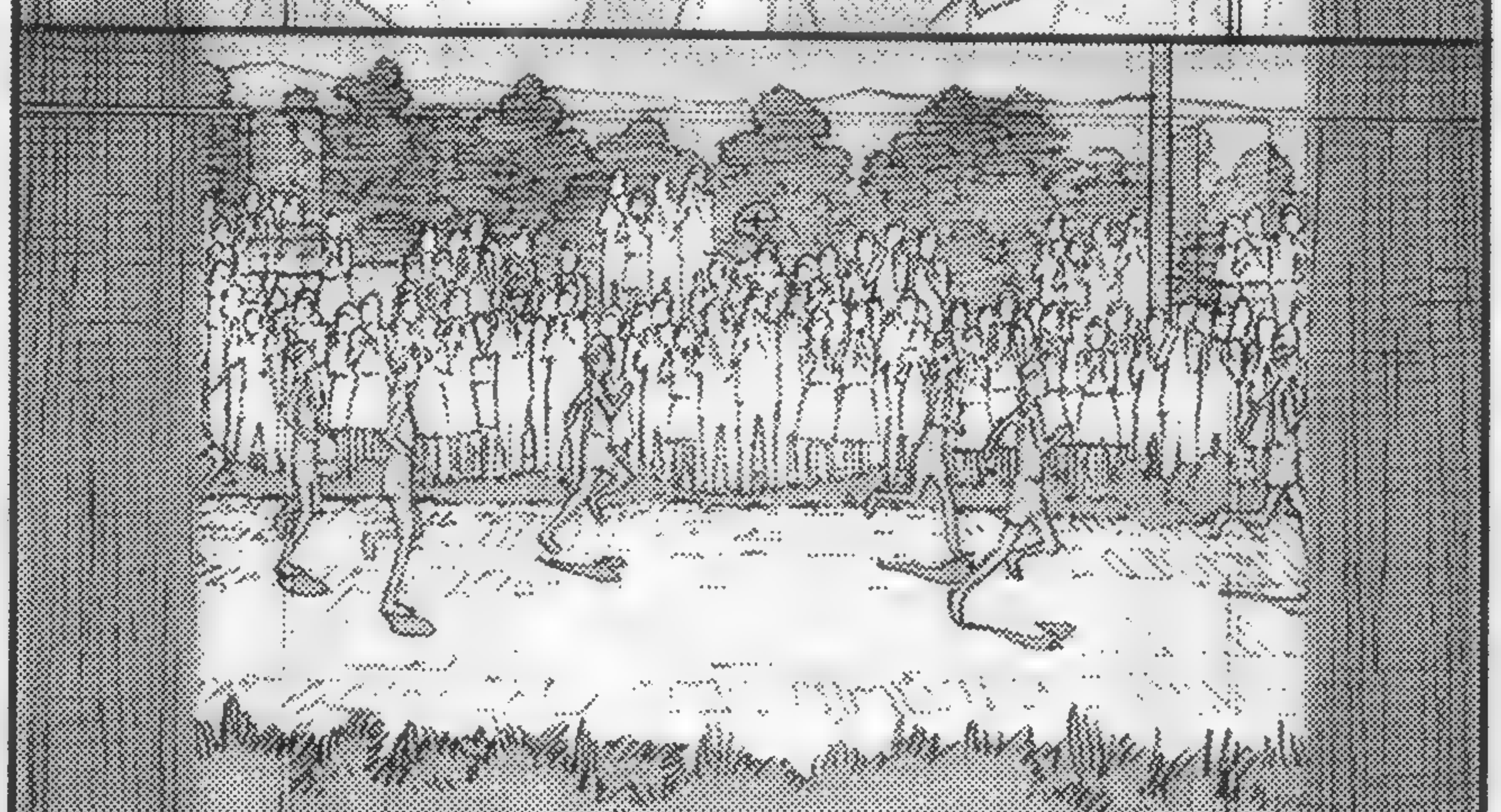
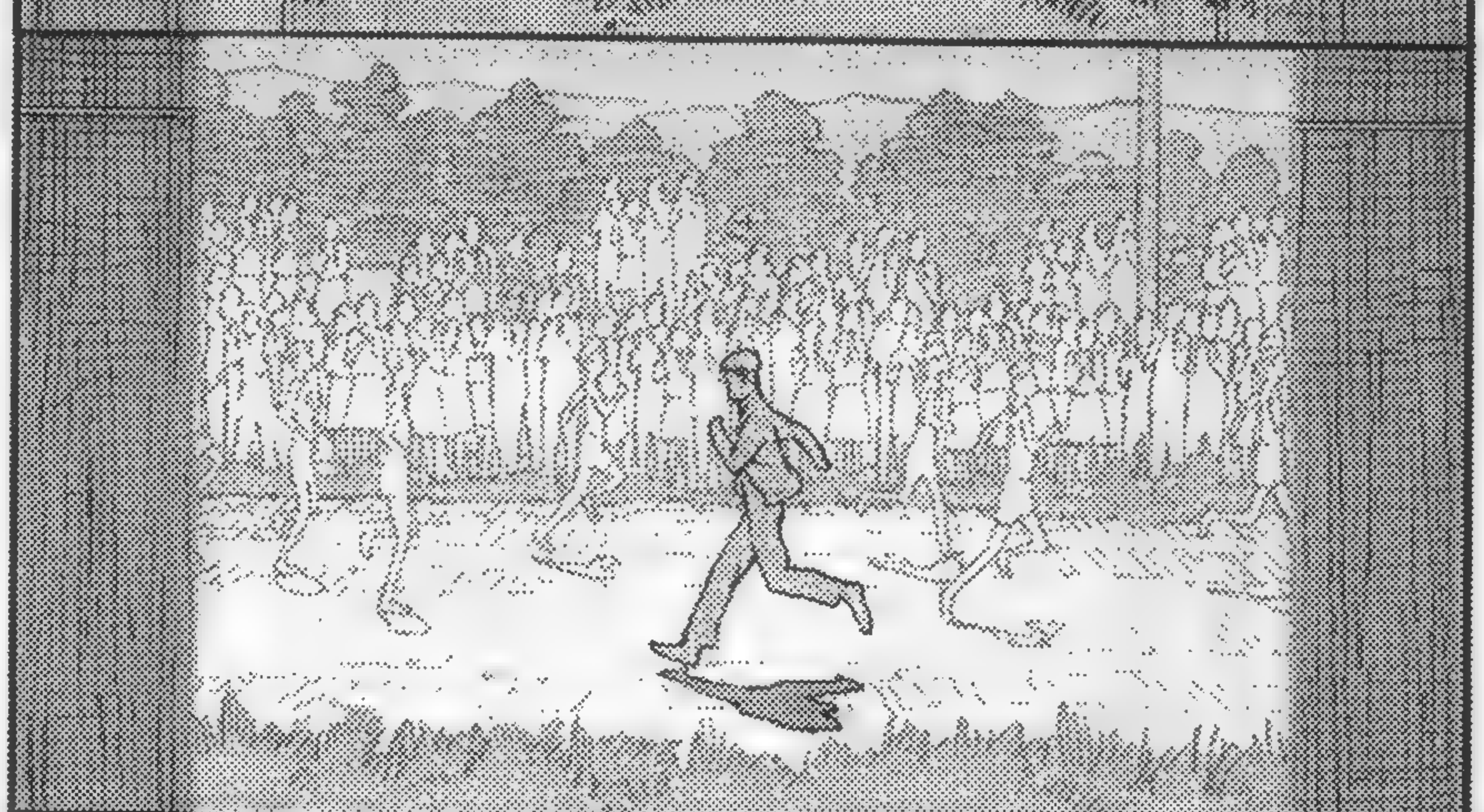
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
744		粉川の手前に映写機の光が現れる。 粉川、光受けに変わる。		7+12
745		粉川の奥、店内の壁に8ミリフィルムが映写されている。 8ミリの映像は彩度が低く、フィルム傷も多く粗悪な画質で。スクリーン内の映像は別紙にコンテがありまので、詳しいカット内容はそちらを参照してください。 ※スクリーン内 1・逃げる男の足。後方からFOLLOW。1+18		
		2・追う粉川(高校生)の足。FOLLOW。1+12 粉川、しばらく呆然と遠くを見ている。		
		自嘲気味に手元に目を落として。 右手に煙草を持っていますが、煙草の煙は不要です。		
		3・逃げる男を追って粉川が手前からINして奥へ(C.49に準じた内容です)。 逃げる男は路地の暗闇に消える。3+12	粉川 (～4+18) 「他愛もない 刑事物でね……	

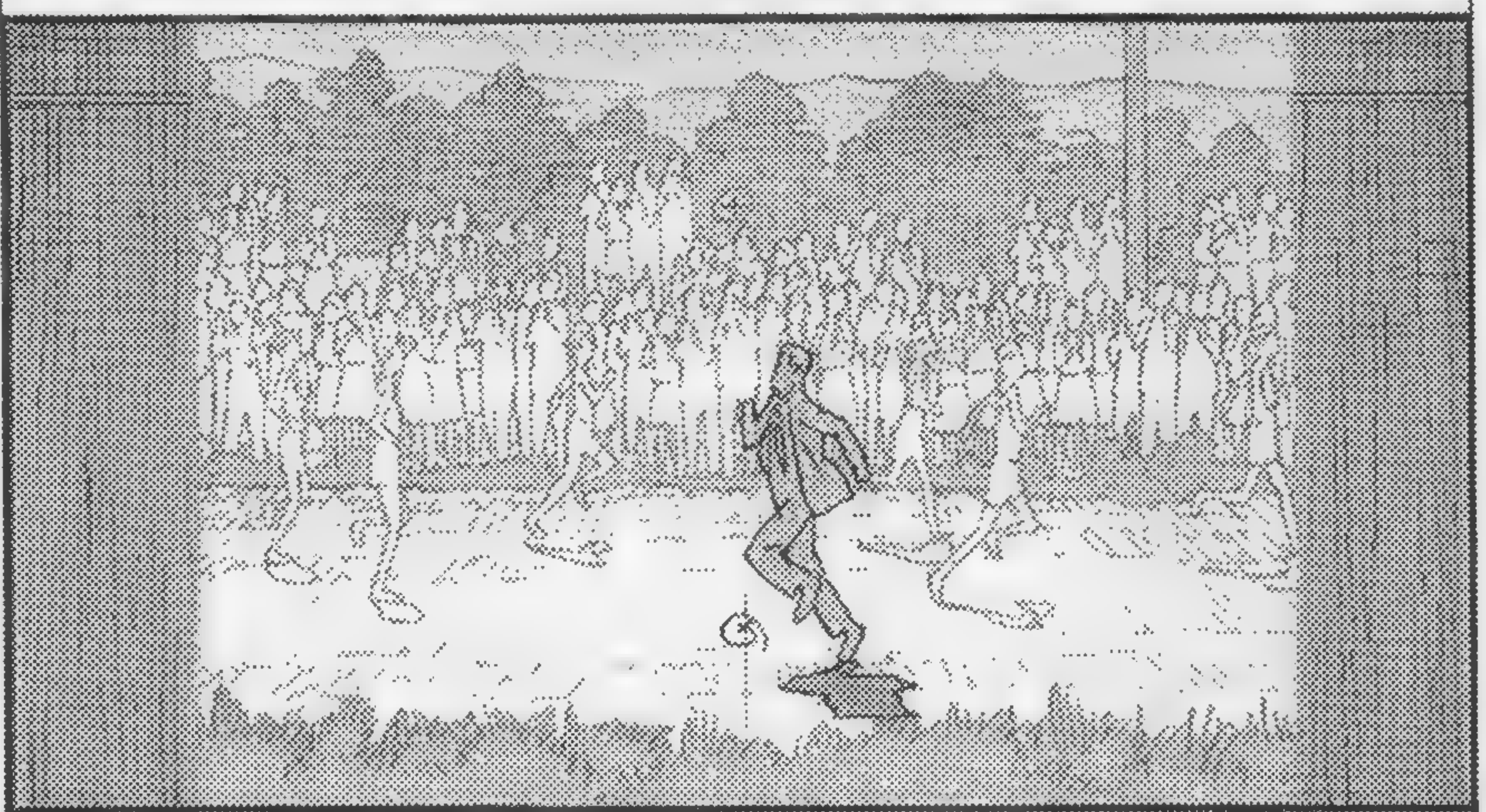
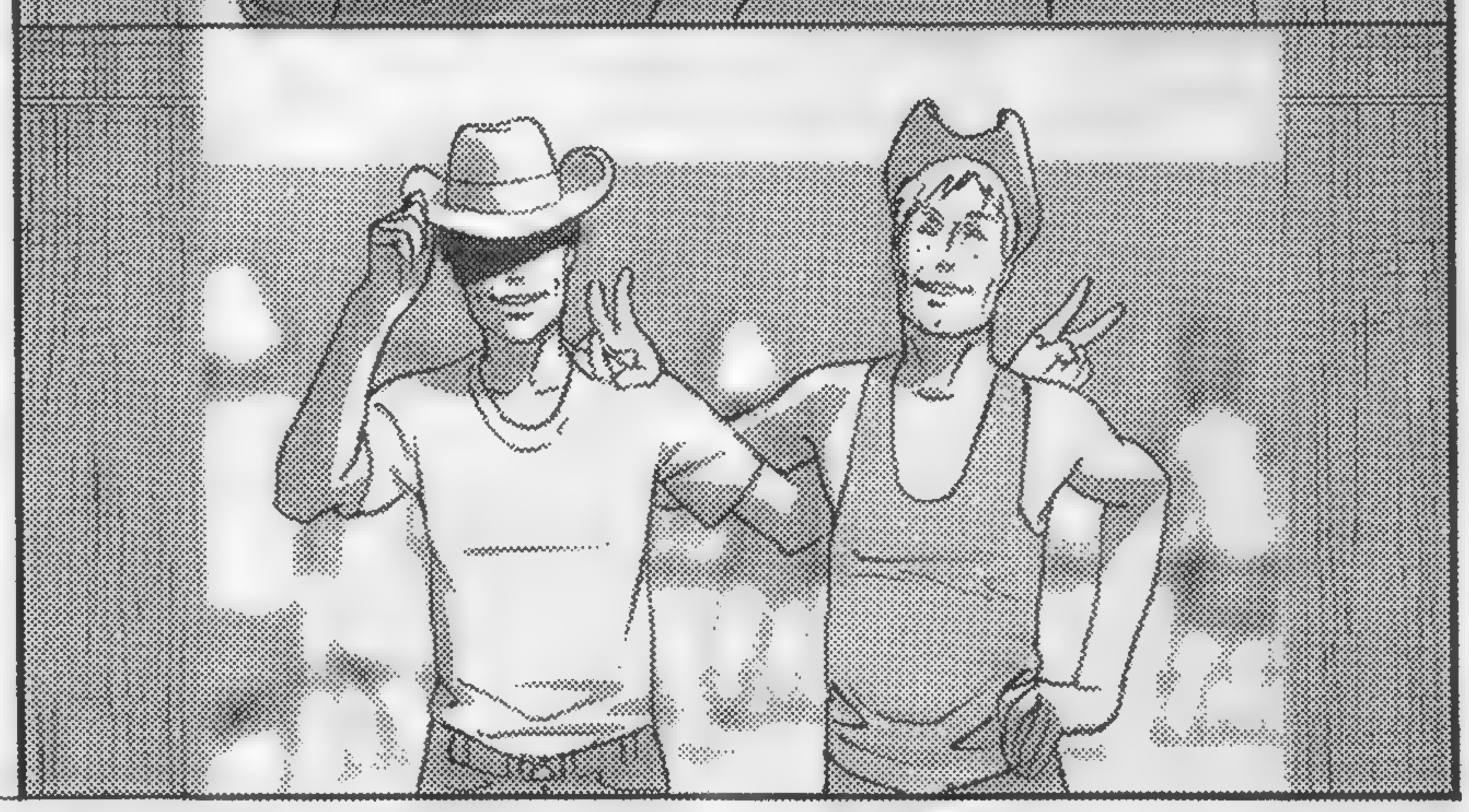
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
745		4・塀の上から男が飛び降り、	(～8+0) かつて親友だった	
			二人の男が、 犯人と刑事に 分かれて 追いかけっこする ……」	
		着地してすかさず左へ走ってOUT。 続いて粉川が		
		塀をよじ登って来てIN。		
		手前へ着地。 一瞬、逃げる男を見失った感じで、 起きあがりつつ画面右手に目をやり、		

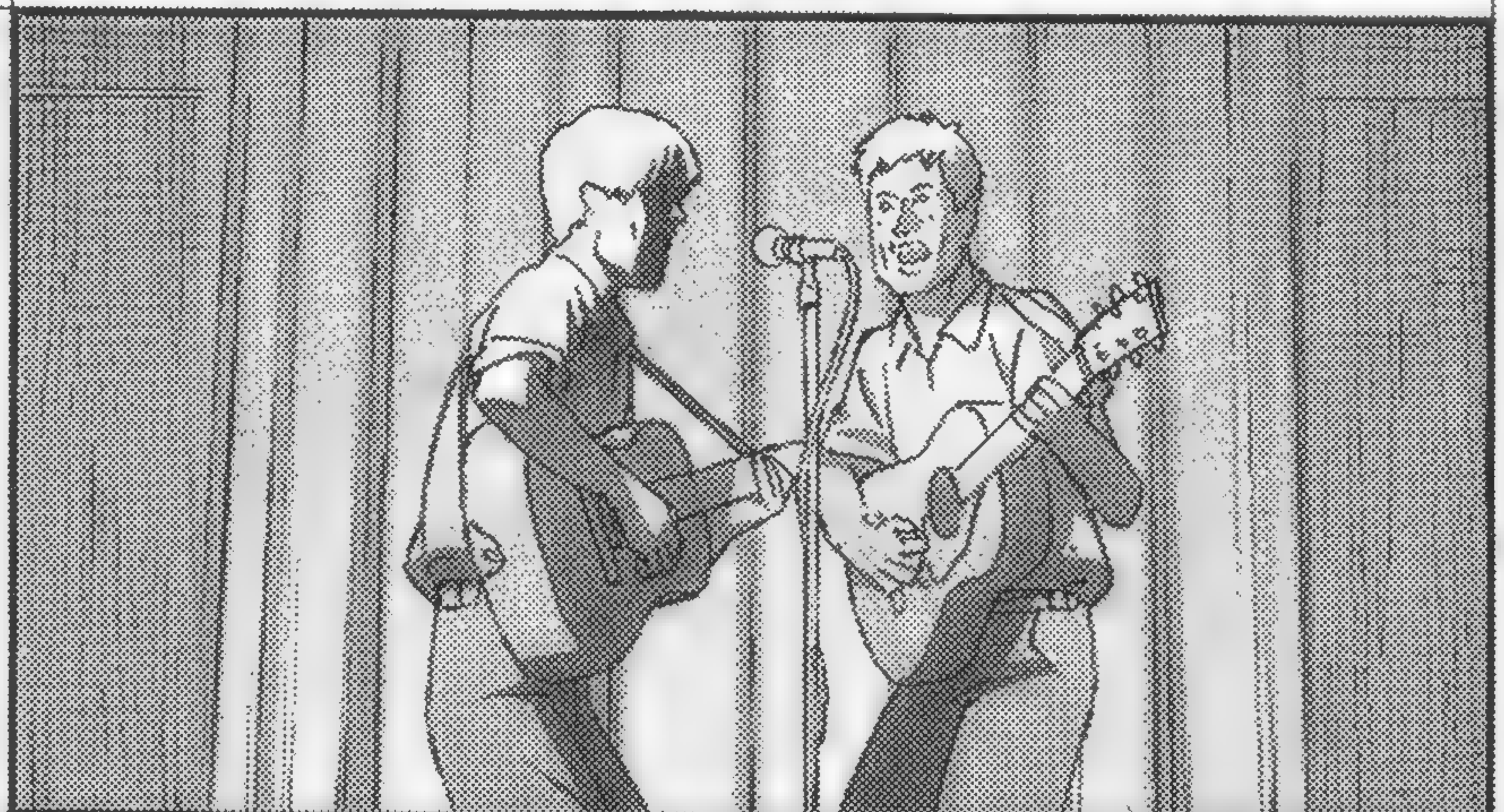
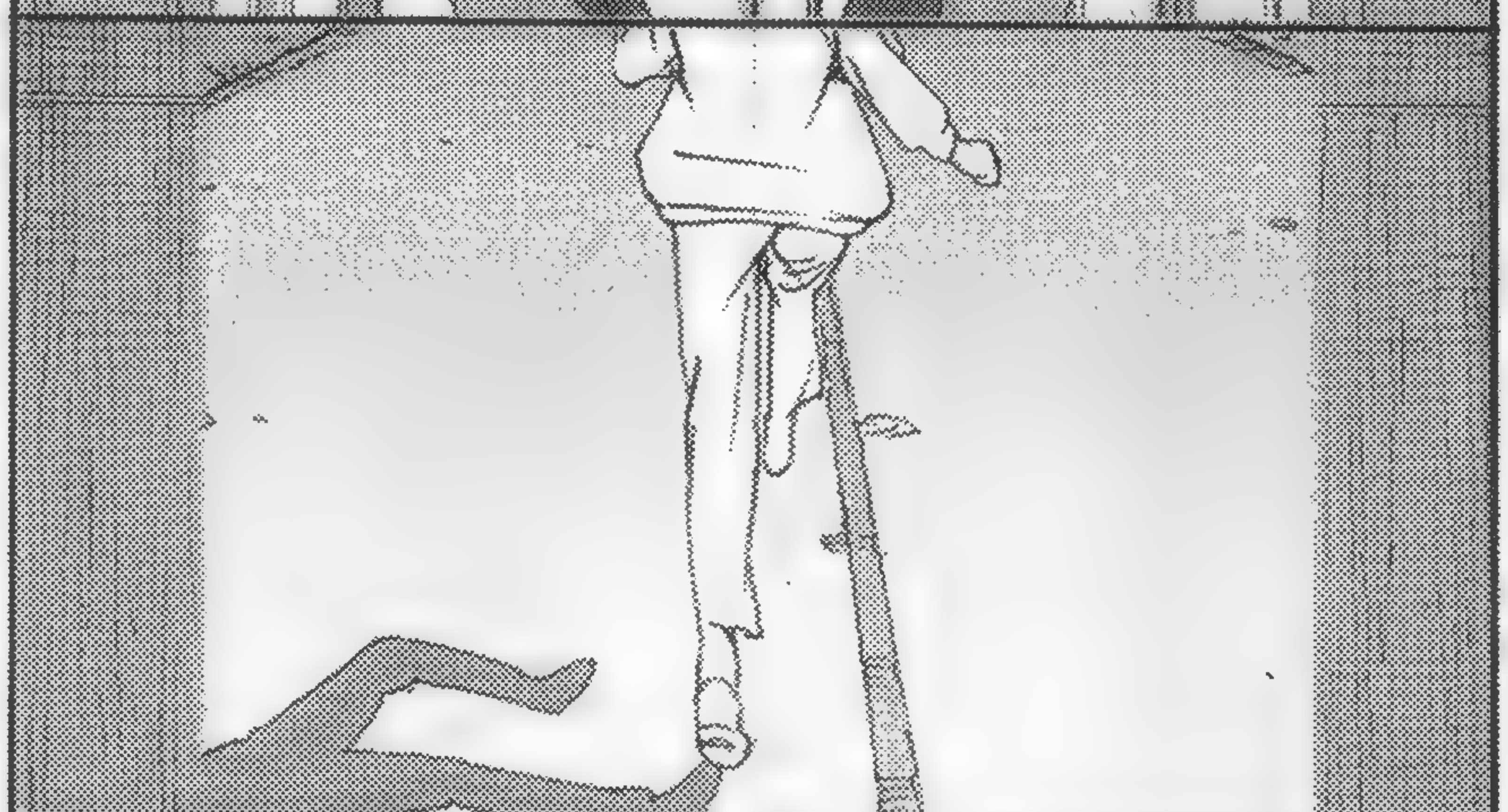
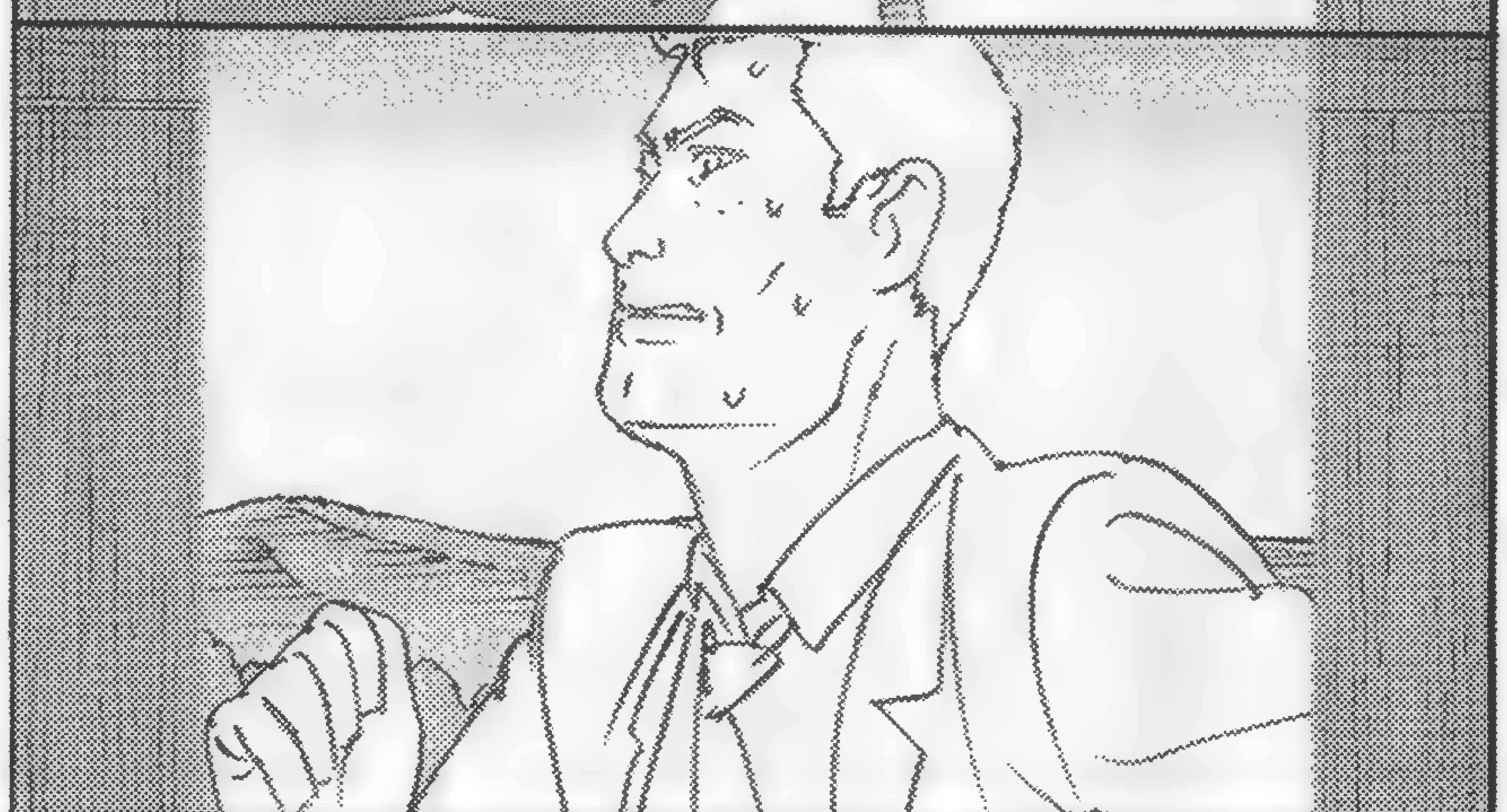
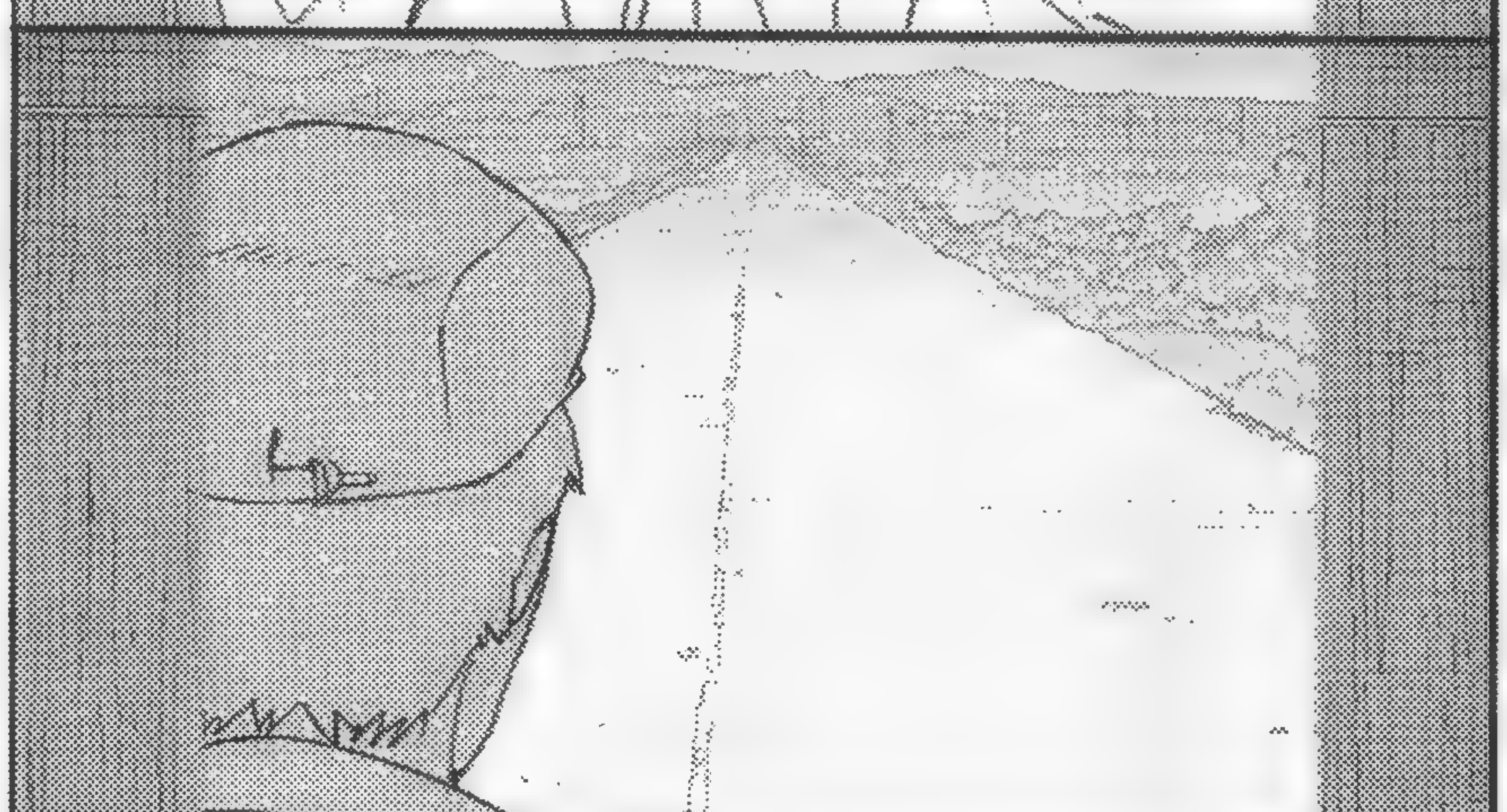
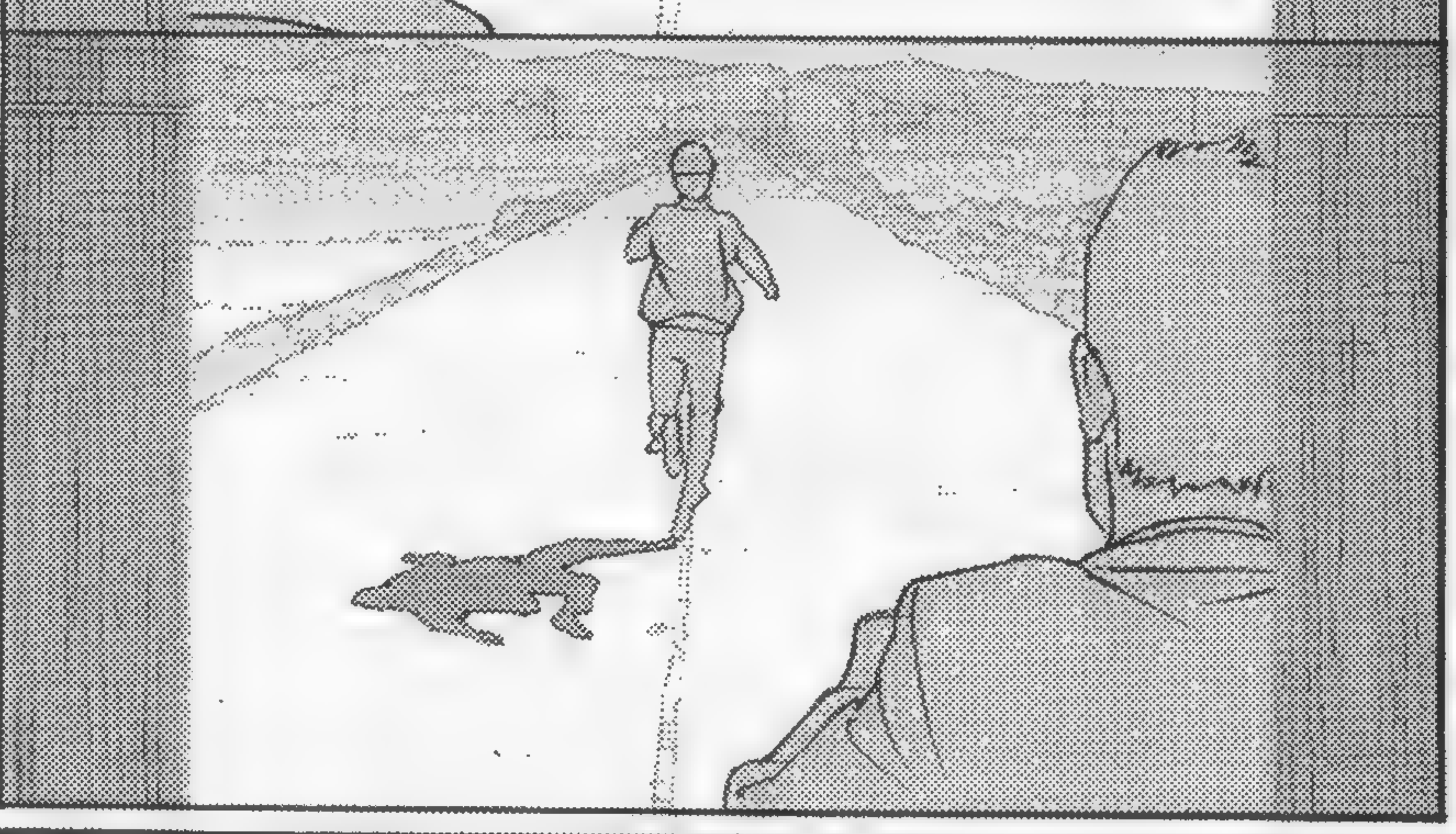
( )

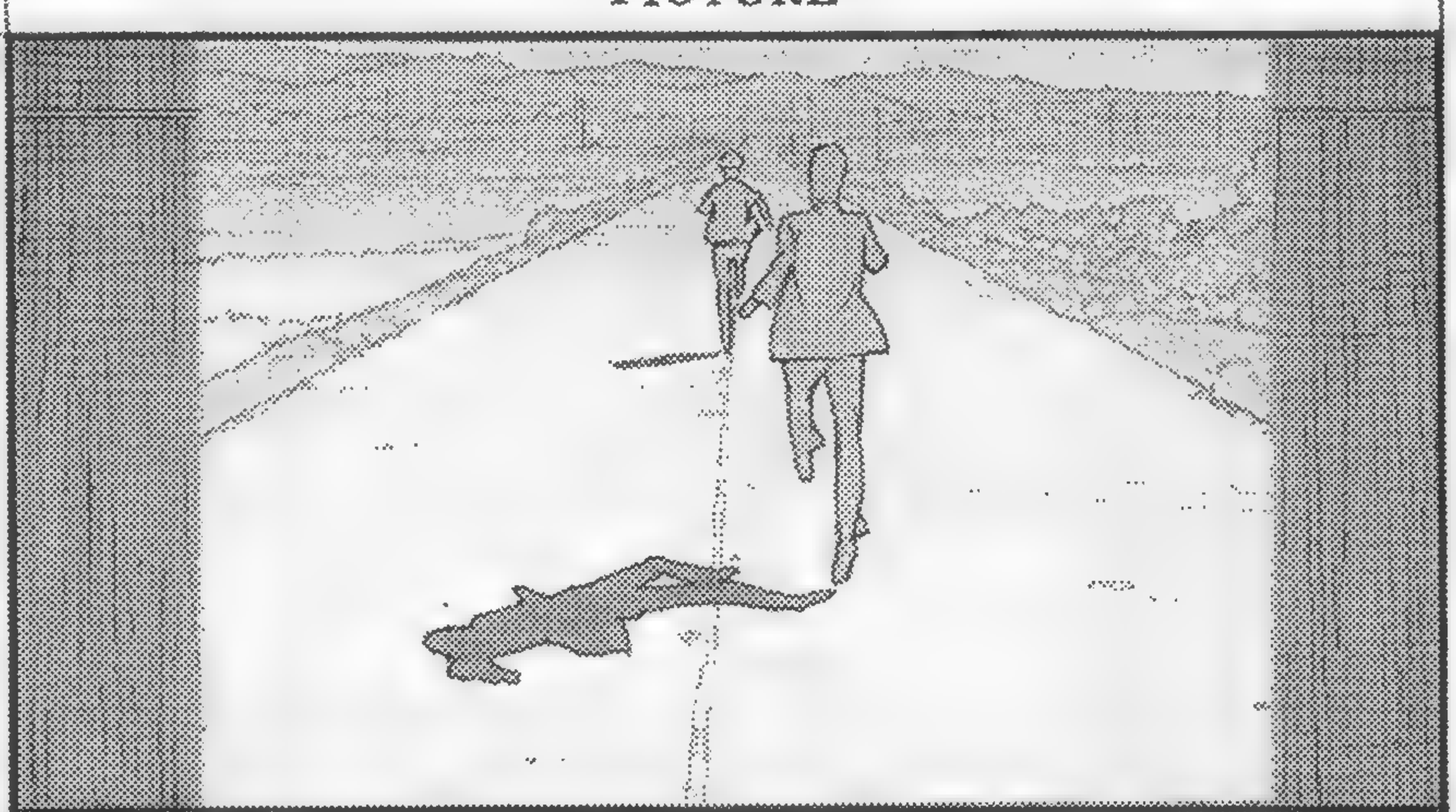
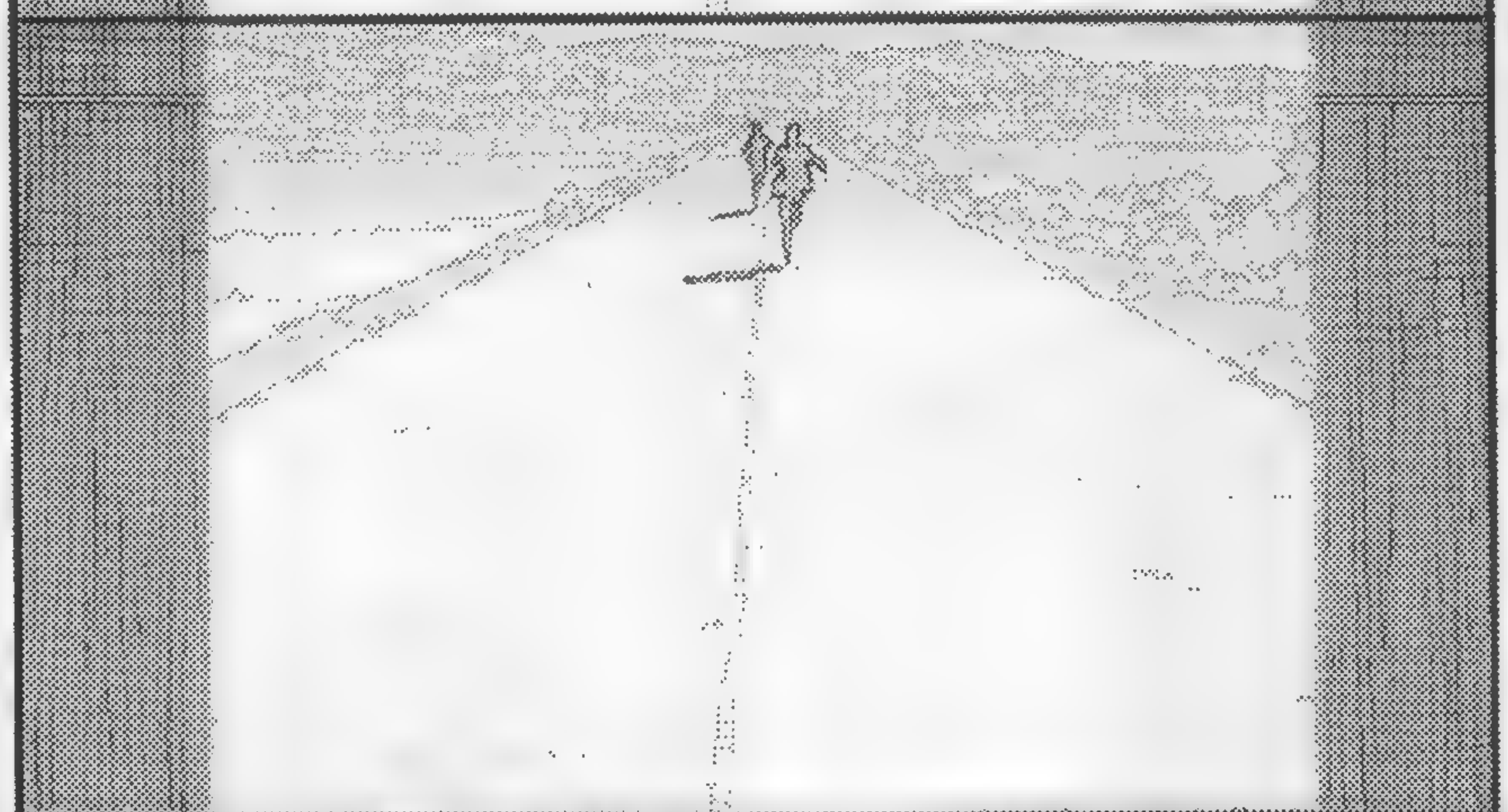
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 245		それから左へ。 この時、スクリーン内の高校生・粉川の顔見せなので、 印象に残るようにしてください。 走って画面左へOUT。 8+12		15+0
246		店内、引き。 ※スクリーン内 5・ガスタンクの前を走って行く二人。 FOLLOW。3+12	粉川 (〜0+18) 「延々と 走るだけの 映画で… その間に 二人の回想が 入るんだ……」	
	 	粉川、話しつつ煙草を灰皿で揉み消す。 煙草の煙は揉み消すときにだけ出れば良いです。 6・追う粉川、正面やや俯瞰気味にFOLLOW。4+0	玖珂 「なかなか 実験的で らっしゃる」	
		7・階段(画面外)を駆け上がり、		
↓		↓		

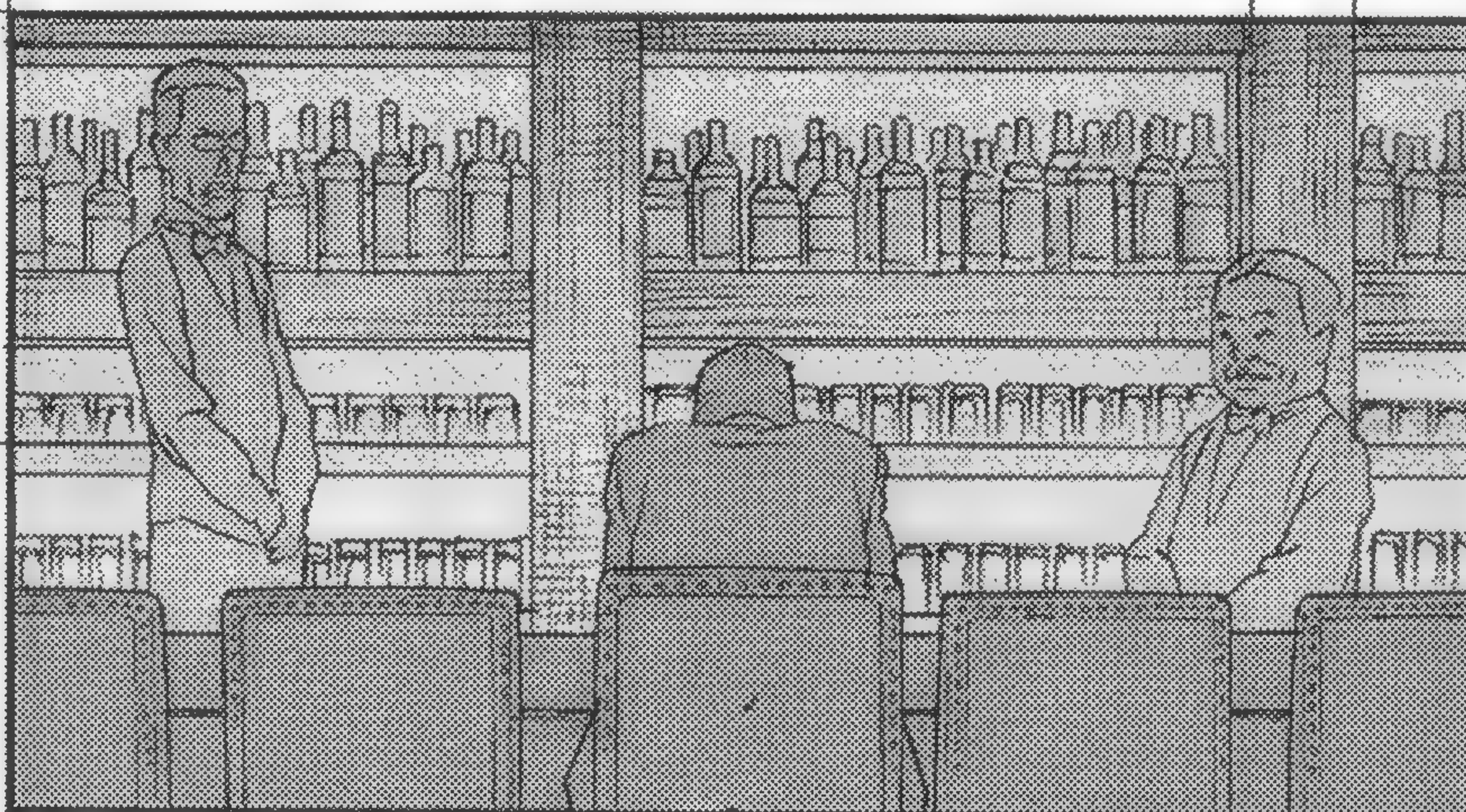
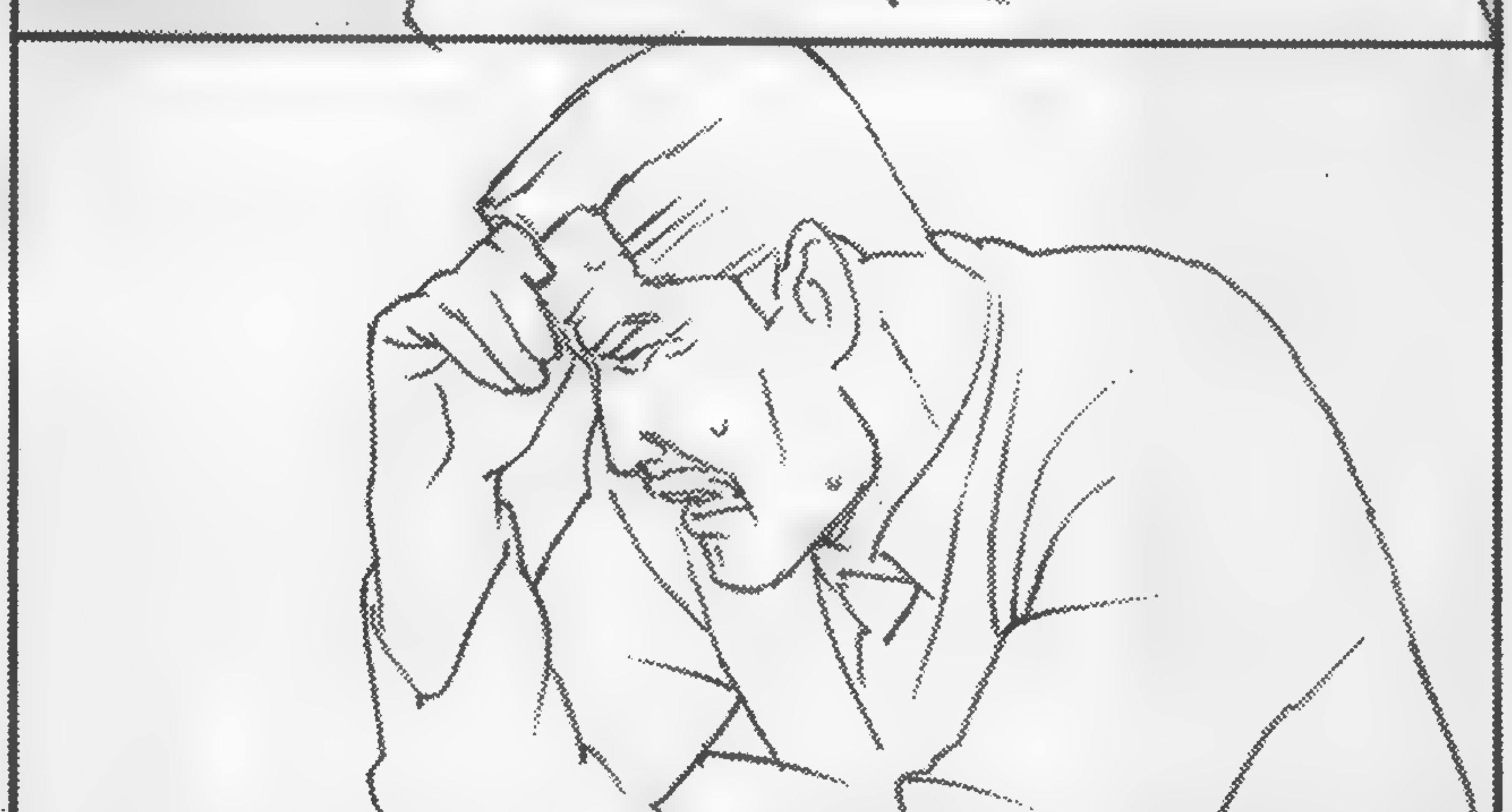
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 746		振り返る男。逆光で顔は見えない。2+12		
		8・逃げる男の寄り。前カットの寄り。1+0(このカットでの使用尺)		11+0
747		C.745同ポ。粉川の奥にスクリーン。スクリーンに映し出された男の顔にハッとなる粉川。 ※スクリーン内 8・逃げる男の寄り。	(～0+12) 粉川「あいつ…？」	
		9・走ってくる粉川。		
		驚きが懐疑の表情に変わる。 10・'あいつ'と呼ばれた男、ちょっと片頬を歪めるように笑いつつ、再び走り出してOUT。	粉川 (～3+12) 「……どうして いままで、 あいつのこと…？」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
248		店内の壁。映写されるフィルム。 ※スクリーン内 11・拍手と声援を送る高校生たち。		
		ゼッケンを付けた選手たち(やはり高校生)がIN～OUT。		
		後続も二人ほど。 4+0		
		12・田舎道を高校生ランナーたちが駆け抜けて行く。 沿道には高校生たちがひしめいて声援と拍手を送っている。	粉川(M) 「あいつには、 いつも一歩先に 行かれた……	
↓		疲れ果てたランナーたちの前を'あいつ'が通過、 ↓	↓	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 748		追って、粉川も IN～OUT。 5+0	↓	
		13・走る‘あいつ’の 後ろ姿を 前進FOLLOW(3D)。 対向してくる高校生 ランナーも3人くらい。 3+0	頭が良くて、 女にももてた… ↓	
		14・追って走る粉川 FOLLOW。 このカットは **スローモーション。** 奥はなるべく声援を 送る高校生たちで 埋めます。 カットいっぱいT.U. 3+12	…俺は とても追いつけ なかった。 ↓	
		15・粉川のフラッシュ バック。 すべて静止画。 3枚とも「双子」を イメージさせる感じ です。 (A)高校の教室内、 笑顔の‘あいつ’と 粉川。0+18		
↓		(B)夏の海水浴場で 笑う二人。0+12 ↓	↓	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
548		(C)ステージでギターを弾いて歌う二人。文化祭か何かのステージだと考えてください。1+12 15(A)(B)(C)トータルで2+18		
		16・走る‘あいつ’の後ろ姿を前進FOLLOW(3D)。2+0	悔しいと 思わないことが 悔しかった	
		17・走る粉川、FOLLOW。アングルは14に同じですが、こちらはスローではなくノーマルスピードです。4+0	くらいだ… …いいやつなんだ、 あいつ。	
		18・真っ直ぐに延びる一本道。‘あいつ’が左手からINして	一緒に映画の道に 進もう、 なんてさ」	
		走って行く。続いて粉川が右手からINして追って走って行く。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
248				
		ラストは行けるところまで。4+0	11—4+0 12—5+0 13—3+0 14—3+12 15ABC—2+18 16—2+0 17—4+0 18—4+0	28+06
249		カウンターの粉川、寄り。 内省的に、遠くを見つめる感じで。	粉川 (~1+06) 「けど、 俺は諦めたんだ…	
			(~4+06) …(視線を落として) 自信がなかった。 (~6+12) 作りかけの映画も あいつに押しつけた」 陣内（OFF） (~11+12) 「そのご友人は？」	
		つらそうに俯く。		

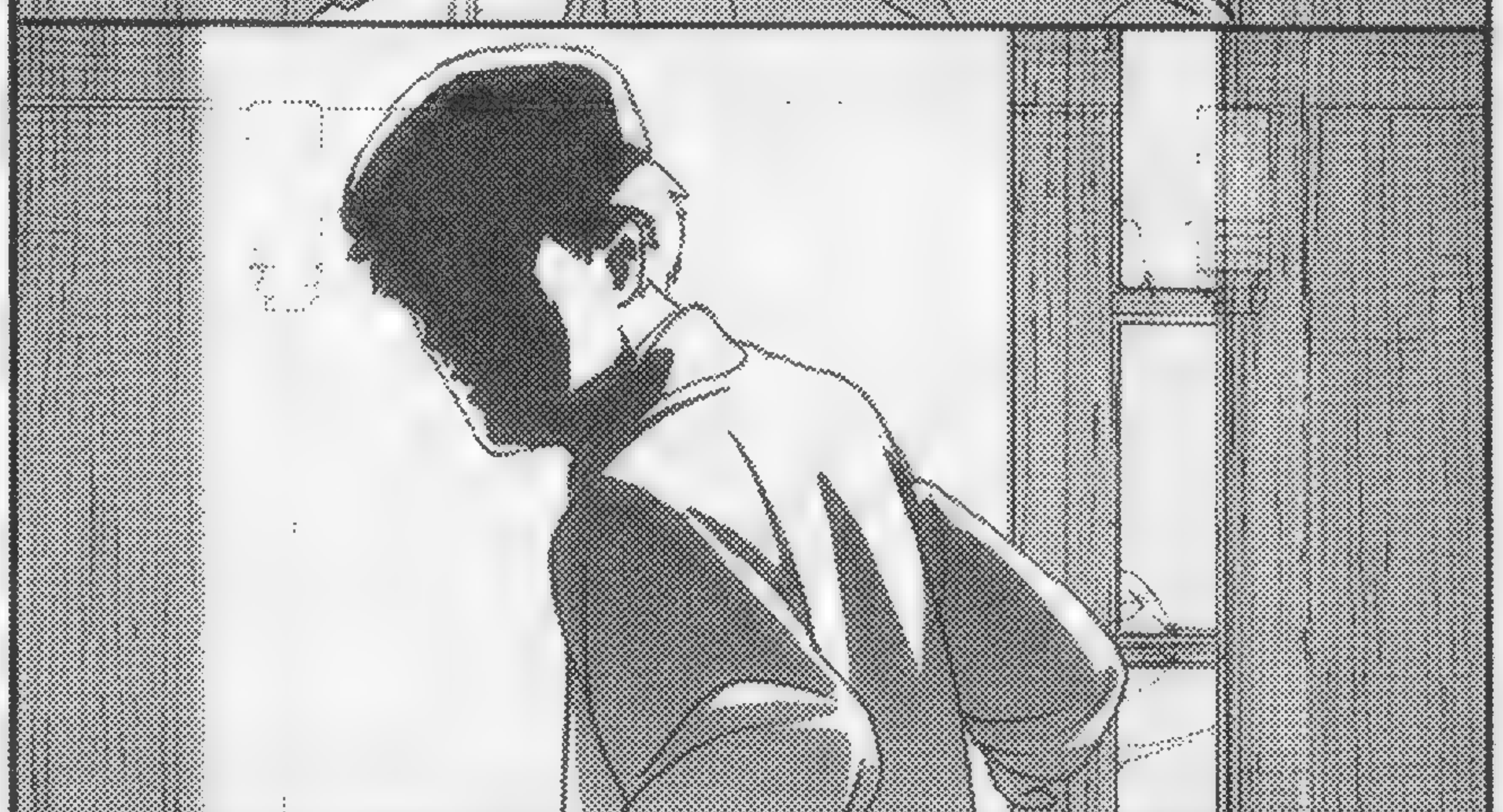
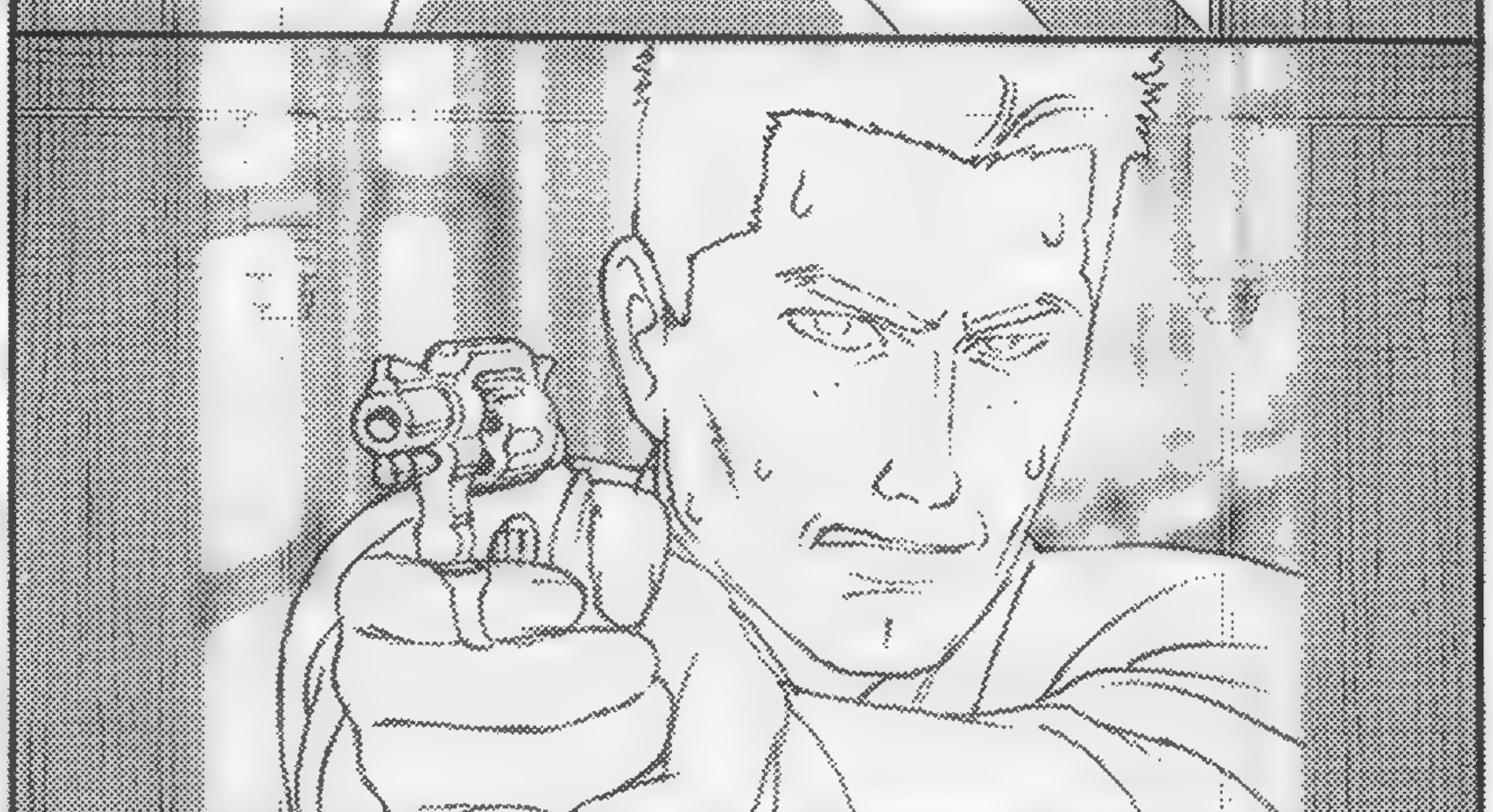
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
250		カウンター奥の陣内と玖珂に挟まれて、粉川の後ろ姿。	粉川 (〜1+0) 「死んだ。 (〜3+06) せっかく映画の学校に入ったのに… (〜6+0) …病気だったんだ」	7+18
251		C.749同ポ。 カウンターの粉川、寄り。 固く目を閉じ、胸にしまっていた苦い過去を吐露する。	粉川 (〜1+0) 「知らせて くれなかったんだ、 俺に。	
			↓ (〜4+06) 俺が…あいつを 裏切っちまった から！	
			(〜7+0) 相棒だったのに、 俺はあいつの 片割れだったのに！	
		「あいつはもう一人の……」と言いつつ、顔を上げて。	↓ (〜10+12) あいつは もう一人の……」	12+12

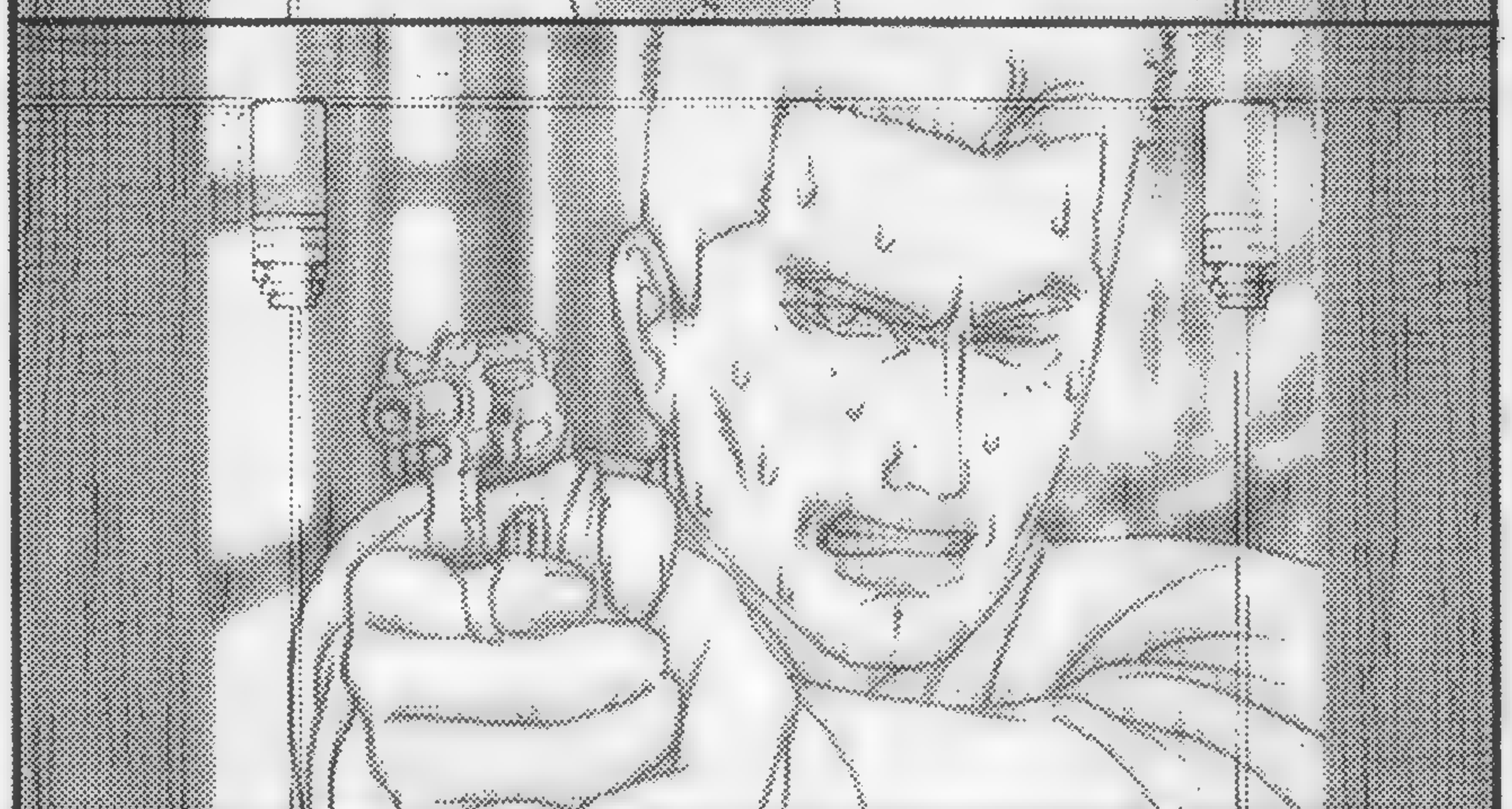
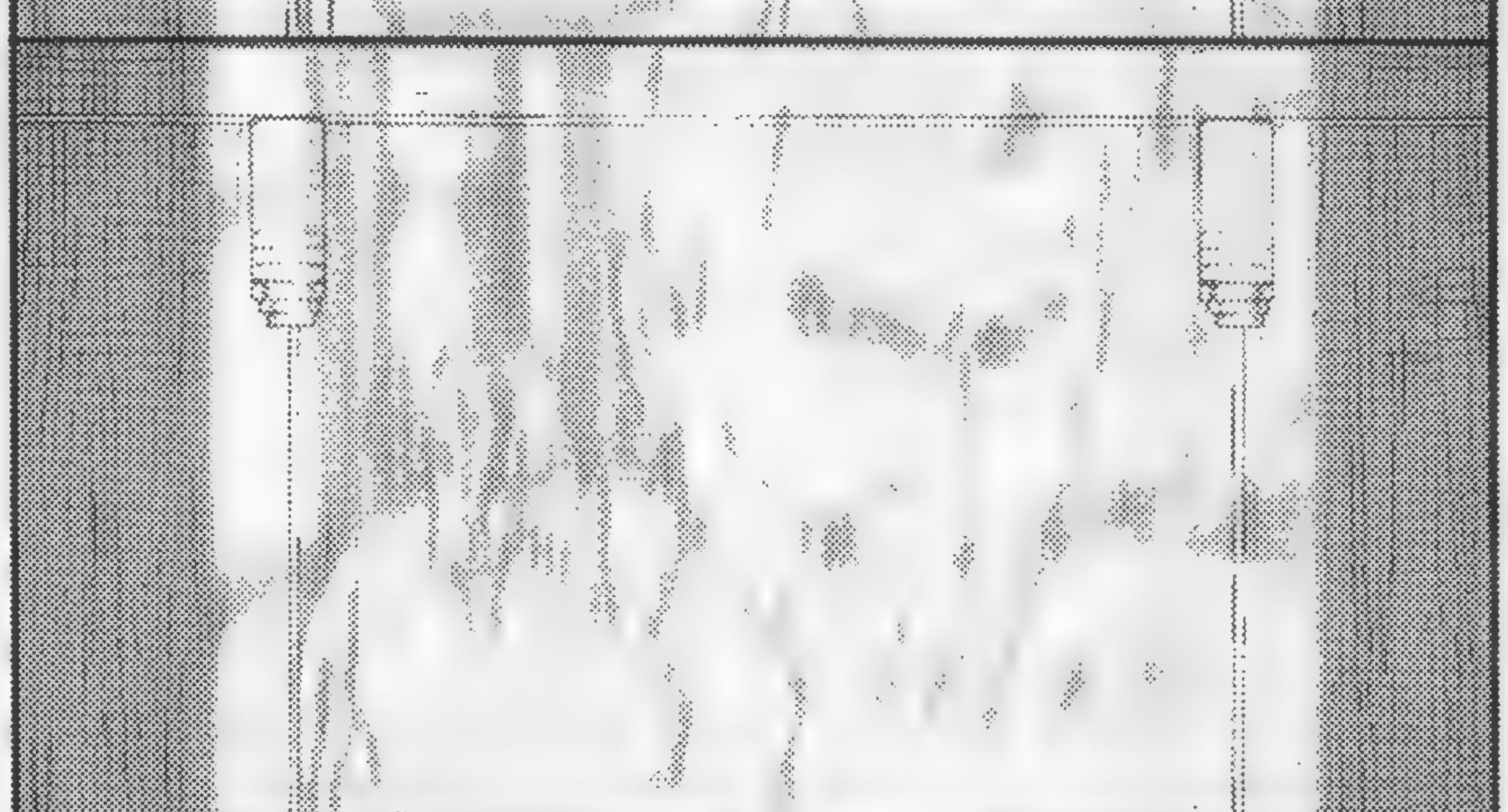
( )

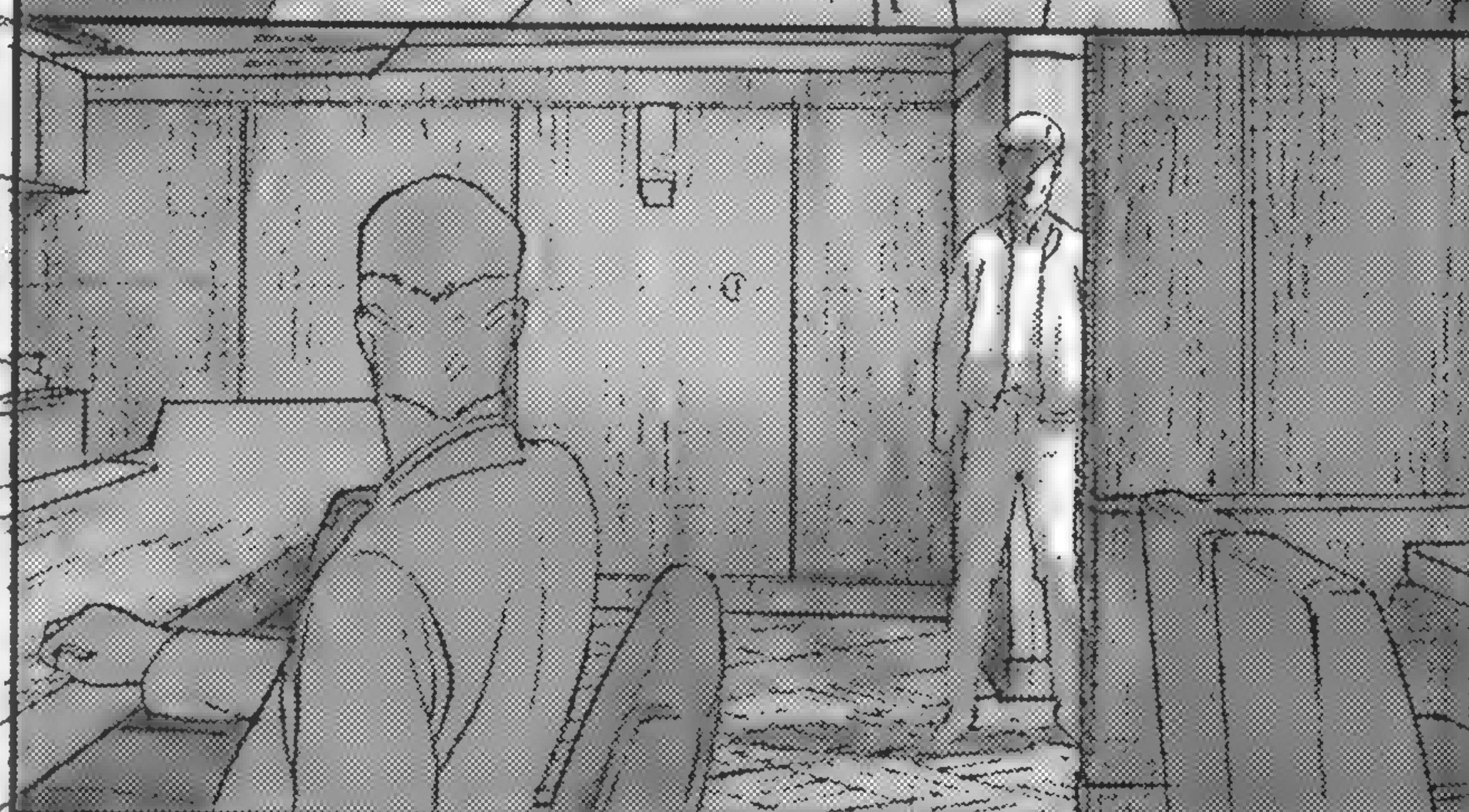
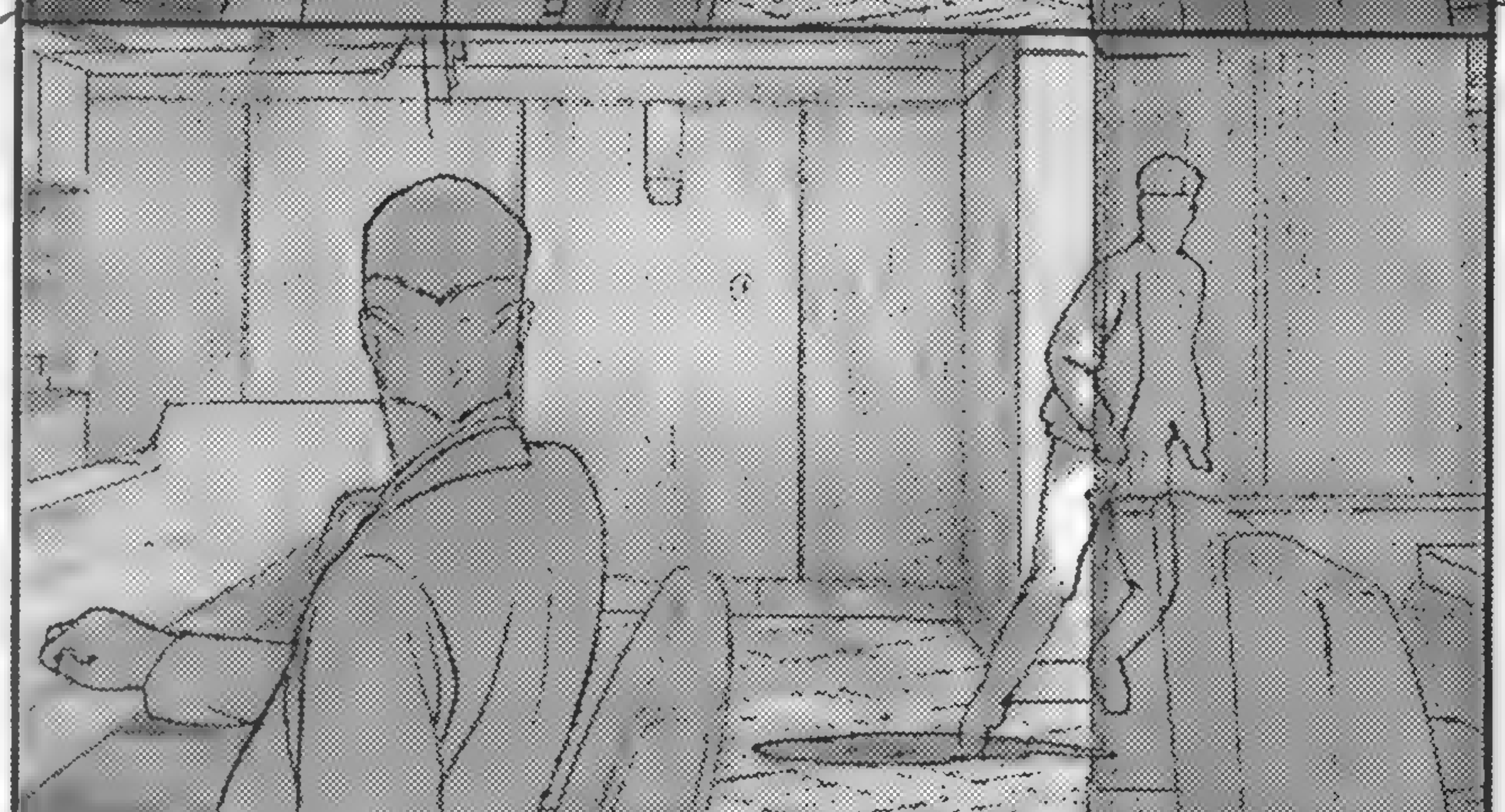
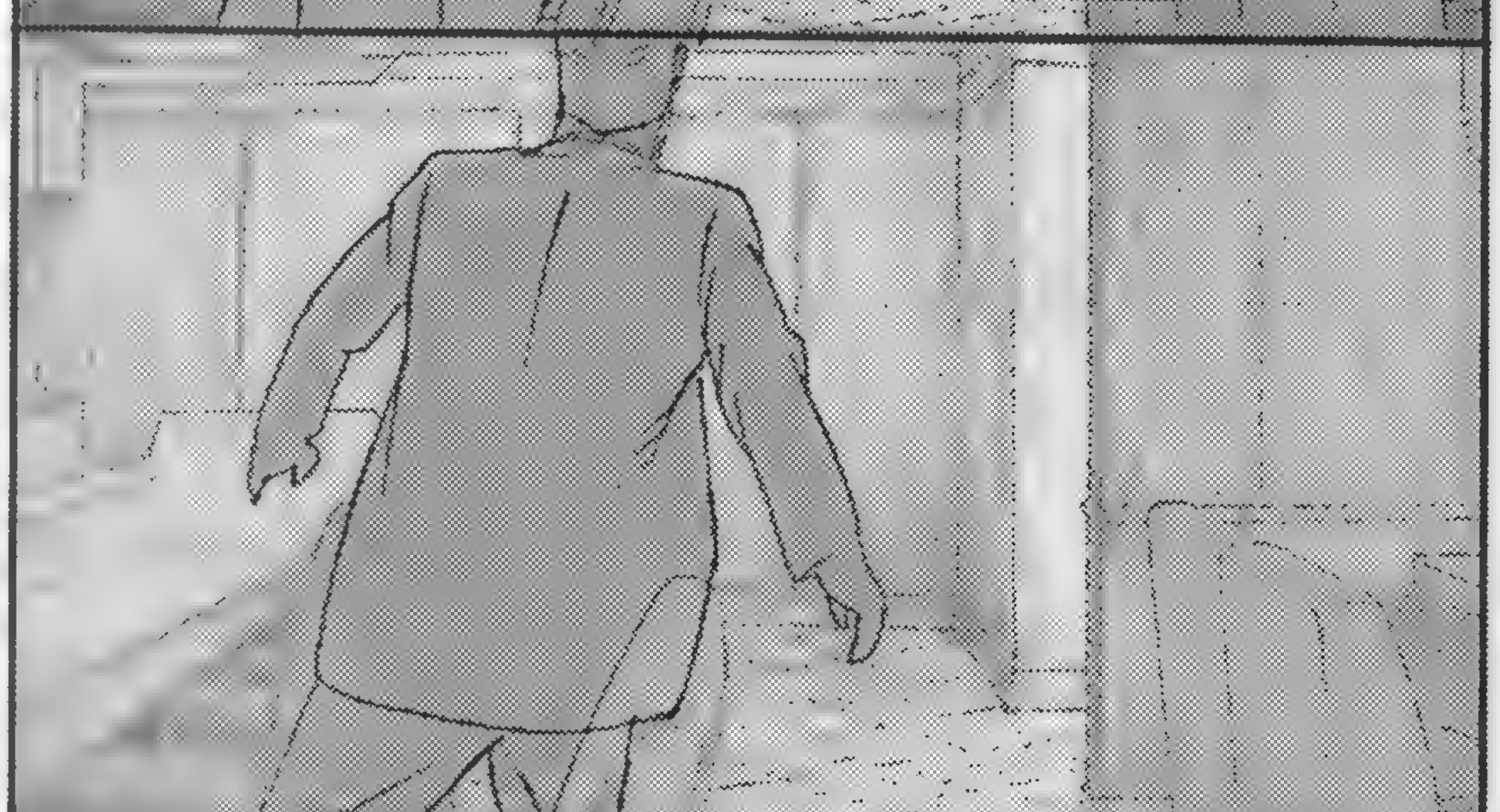
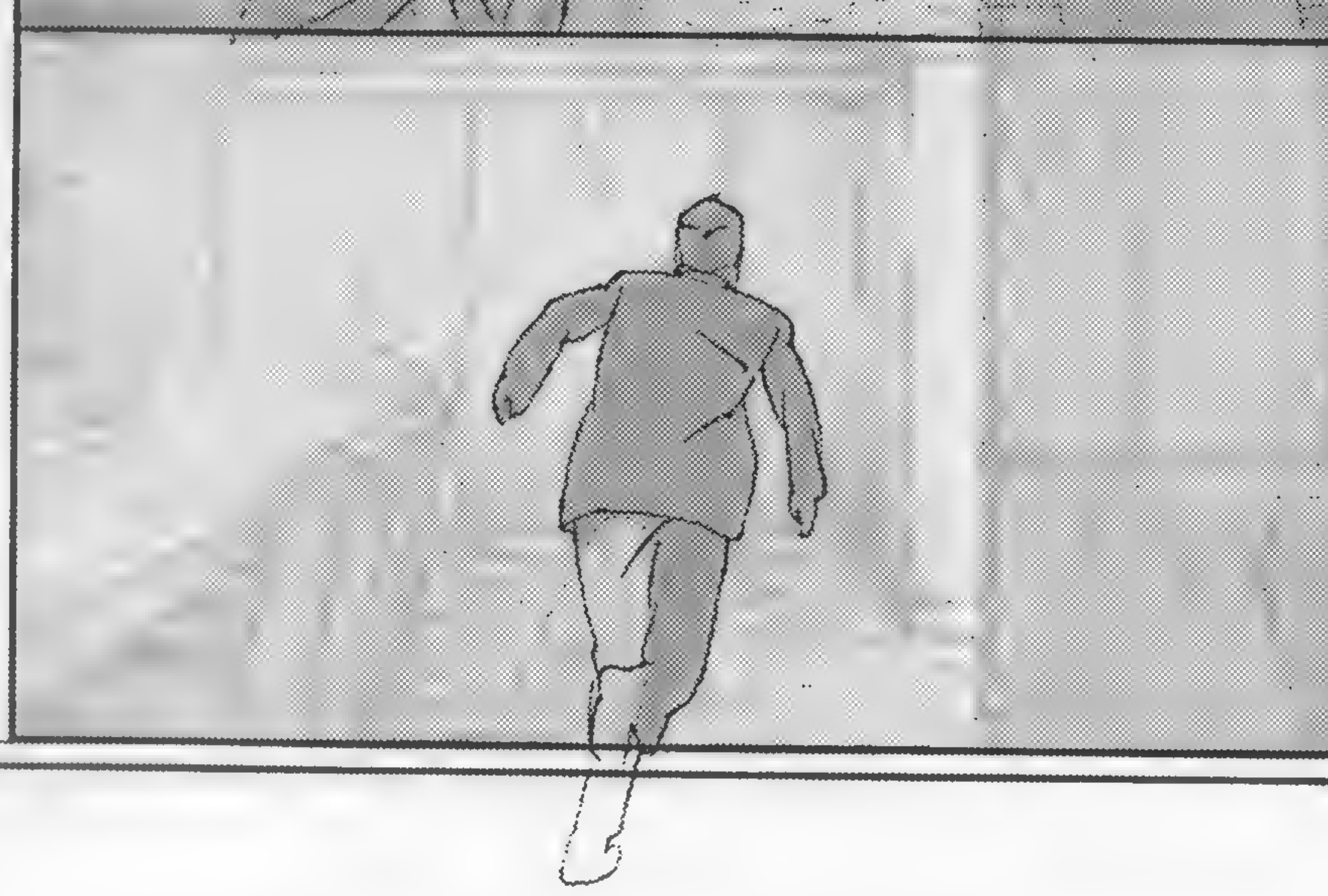
マッドハウス

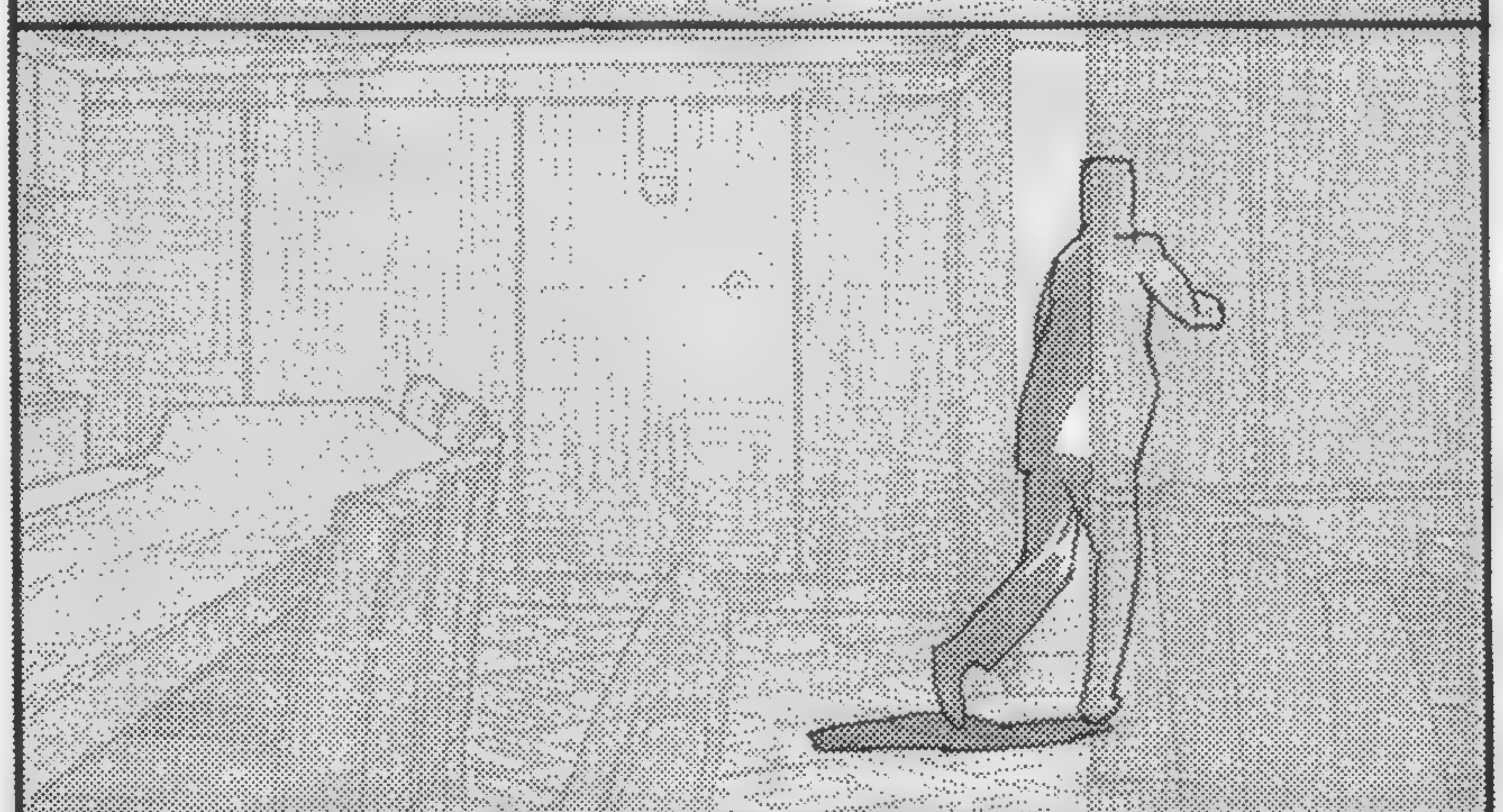
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
752		C.745,747同ポ。 粉川の奥にスクリーン。 前カットのラストで 言いかけた、自分の 言葉にハッとなる粉川。 ※スクリーン内 19・廃校となった 小学校の校舎、廊下。 追ってきた粉川、 止まりつつ銃を構える。 1+12 20・廊下、突き当たりの 扉。右手から 'あいつ'が止まり つつ振り返る。2+12 21・廃屋校舎内、廊下。 対峙する二人。2+0 スクリーンを振り返る 粉川。	粉川 (〜1+12) 「……もう一人の …俺だった」	6+0

(　　　)

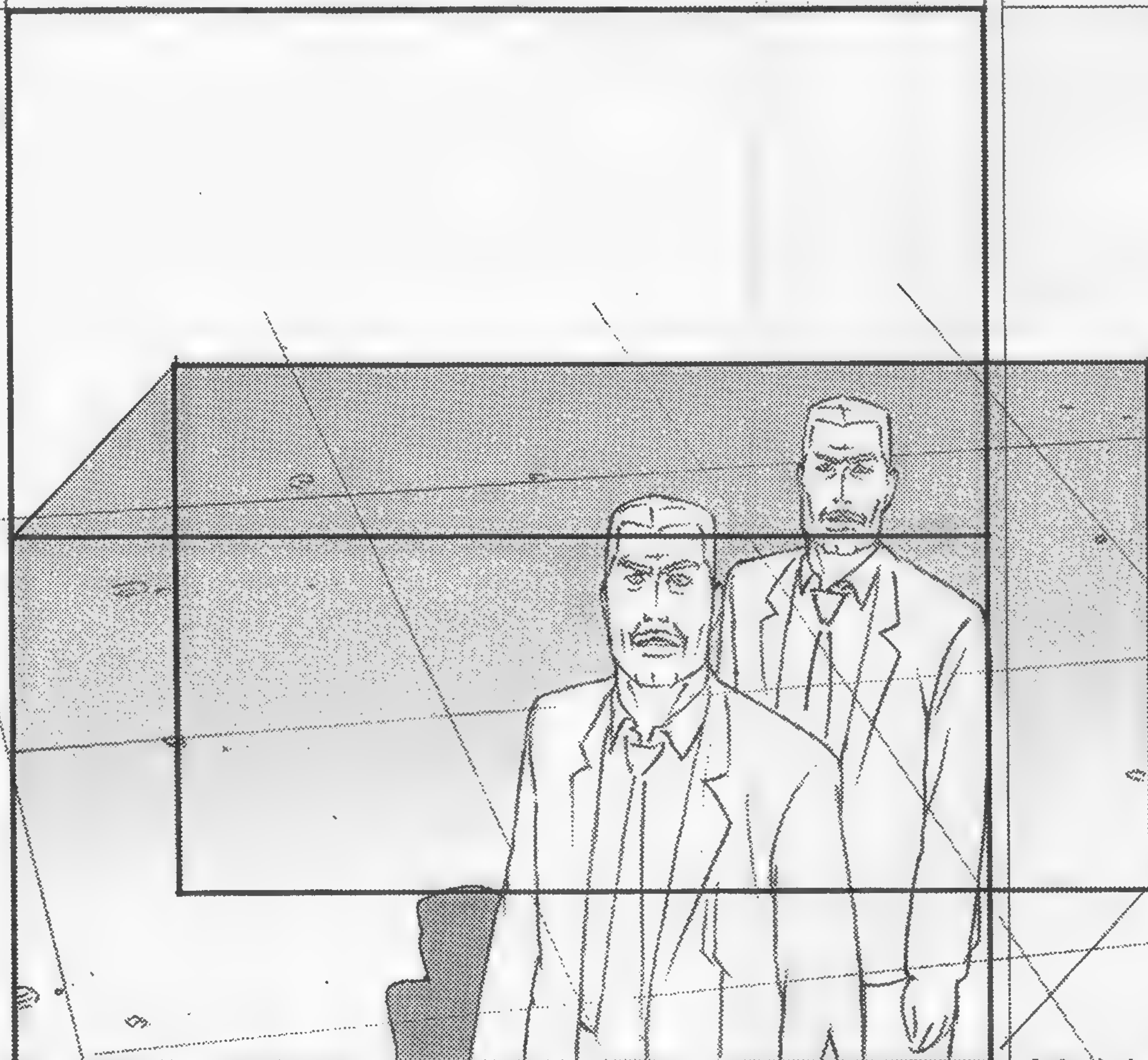
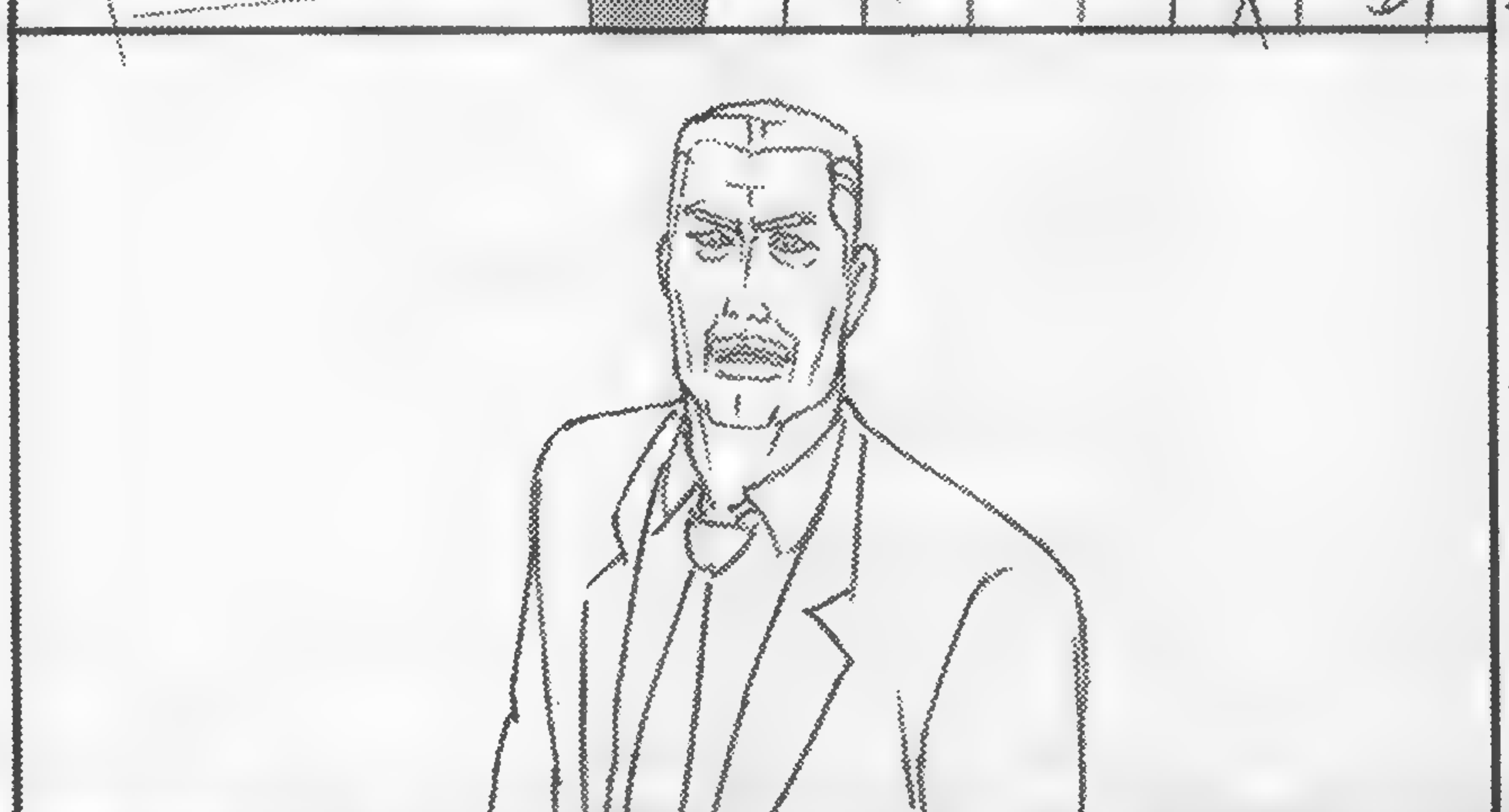
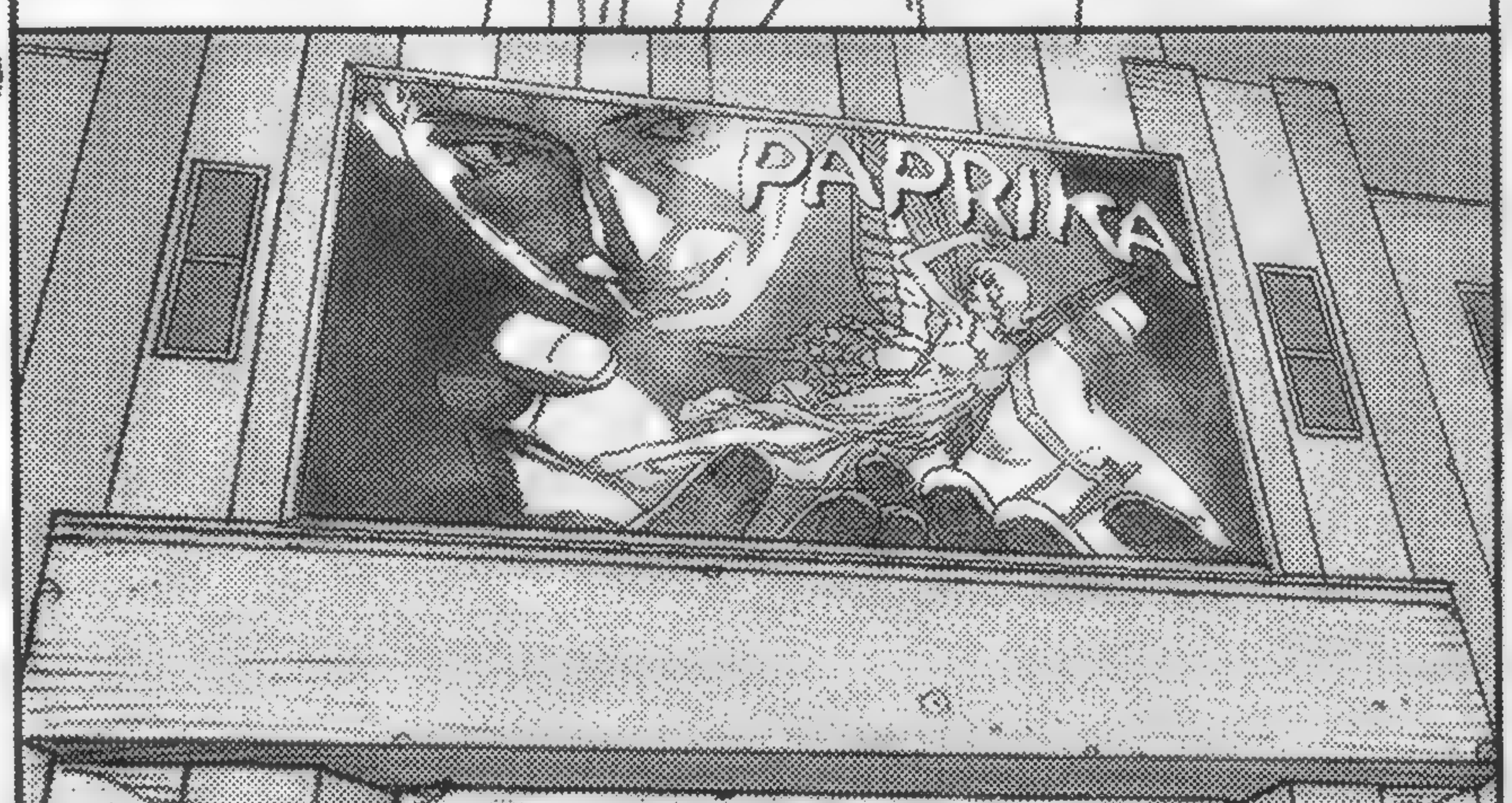
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
353		C.748同ポ。 店内の壁、映写される フィルム。 ※スクリーン内 22・ニヤリと笑いつつ （逆光で分かりにくい かもしれませんが、		
		ガラリと扉を開けて		
		外へと走り出る。 ラストにかけて スローに。3+12		
		23・銃を構え、 逡巡する粉川。2+12		
↓		24・光の中を走り 去って行く‘あいつ’。 スローです。 ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
353		画面がブレ始める。 3+0		
		25・躊躇し、さらに 苦しげになる粉川。		
		画面ブレが大きく なり、		
		さらにホワイト アウトしかける。 このカットでは5+0 使用。 店内に響く声。 これまで粉川の主観と して聞こえてきた 「続きはどうするんだ よ！」とは違って、 実際に店内で発せられた 声です。	あいつ（OFF） 「続きは どうする んだよ！」	14+0
354		C.745,747,752同ポ。 粉川の奥にスクリーン。 スクリーンの方を 振り返っていた姿勢から、 ※スクリーン内 25・ブレてホワイトアウト。		

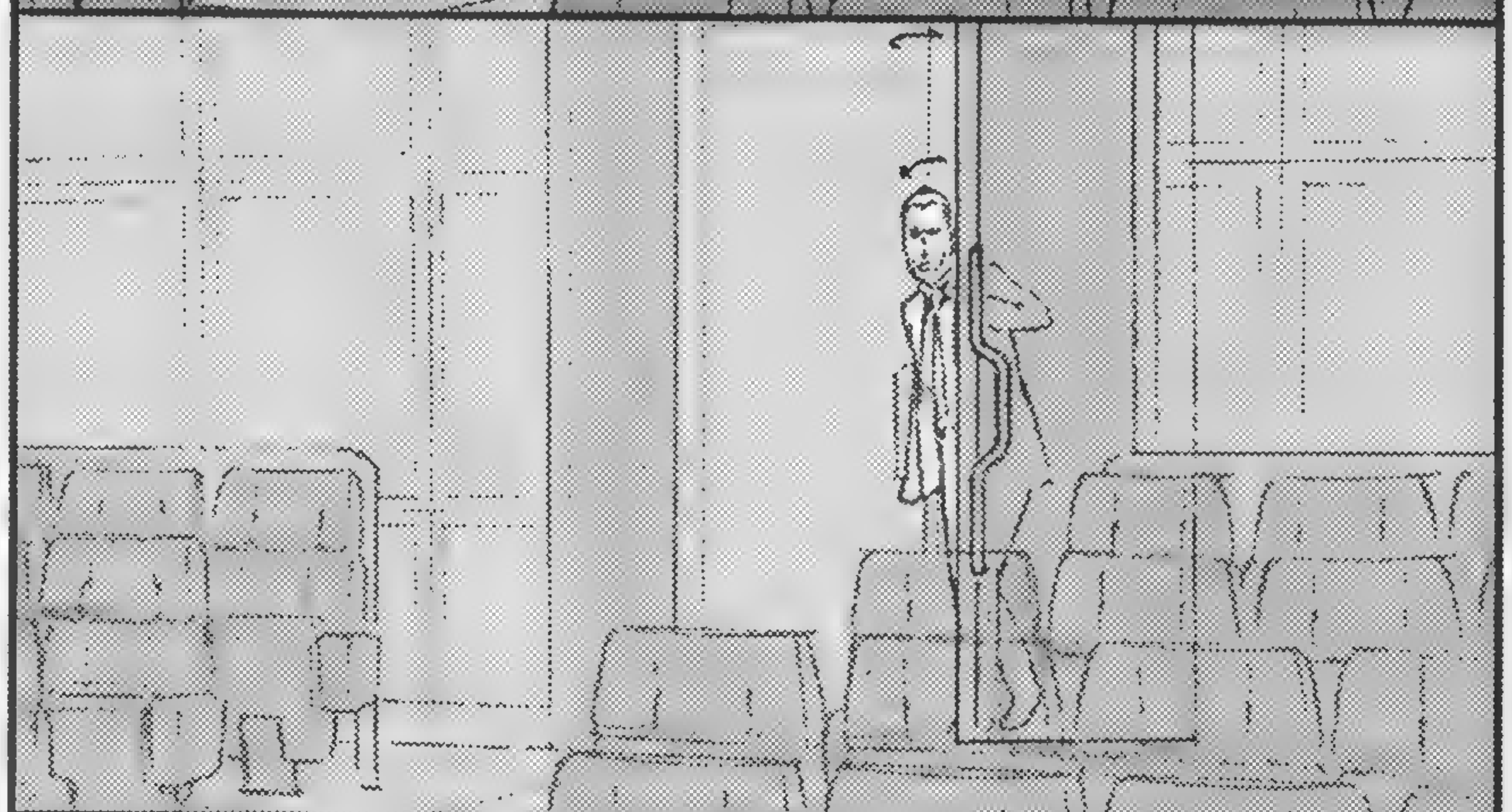
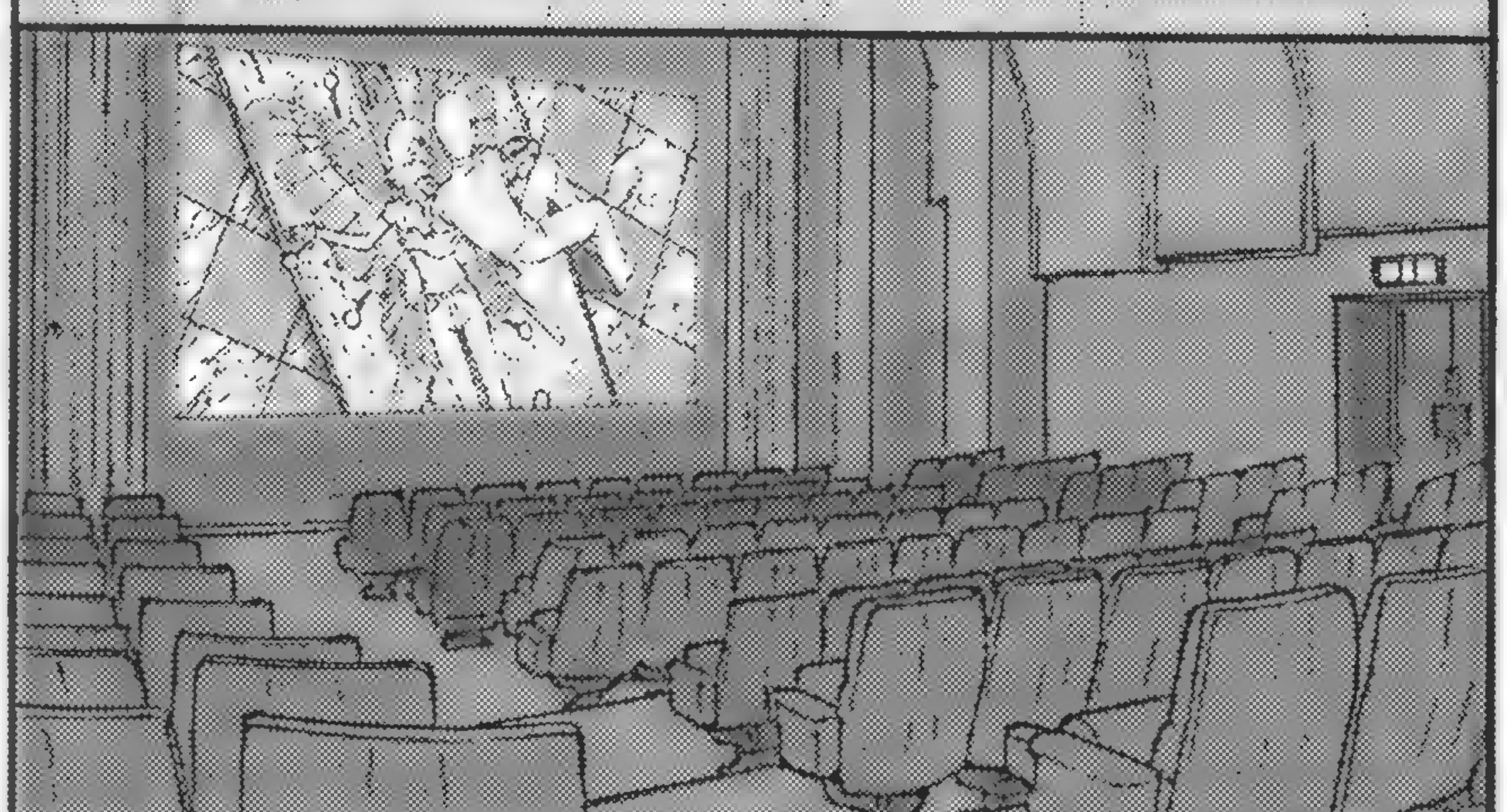
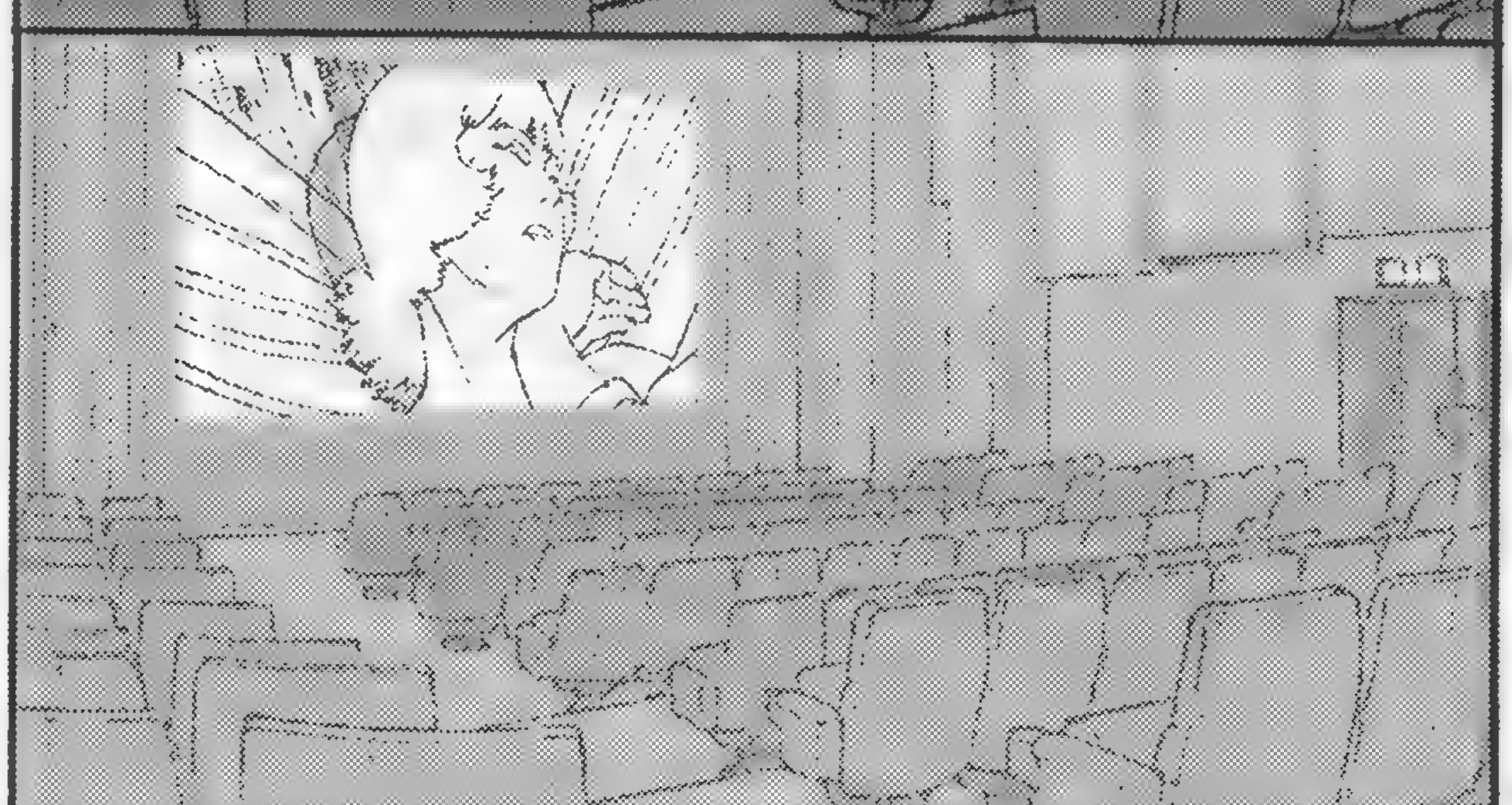
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
754		パッと振り返り、声のした方を見る。 映写が終わり、スクリーンからの照り返しがなくなり、店内若干暗くなる。	スクリーン内、フィルムが終わって黒味になる。このカットではラストの1+0使用。	
755		戸口に立つ‘あいつ’(劇中映画内と同じ姿)が、手前に座る粉川を見つめている。	(〜1+12)	1+18
		劇中映画そのままに、逃げ去る‘あいつ’。		
		粉川が慌ててその後を追う。		
			粉川 「ま、 待って くれ！」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
755				
				
		ドアに手をかけた くらいで次カットへ。		4+18
756		A.C.で。 C.336同ポ。 「ラジオクラブ」入り口。 粉川がドアを開け、 慌てて出てくる。		
		ちょっとバランスを 崩した感じで		

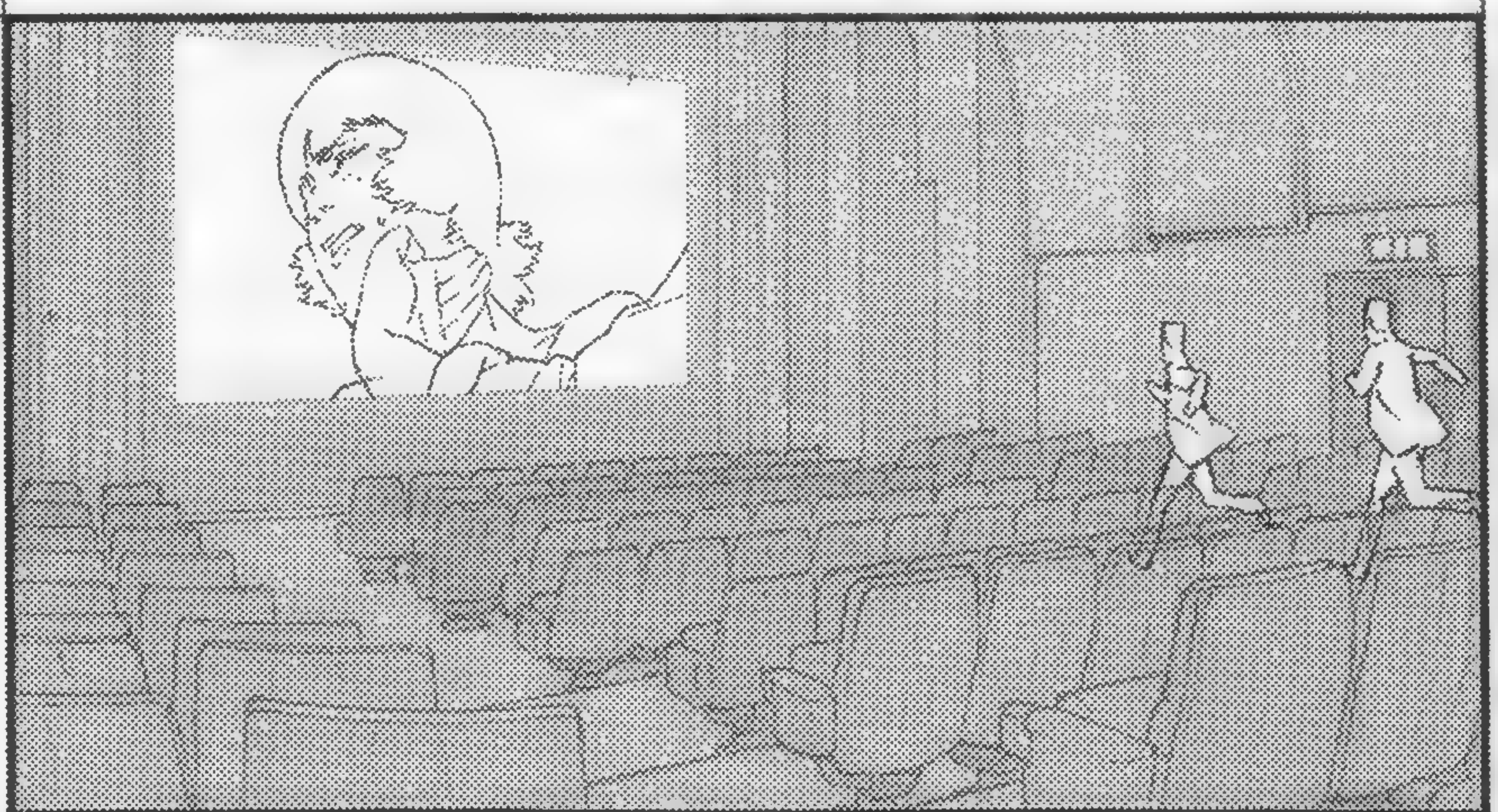
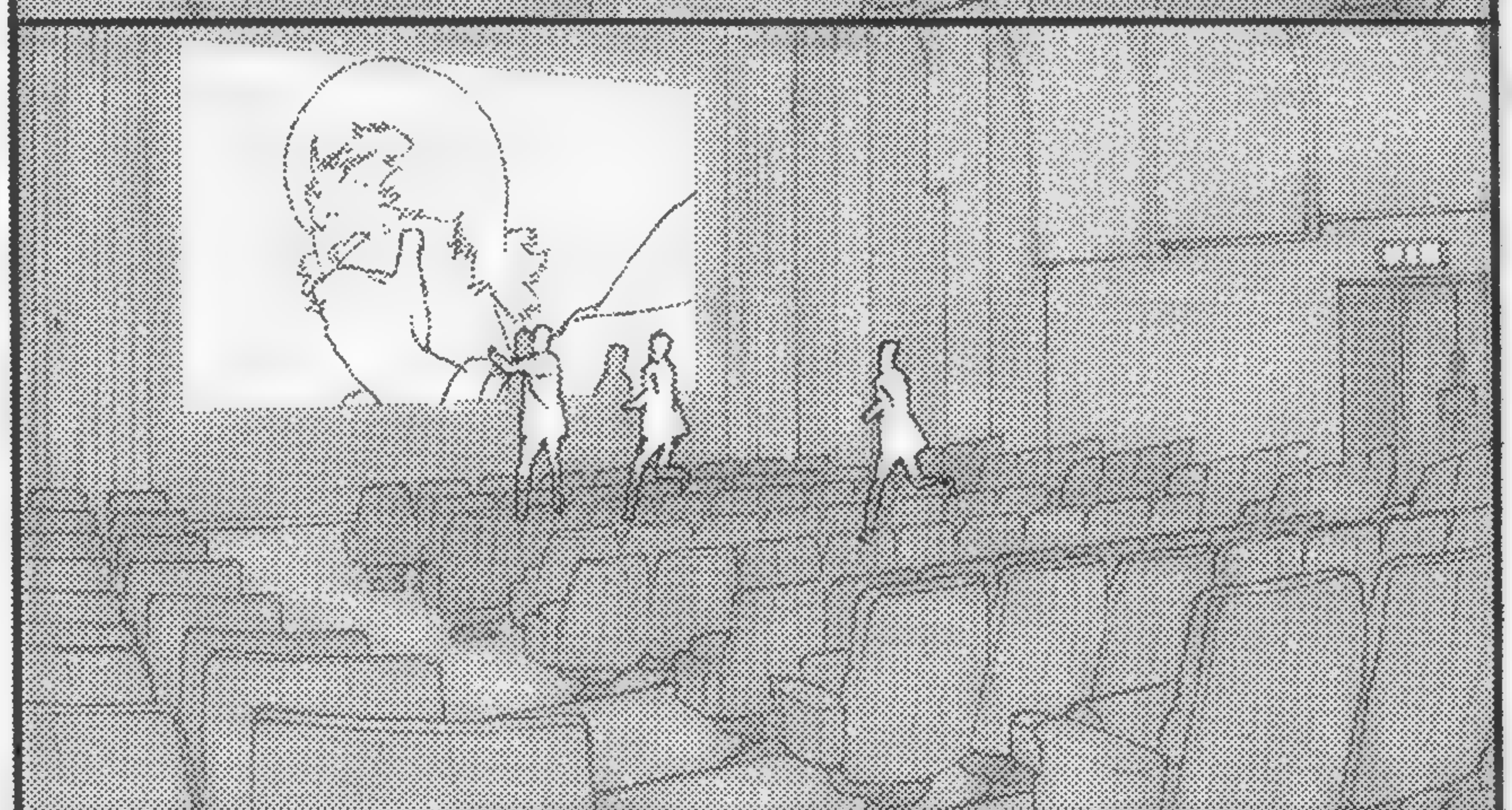
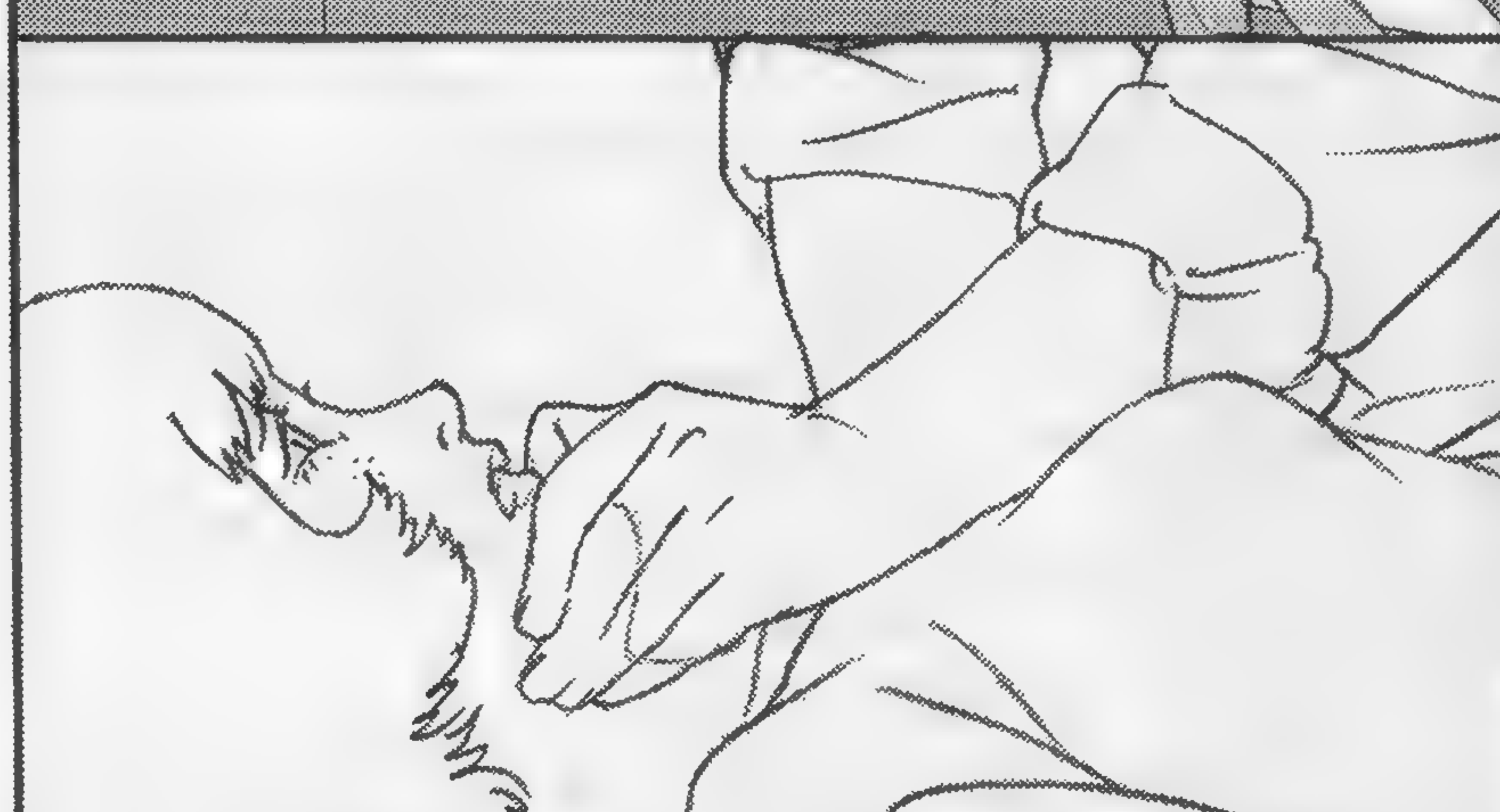
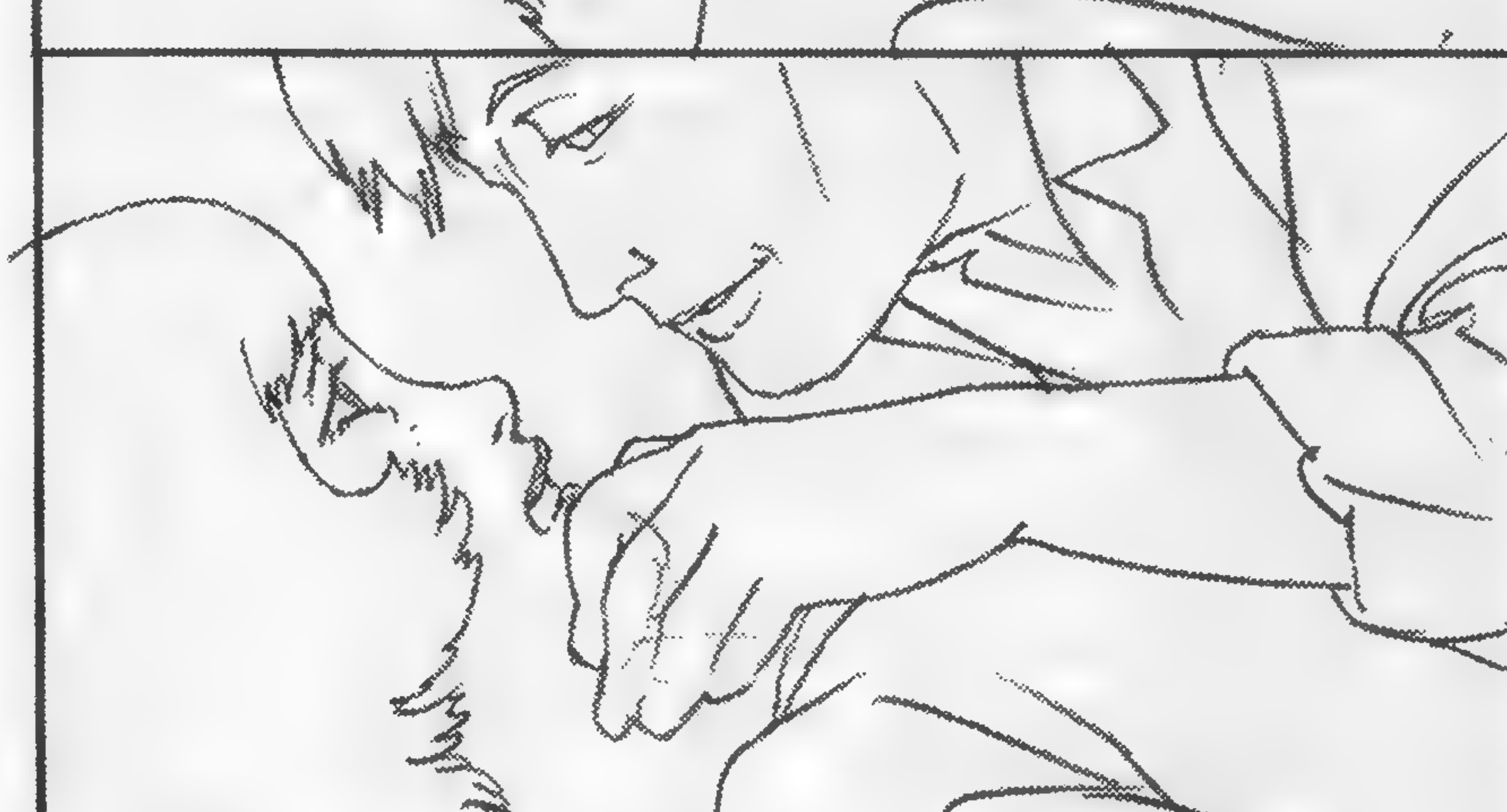
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
336		手前に来て、		
		あたりの様子に 気づいた感じで		
		立ち止まって正面を見る。 C.336のコンテをそのまま流用しているので左の絵は「見上げる」ようになっていますが、このカットでは、‘あいつ’を追ってきたので目線は正面に下さい。 芝居内容も基本的にC.336と同じです。ただC.336とは粉川のテンションが違いますし、こちらではネクタイをゆるめていたりします。なのでそのまま流用は出来ないとは思いますが、なるべく336の芝居を踏襲したいところ。	粉川 「?」	4+0
337	 C.337よりこちらの方がカメラの移動幅が大きいですが、337のレイアウトをそのまま左と左上に向かって伸ばせば問題ない、と思われます。 ここでは建物に「揺れ」はありません。	C.337BG兼用。不自然に立ち並んだ映画館街。しかしそこに‘あいつ’の姿はない。PAN(←)して行くと、左手の映画館の看板に「PAPRIKA」の文字が見え、粉川の主観風に、カメラが引き寄せられるようにPAN.UPしてその看板を捉える。 ラスト、FIX1+12		5+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
258		歩いてくる粉川、 俯瞰めに付けて PAN。		
		立ち止まり、不審げに 看板を見上げる。 視線は最初から看板の 方に向いてます。	粉川 「?」	2+18
259		映画「PAPRIKA」の 看板。 小山内の手のひらの 上に蝶の姿のパプリカが 乗っている。 左の絵にはありません が、「絶賛上映中！」 の文字などを入れます。		(～2+0)
		カット内でポン寄り。 パプリカの悲鳴が 被ってくる。	パプリカ（OFF） 「いやぁぁ ああっ！」	4+12

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
760		C.311BG兼用。 映画館内。 響き渡るパプリカの悲鳴。	パプリカ（OFF） 「いやァッ！ やめて！」 (等々適宜アドリブで)	
		ドアが開き、 (〜1+0) 粉川が顔を出す。		
		スクリーンの映像に気づいて、「あっ！」となり、さらにドアを開いて中に入ってくる。		4+0
761		C.523同ポ。 映画館内、引き。 スクリーンには小山内に弄ばれるパプリカの姿。 スクリーン内の映像は別紙コンテにあります。 ※スクリーン内 1・C.730BG兼用。 真俯瞰、張り付けられたパプリカと愛撫する小山内。 小山内の手がパプリカの胸から、首、そして顔へと滑る。		
↓		2・パプリカのアップ。 小山内の手が ↓		

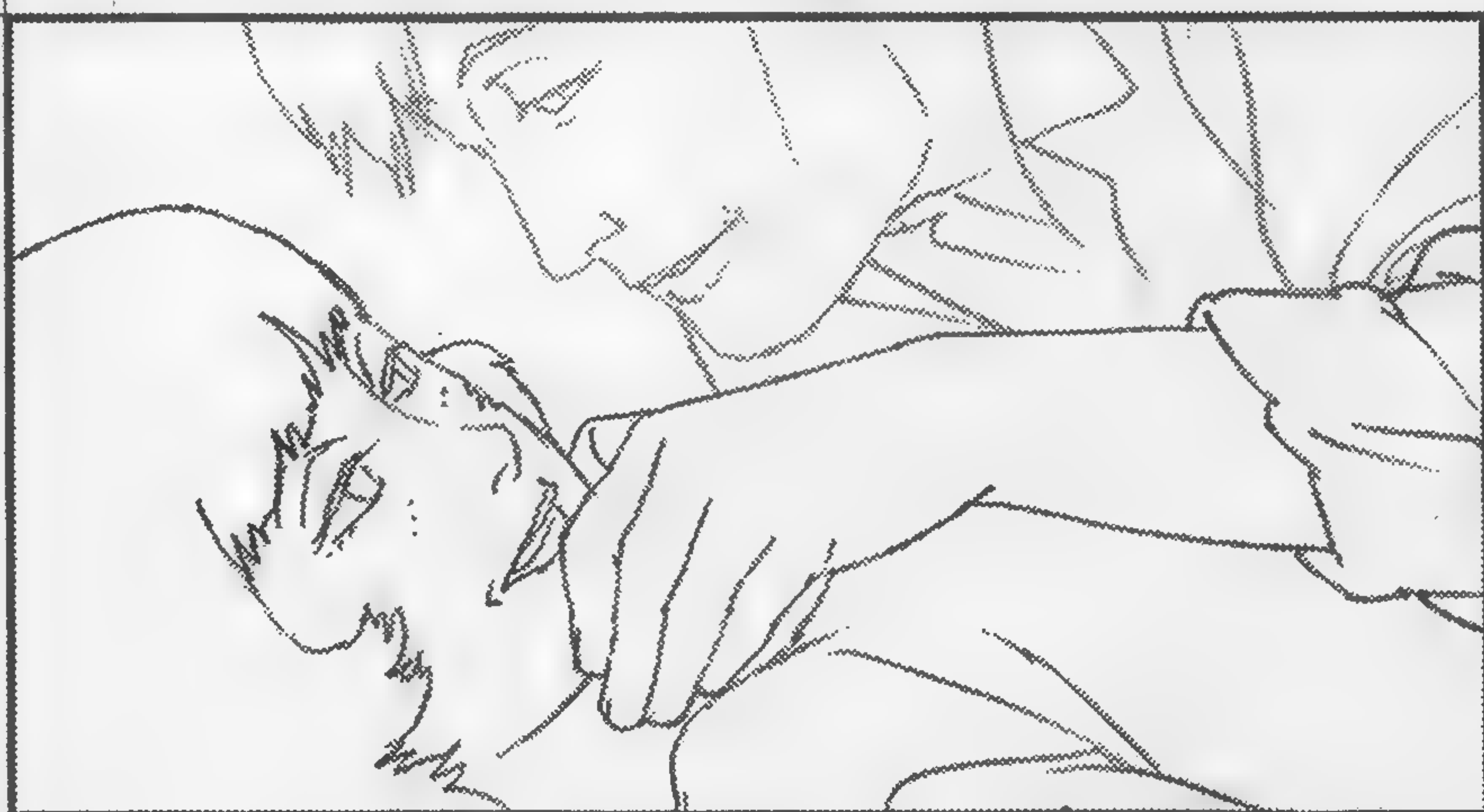
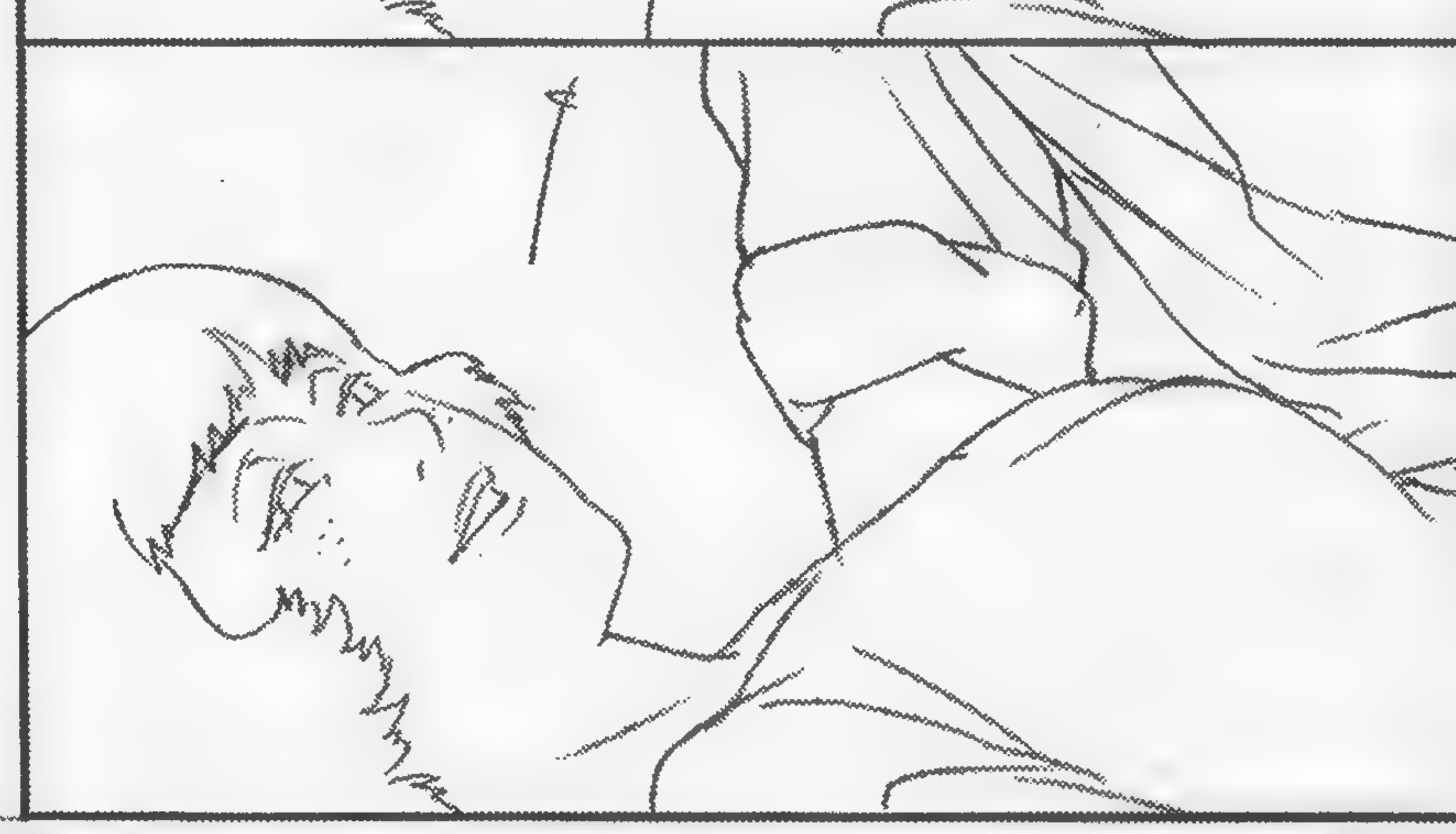
( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
761		パプリカの顔を 舐めるように 愛撫する。 ↓ 粉川、INして スクリーンに 駆け寄る。 INのタイミングは ラストから逆算 してください。	小山内 「なぜこんな 小娘みたいな 格好をする？ 粉川 「パプ リカ！」	
		が、一転、乱暴に ↓	↓ 僕に相応しいのは 本当の君だ」	6+0
762		顔をつかみ、手前を 向かせる。 なす術もなく スクリーンを 見上げて叫ぶ粉川。	粉川 「パプリカ アーッ！」	2+0
763		C.722同ポ。 迫る小山内、 懇願するパプリカ。	(〜0+20) パプリカ 「いや… やめて！ お願い です！	
		↓	↓	

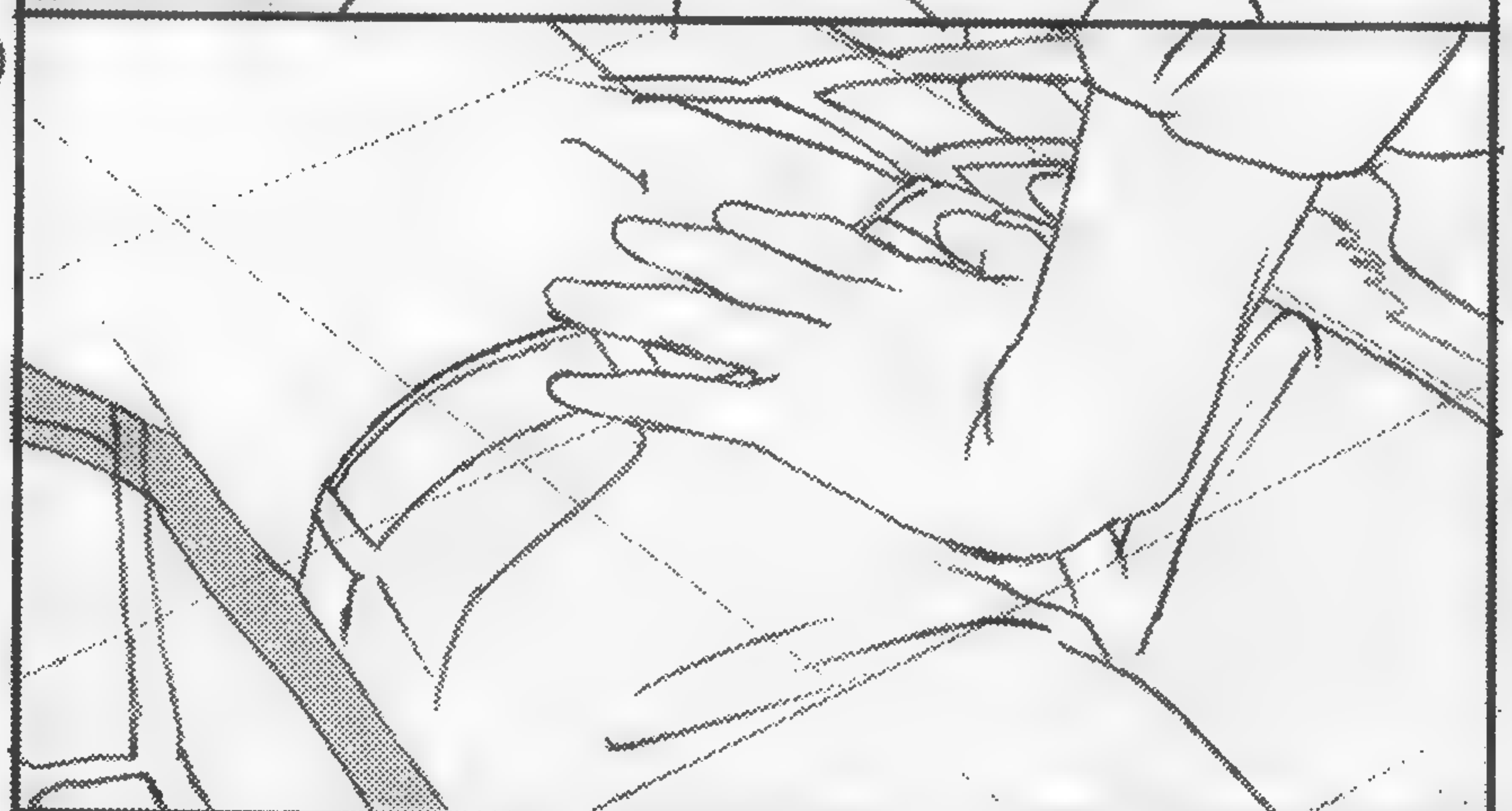
C.761・762のスクリーン内コンテ

マッドハウス

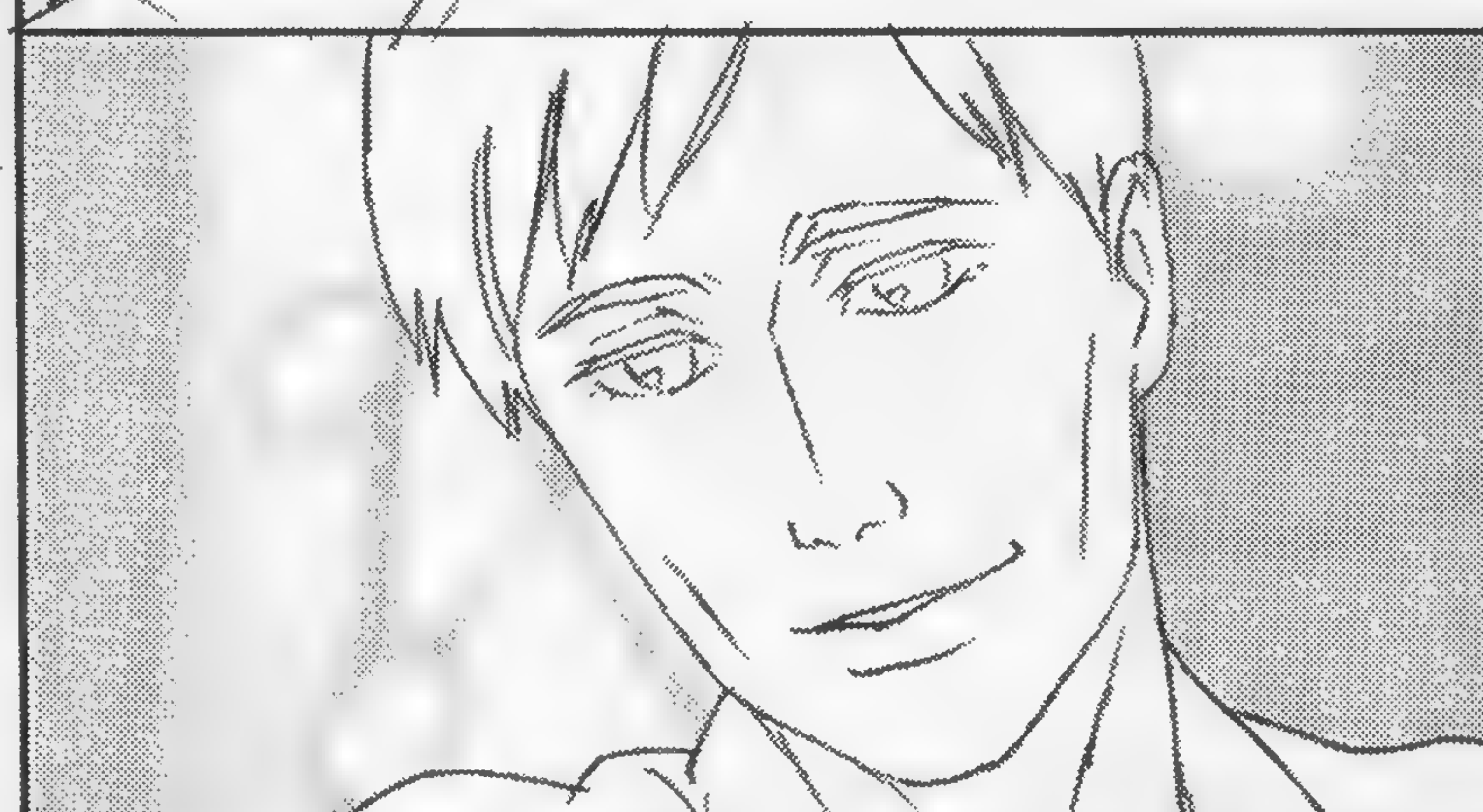
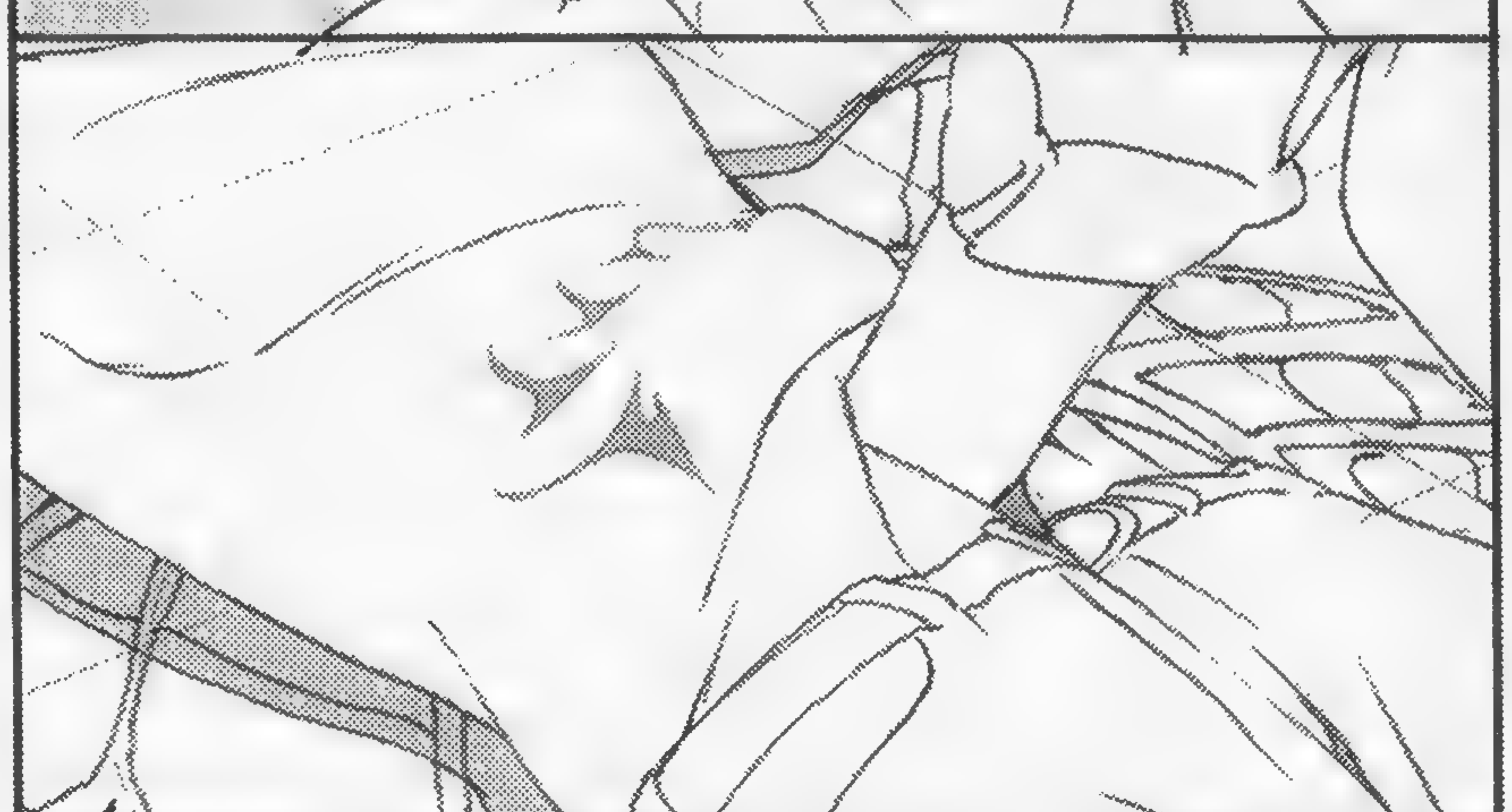
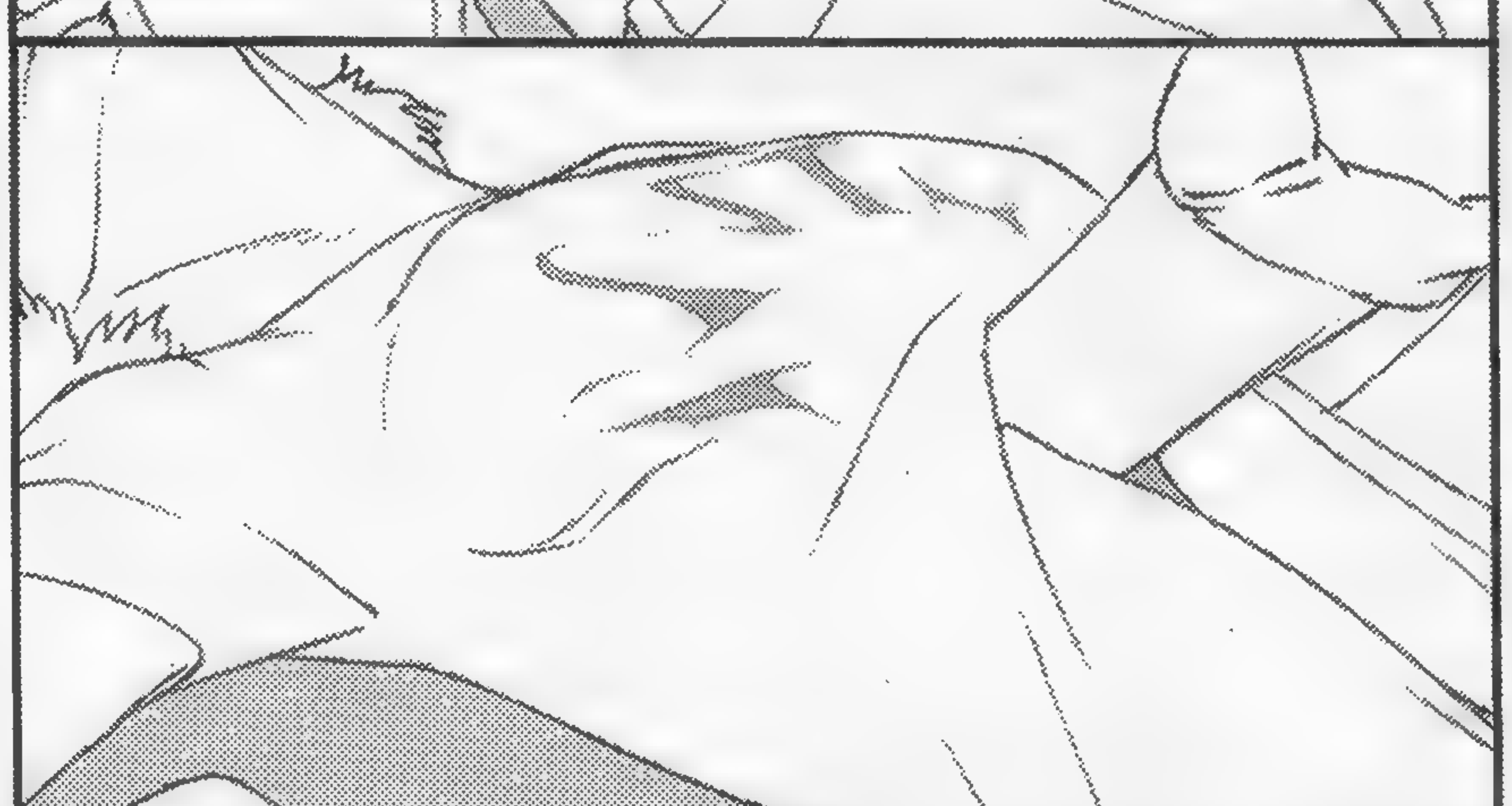
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
761 (B)		C.730BG兼用。 真俯瞰。 張り付けられた パプリカと小山内。 小山内の手が パプリカの胸から、 首、そして顔へと滑る。		3+0
761 (C)		パプリカのアップ。 小山内の手が		
		パプリカの顔を 舐めるように愛撫する。		
		が、一転、乱暴に 顔をつかみ、	(〜3+0)	
		強引に手前を向かせる。 このアクションの手前で C.761、762のカット 変わりになります。		5+0

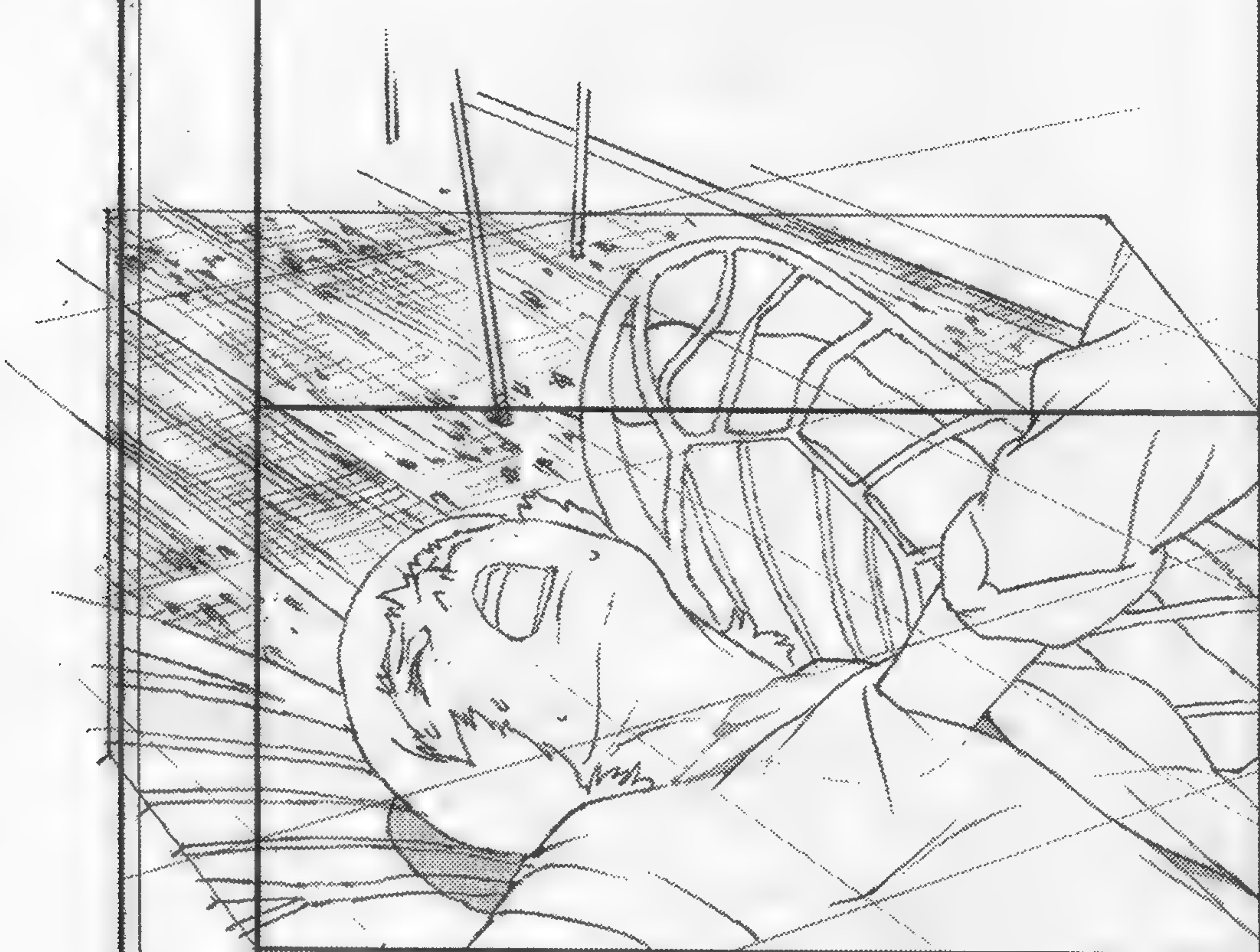
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
363		弱気になっていたかに見えたパプリカ、しかしそれは‘お芝居’で、一転軽蔑のまなざしを向ける。	↓（表情変えつつ）嫉妬まみれの変態監禁王子様！」	
		パプリカの言葉に一瞬ムッとなる小山内、		
		が、すぐに自分の優位を思い返し、受け流す。余裕の表情で愛撫を続けつつセリフ。	小山内 （〜9+0）「すぐに言葉で人を操ろうとするのは良くない癖だ」	
		その左手は胸から、腹部へ。パプリカ、小僧の手管など意に介さず、こちらも余裕を見せつつセリフ。	パプリカ「力で人を支配できると思ってるの？」	
		小山内、パプリカの言葉を受けて上体を起こし次カットへ。		17+12

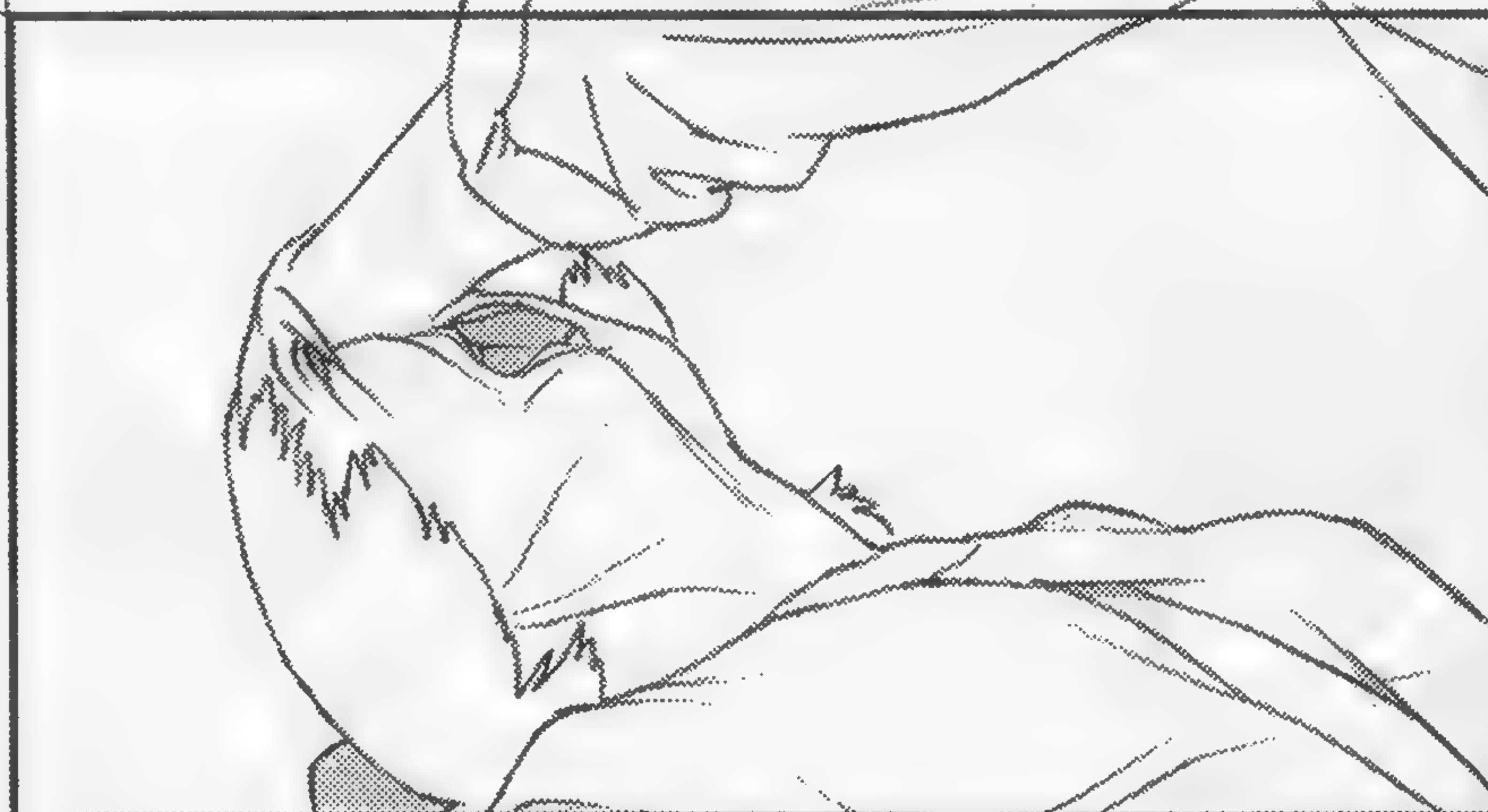
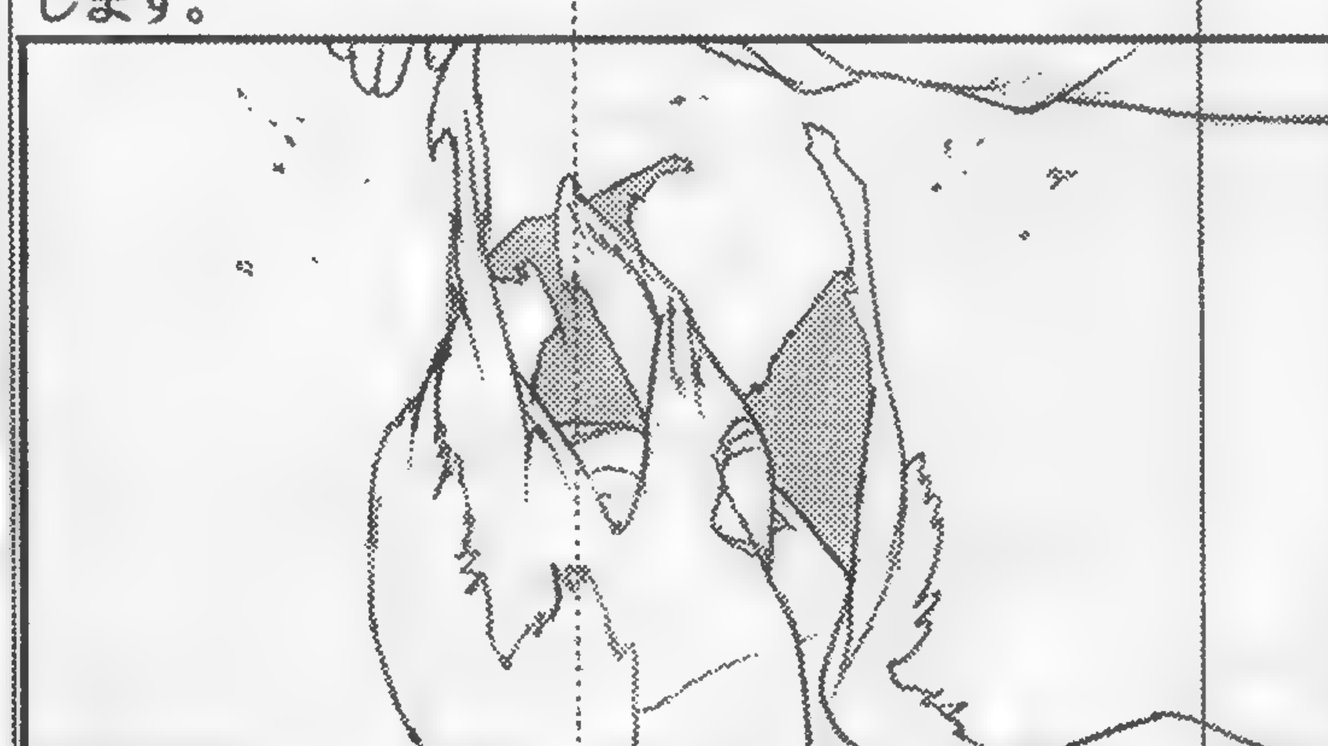
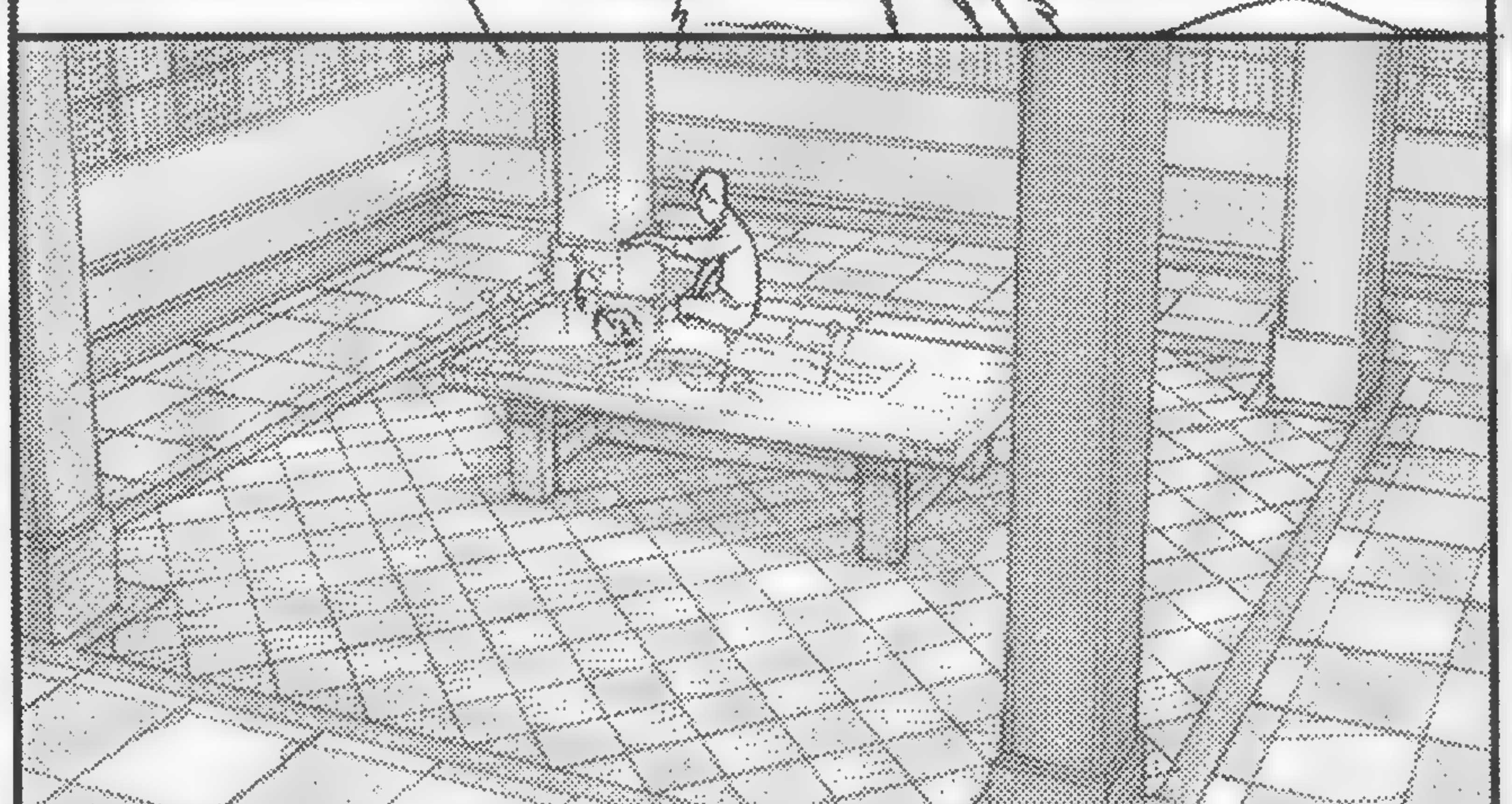
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
764		A.C.で。 起き上がりをこぼして。 小山内のアップ、アオリ。 BGはC.712兼用。	小山内 「ここでなら…」	
		圧倒的な自信に 目を細めつつ、 画面外で左手を パプリカの下腹部へと 移動する。		3+06
765		パプリカの下腹部に あてられる小山内の 左手。 前カットの体の移動を 受けて、カット頭に左の ポジションに収まる。 この絵で少し間が あって。	(～1+18)	
		グッと力を入れると、 そのままズブリと パプリカの身体に 溶けるようにめり込む。		
↓		皮膚の下へと潜る左手。 ↓		

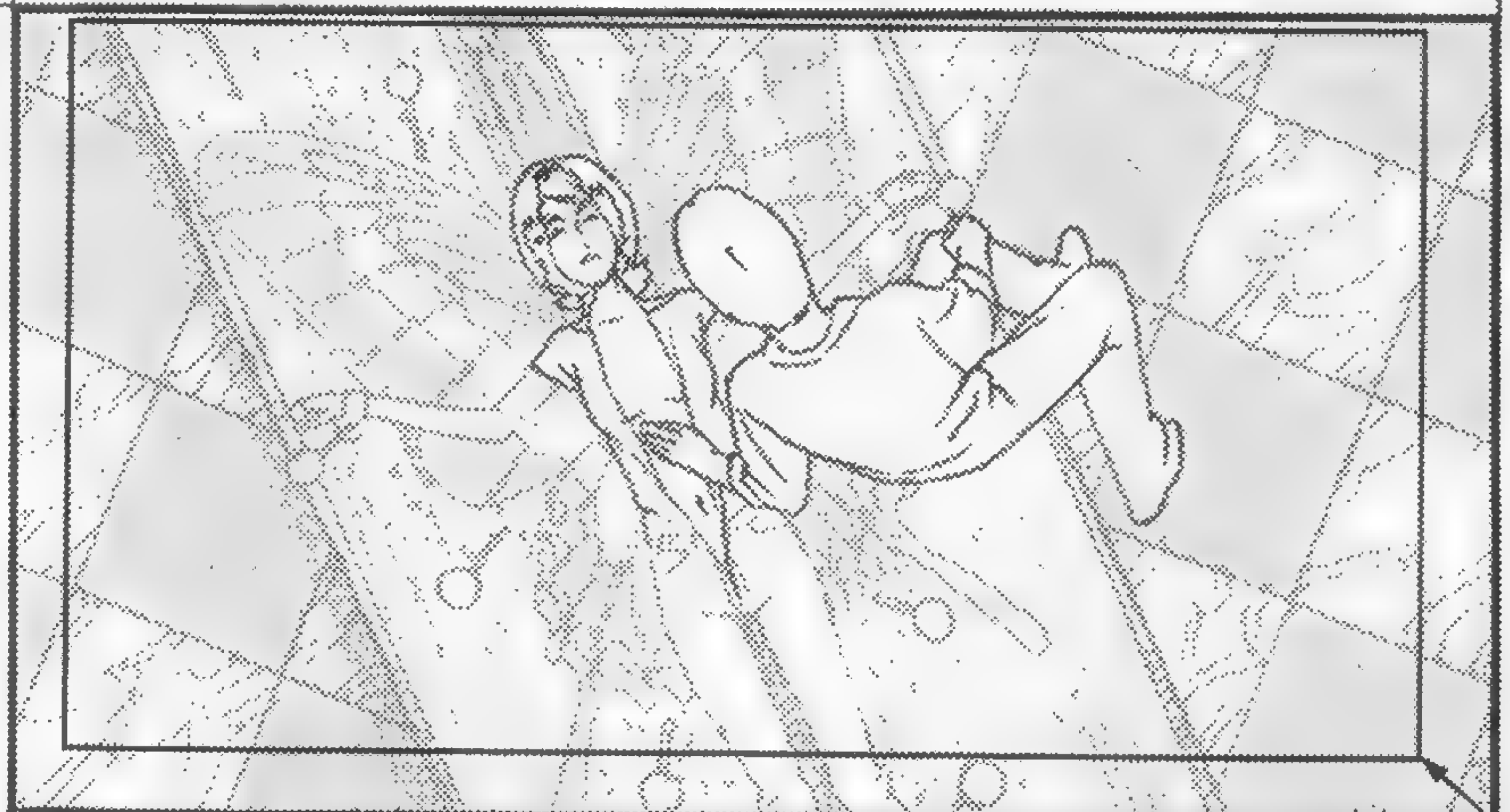
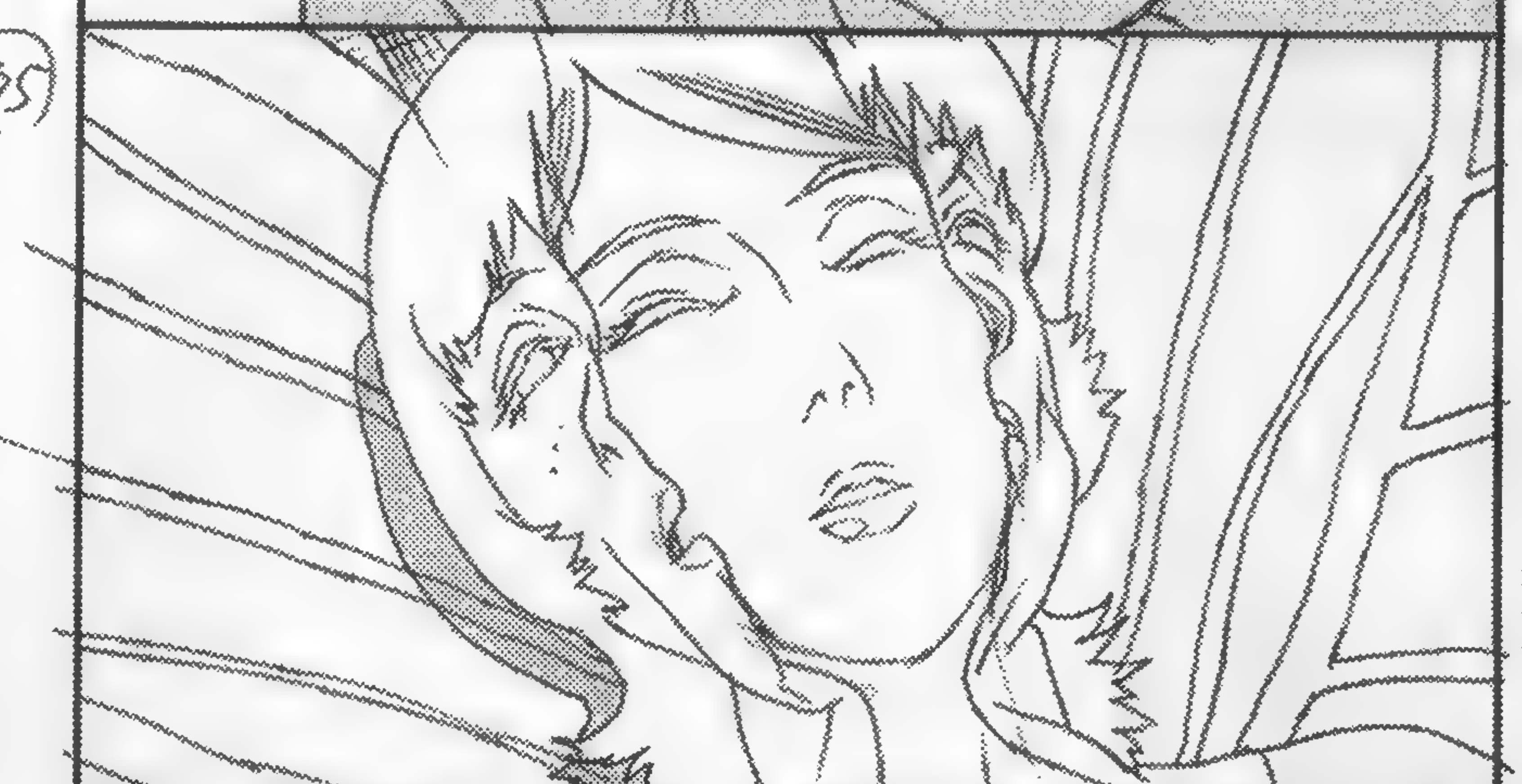
( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
765		その手が体内を まさぐるように移動し、 パプリカの身体が 裂けて行く。	パプリカ 「あ！ ……あああ	6+0
766		悲鳴を上げるパプリカ、 アップ。	ああ ああ！」	1+12
767		小山内のアップ、 アオリ。 BGはC.712兼用。 小山内、優しいような、 悲しげにも見える ような表情で。	小山内　(～1+0) 「愛してるんだよ、 僕は…」	3+12
768		C.765BG兼用。 小山内の左手が、 さらに上へと移動し、 パプリカの身体が 裂けて行く。	パプリカ 「ああ あ……ッ！」	
		皮膚の下で胸を まさぐる。 思わず悲鳴を上げて のけぞるパプリカ。 左手の移動は均一の 速さではなく、時に 滑らかだったり、 抵抗があって詰まったり する感じで。		3+0

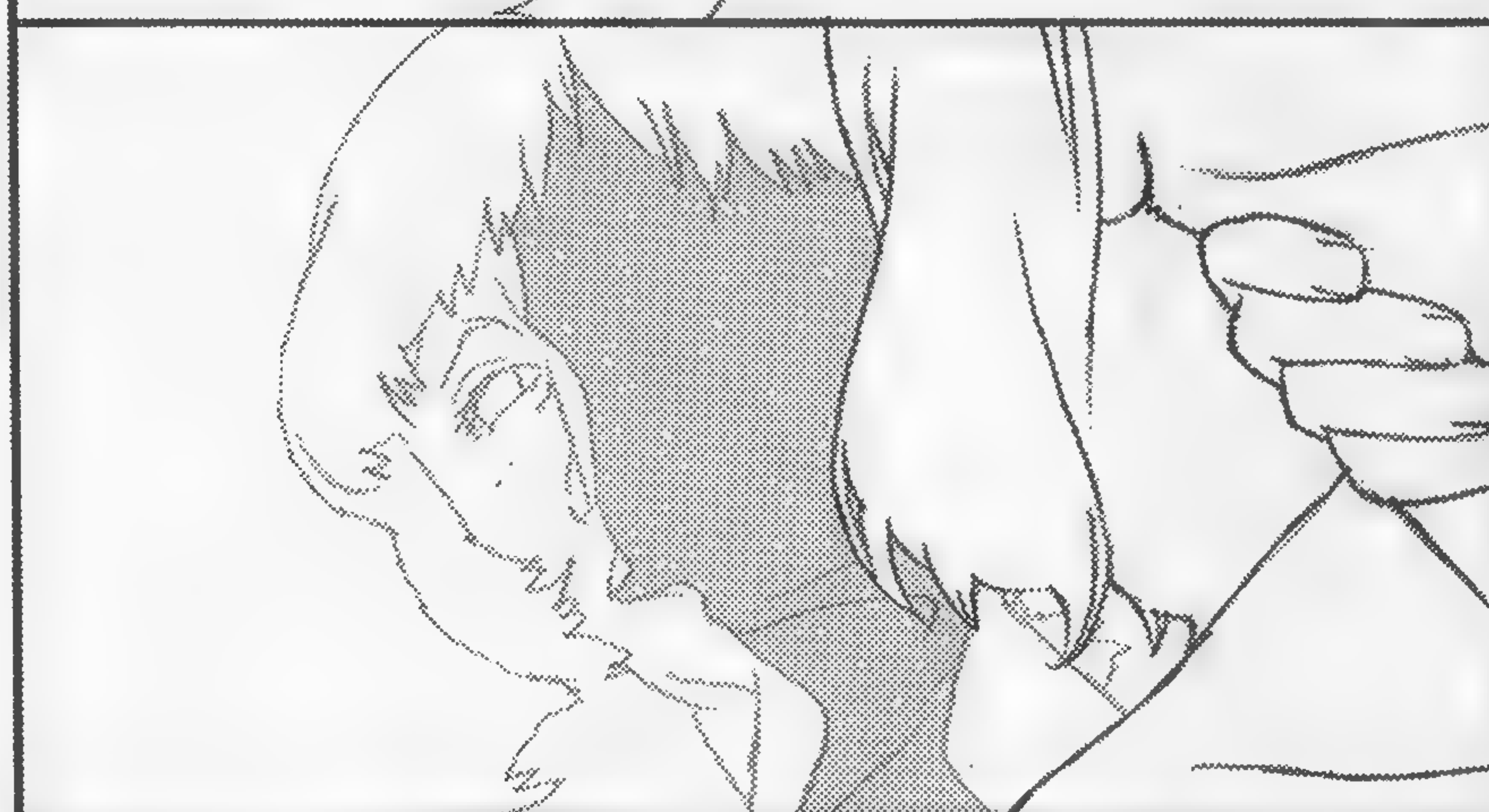
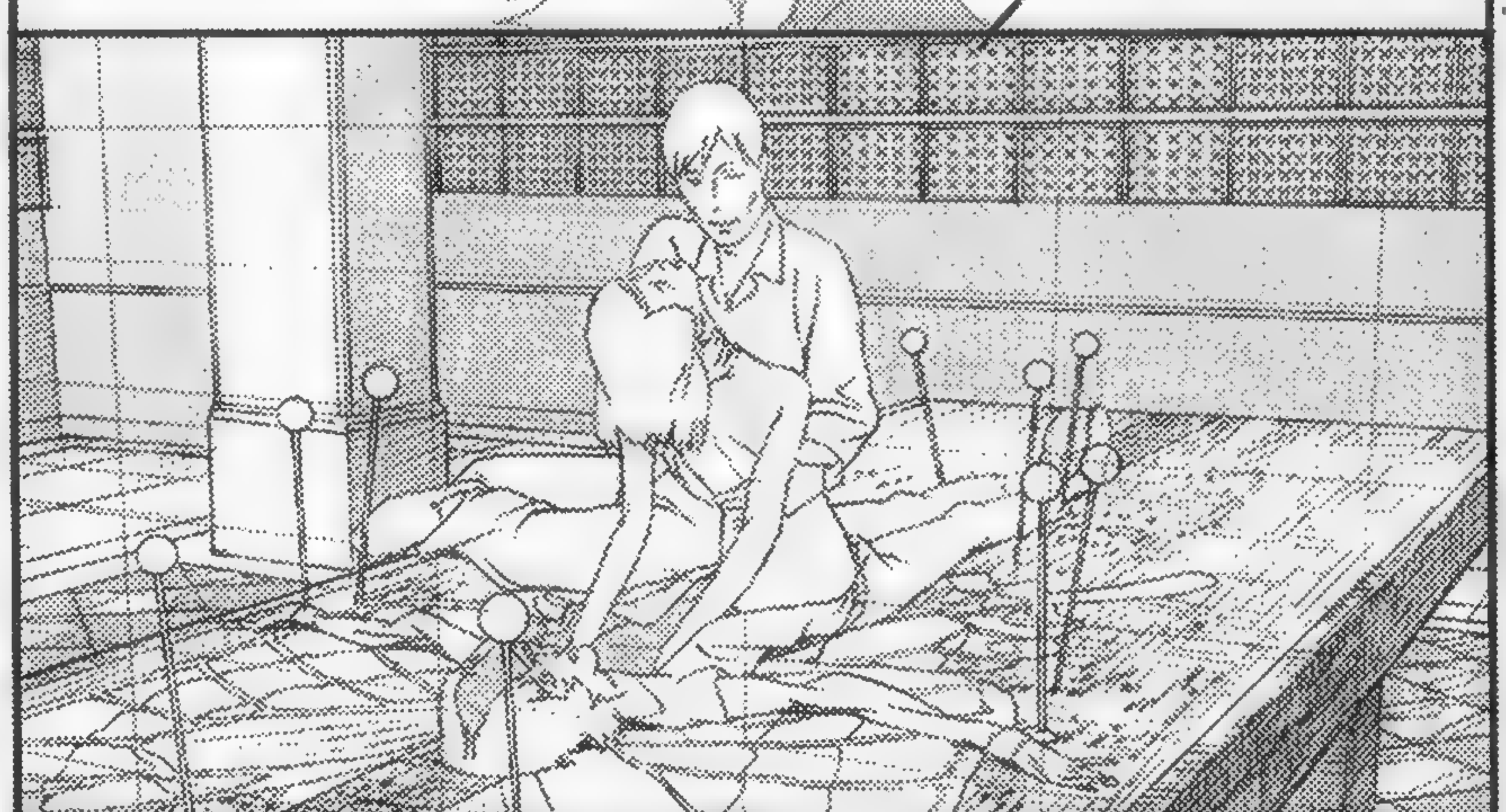
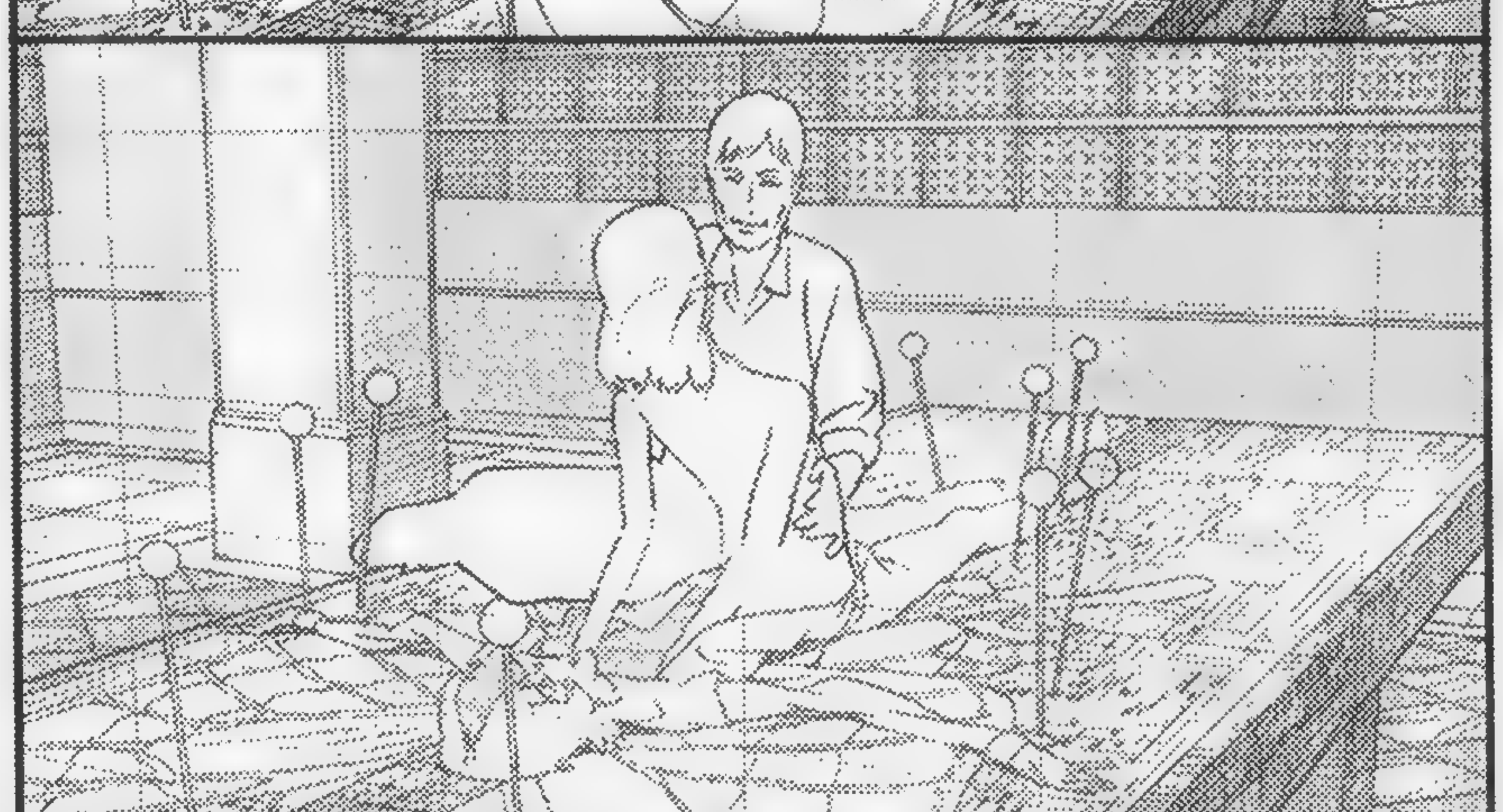
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
769		絶叫するパプリカ、アップ	パプリカ「ああ ああ あッ！」	1+12
770		小山内のアップ、アオリ。目を細め、憂いのある表情に。BGはC.712兼用。 カット尻、少し前に乗り出す感じで、次カットと動きが繋がる感じにして下さい。	小山内 (〜1+06)「ありのままの君を」(セリフとしてはC.758から繋がっています)	3+12
771		小山内の左手が、のけぞったパプリカの首元から、	パプリカ「ああ ああ あ…	
↓		さらに顔へと切り裂く。パプリカの皮の下には敦子の皮膚が見えることになります。悲鳴を上げていた口が塞がれる。 ↓	↓ うっ！」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
771	  	小山内の手がついには 頭部へと達し、 そのままさらに皮を 切り裂き、 手を持ち上げる。 伸びた皮に引っ張られ るように頭が少し 持ち上がる。 皮がいっぱいに伸びて、 切れる。 中に入っている敦子の 顔がなるべく見えない ようにお願いします。 皮の裂け方もコンテの 絵ではギザギザに 弾けるようになって いますが、後のカットで パプリカの抜け殻が 様(さま)になるように、 裂け方も一考お願い します。 	S.E. **ブツッ！**	8+12
772	 	C.716BG兼用。 小山内の「秘密の部屋」 引き。 頭部が嫌な音を立てて 天版に落ちる。 小山内、しばし手を 上げたままのポーズで 間あってから。 パプリカを覗き込む。 次カットのポーズと 合わせてください。	S.E. **ゴトン！**	6+0

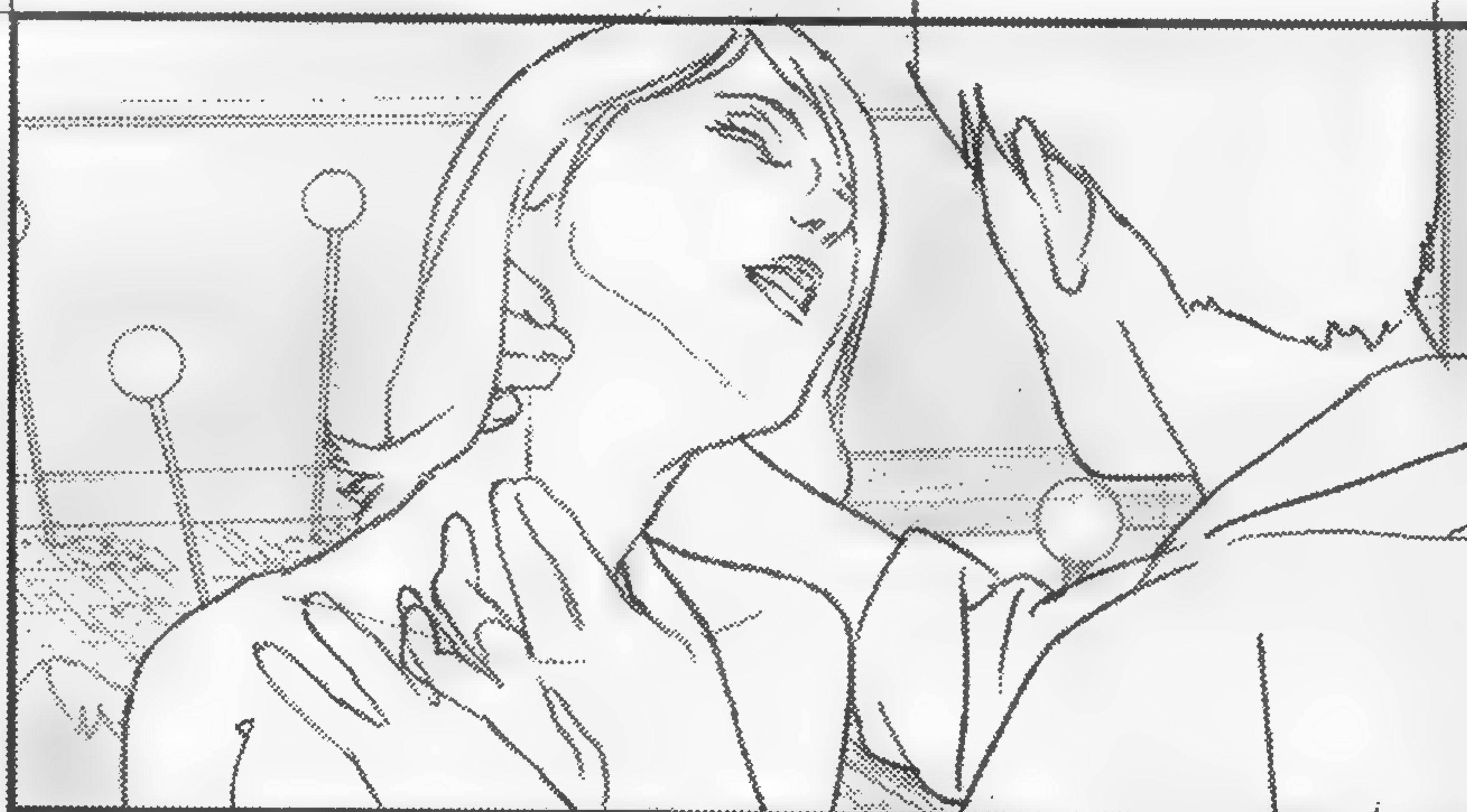
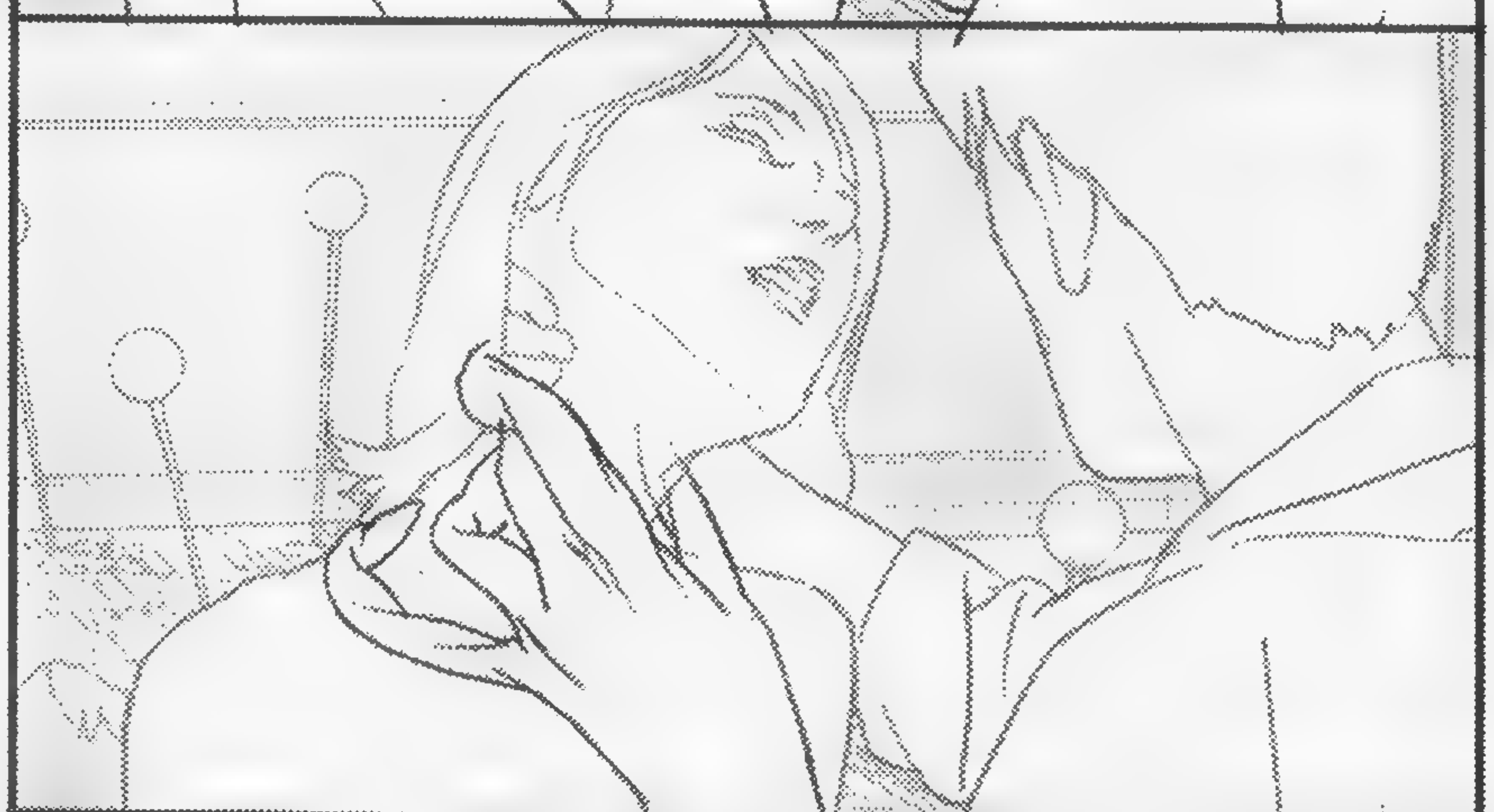
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
773		C.730BG兼用。 真俯瞰。 パプリカの皮の裂け目から、裸の敦子が露出している。 敦子は気を失った状態です。 T.U.わずかに。		
774		喜悦の小山内、アップ。 BGはボケ。 他のカットのBGから作成。		2+18
775		パプリカの皮の中の敦子。		2+0
		小山内の手がINして、	(~2+0)	
		裸の敦子を抱き上げる。		

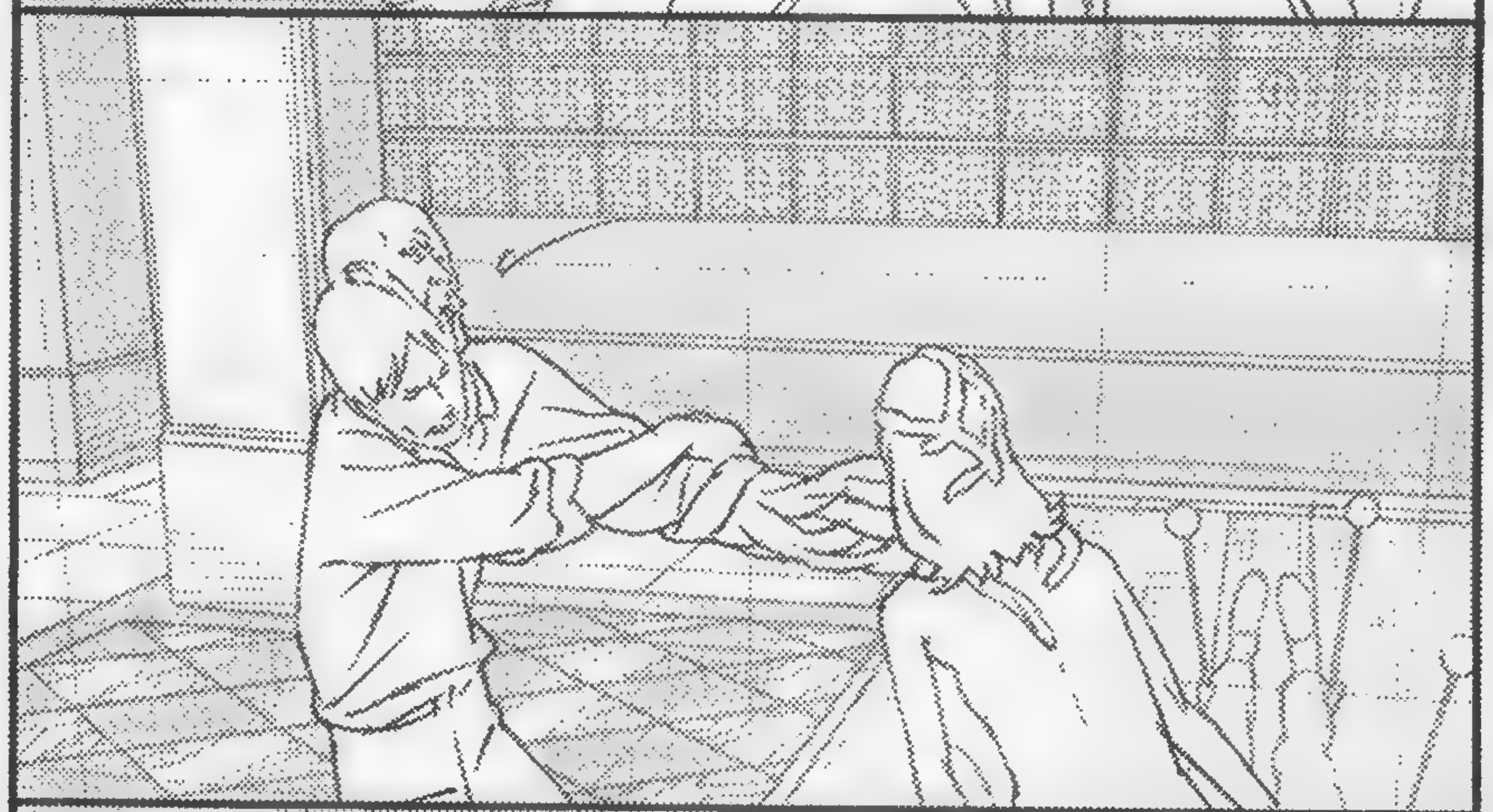
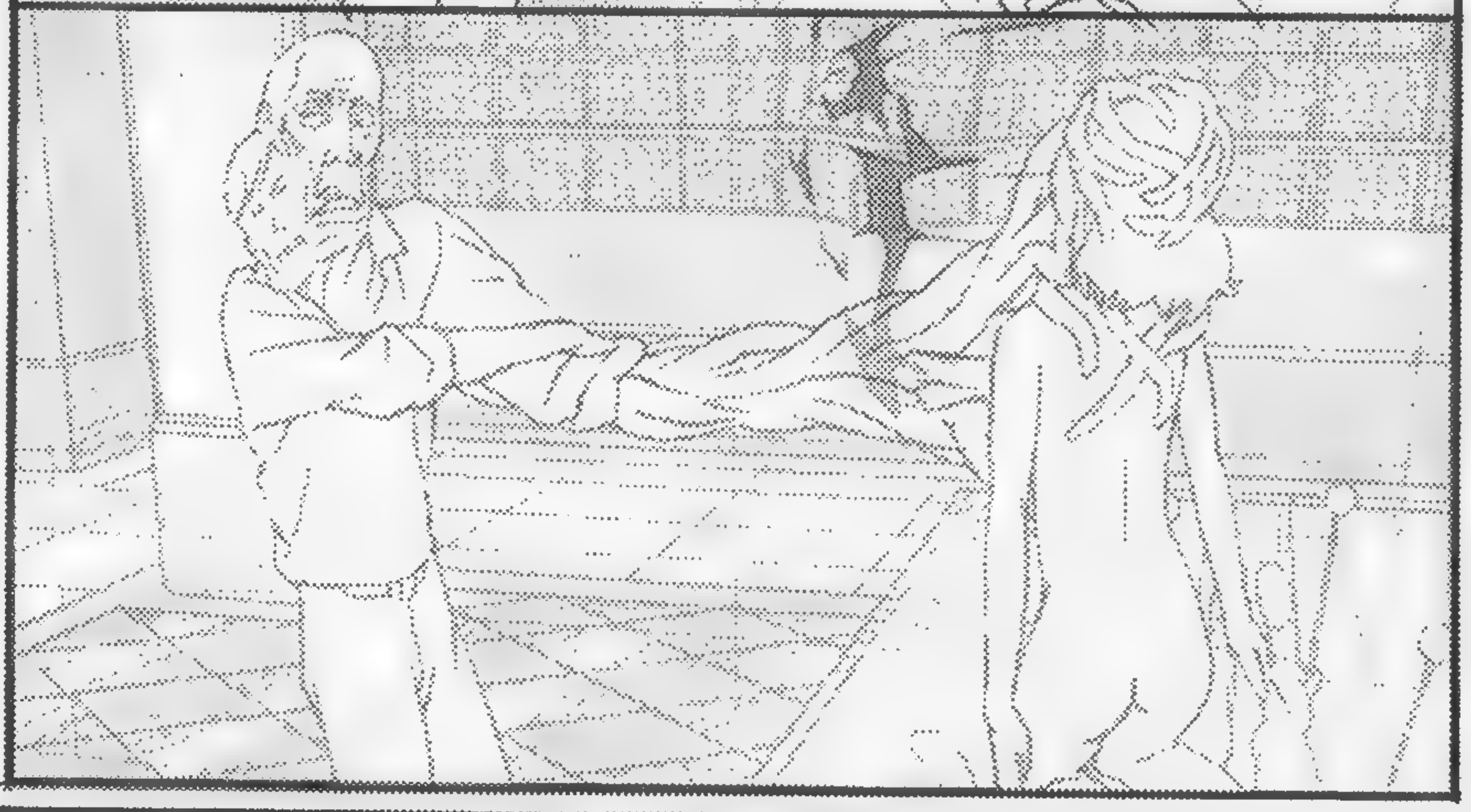
(　　)

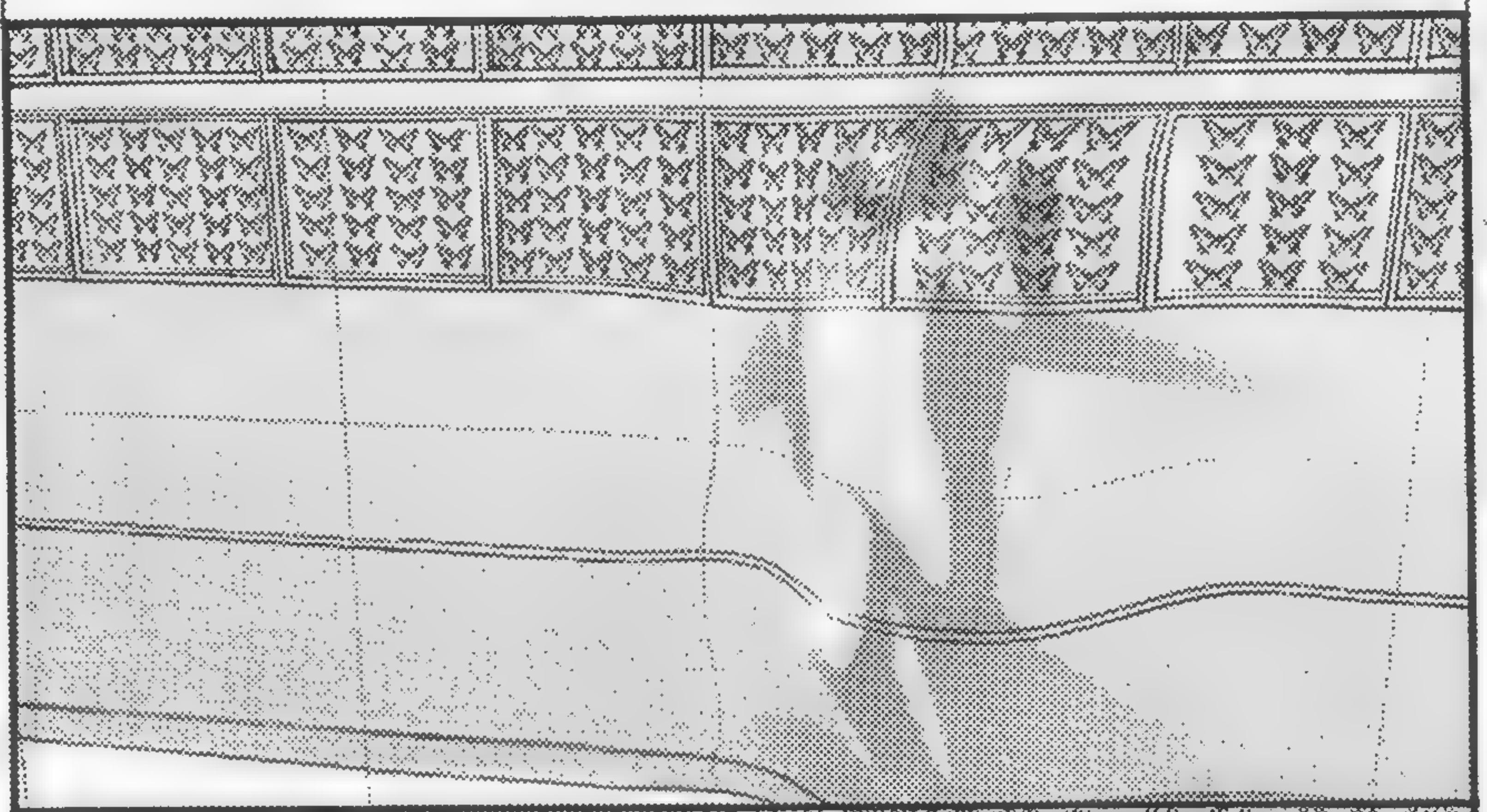
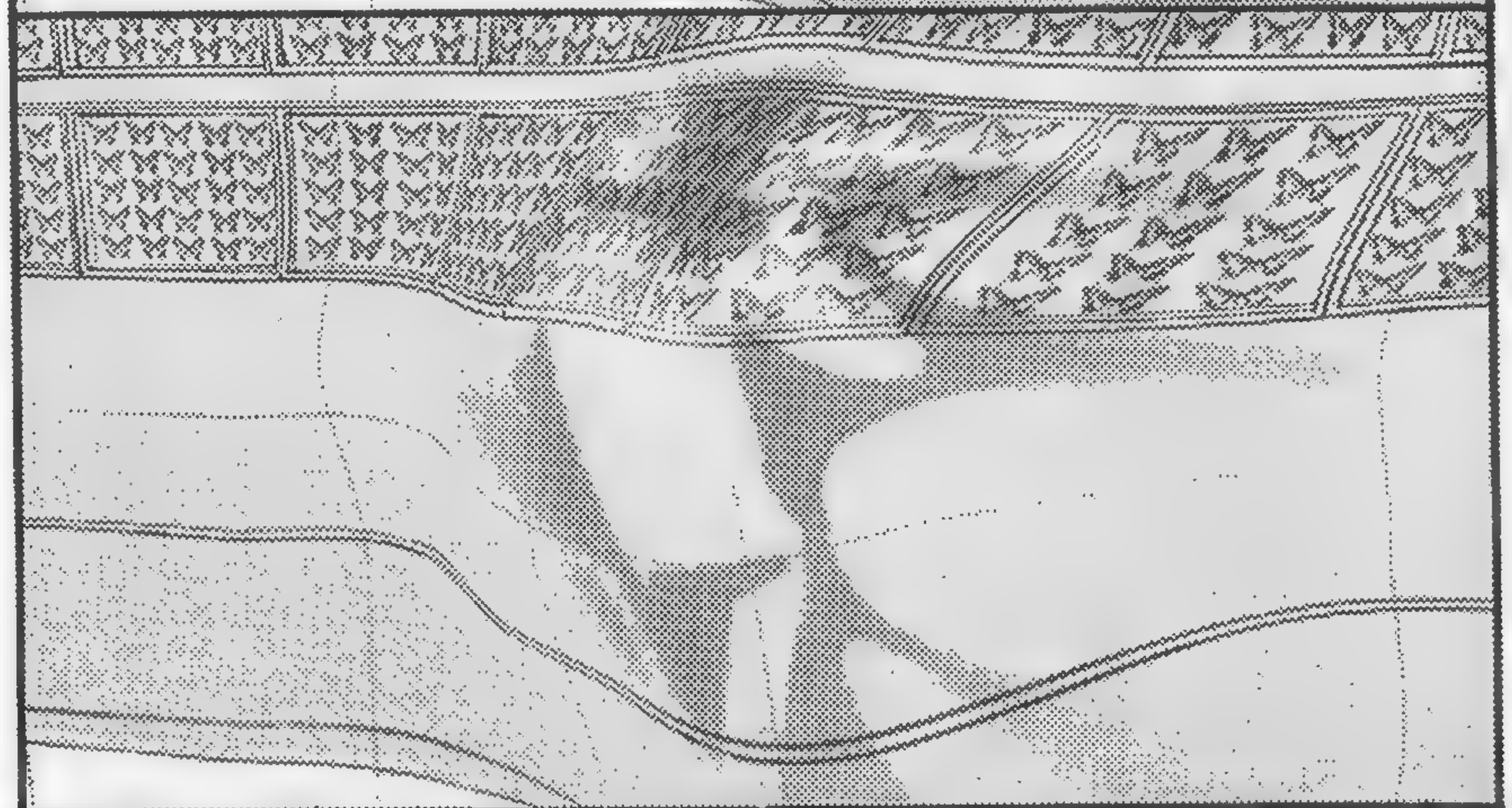
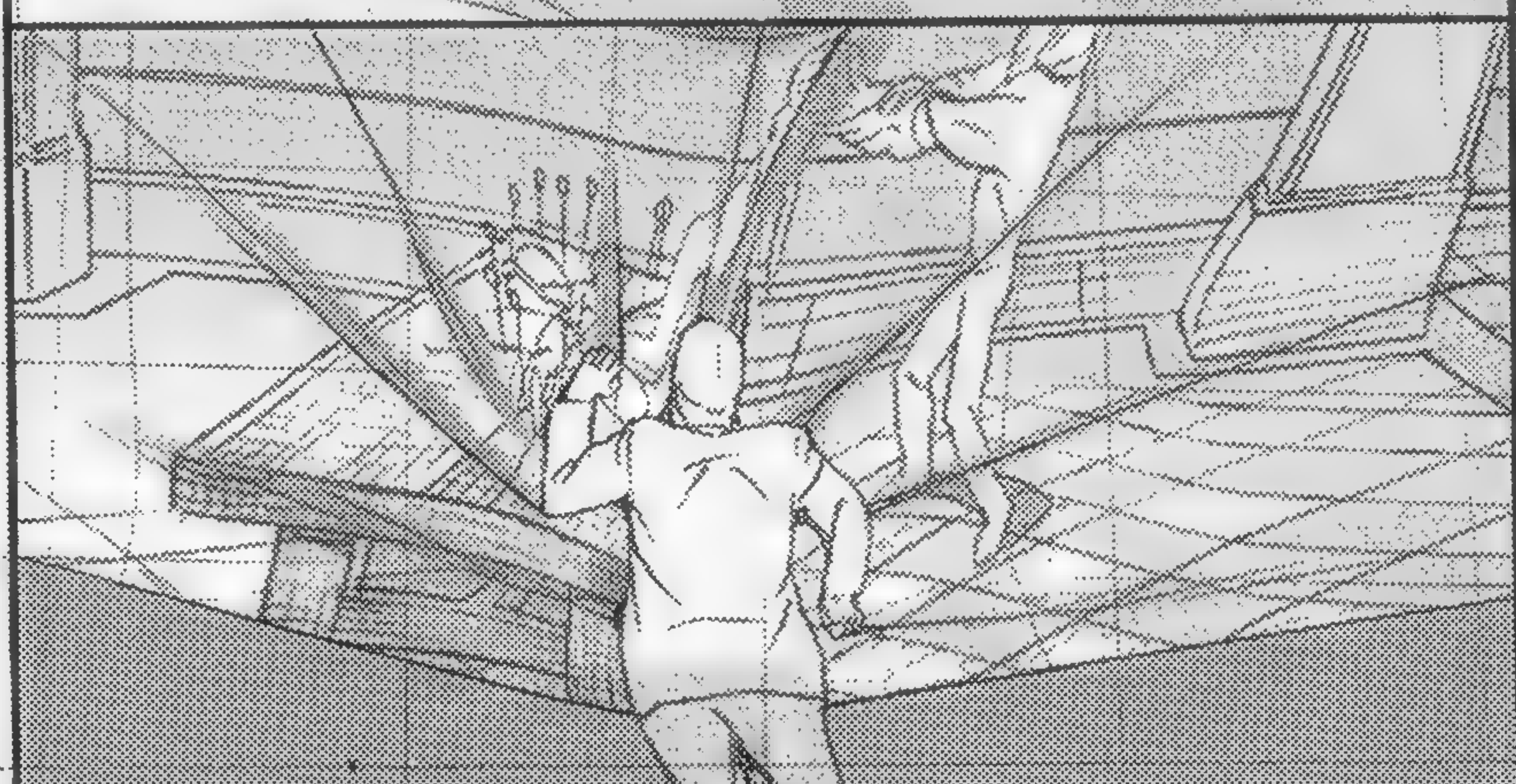
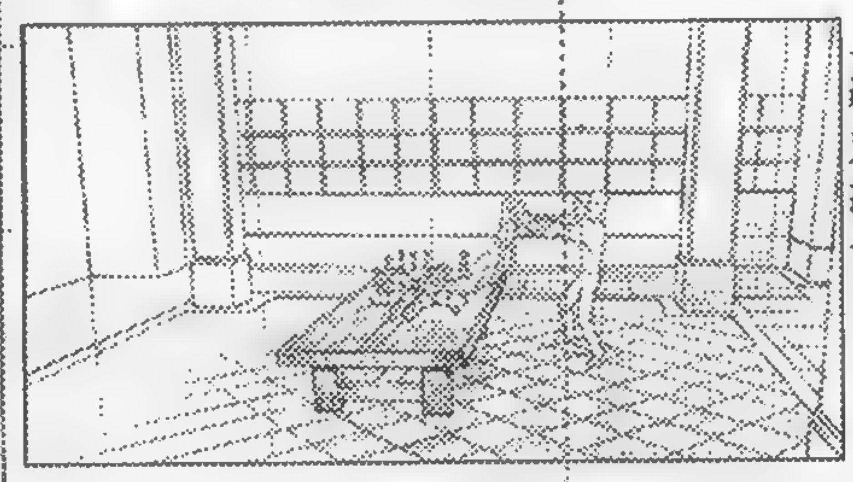
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
225				
		左の絵より、もう少しOUT気味まで。		5+12
226		A.C.で。 小山内、裸の敦子を抱き上げ、		
		その裸身に目をやる。 さながら美術品でも鑑賞するような。		4+12
227		敦子の胸から首へとゆっくりと愛撫して行く小山内。 合わせてPAN.UP.		

( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
777		首元まで来たあたりで、		
		その手がみるみる うちに樹根に変わり、		
		敦子を締め上げる。 驚く小山内。 すいません、 左の絵では樹根が ちょっと細かくなって しまいました。 後の方のカットの絵に 合わせてください。 それと、ここではまだ 口の中にまで侵入 しなくて良いです。 ちょっと気が逸って しまいました（笑）	小山内 「あ！ ↓ ああ！」	5+0
778		C.776兼用。 776より若干フレームを 上げてさらに寄ってます。 驚愕している小山内、 その左肩から 無理矢理に乾が現れて 来つつ。	乾　(〜2+06) 「逆らうものに 容赦は不要だ」	
			小山内 「(うろたえて) せ、 先生!?」	6+12

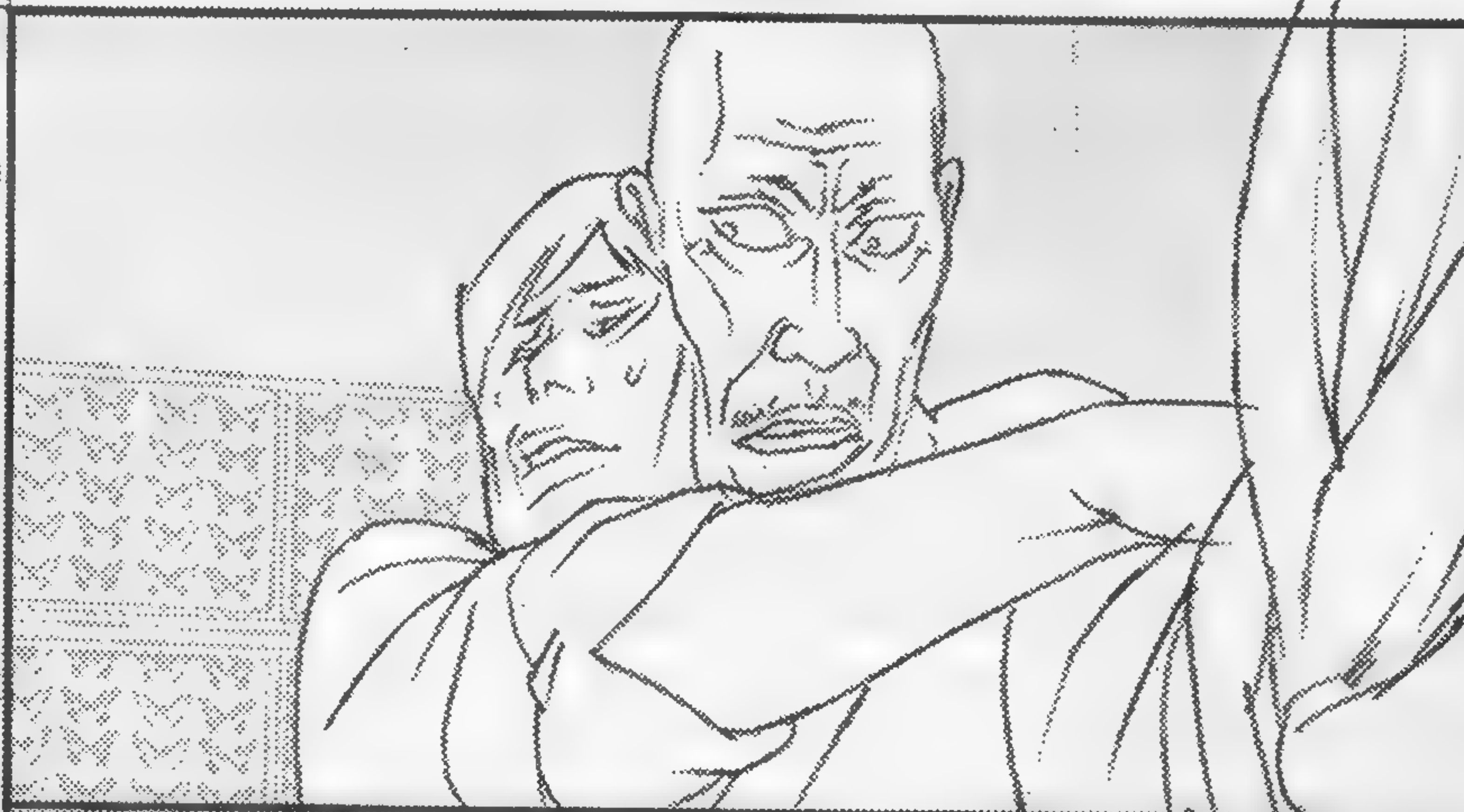
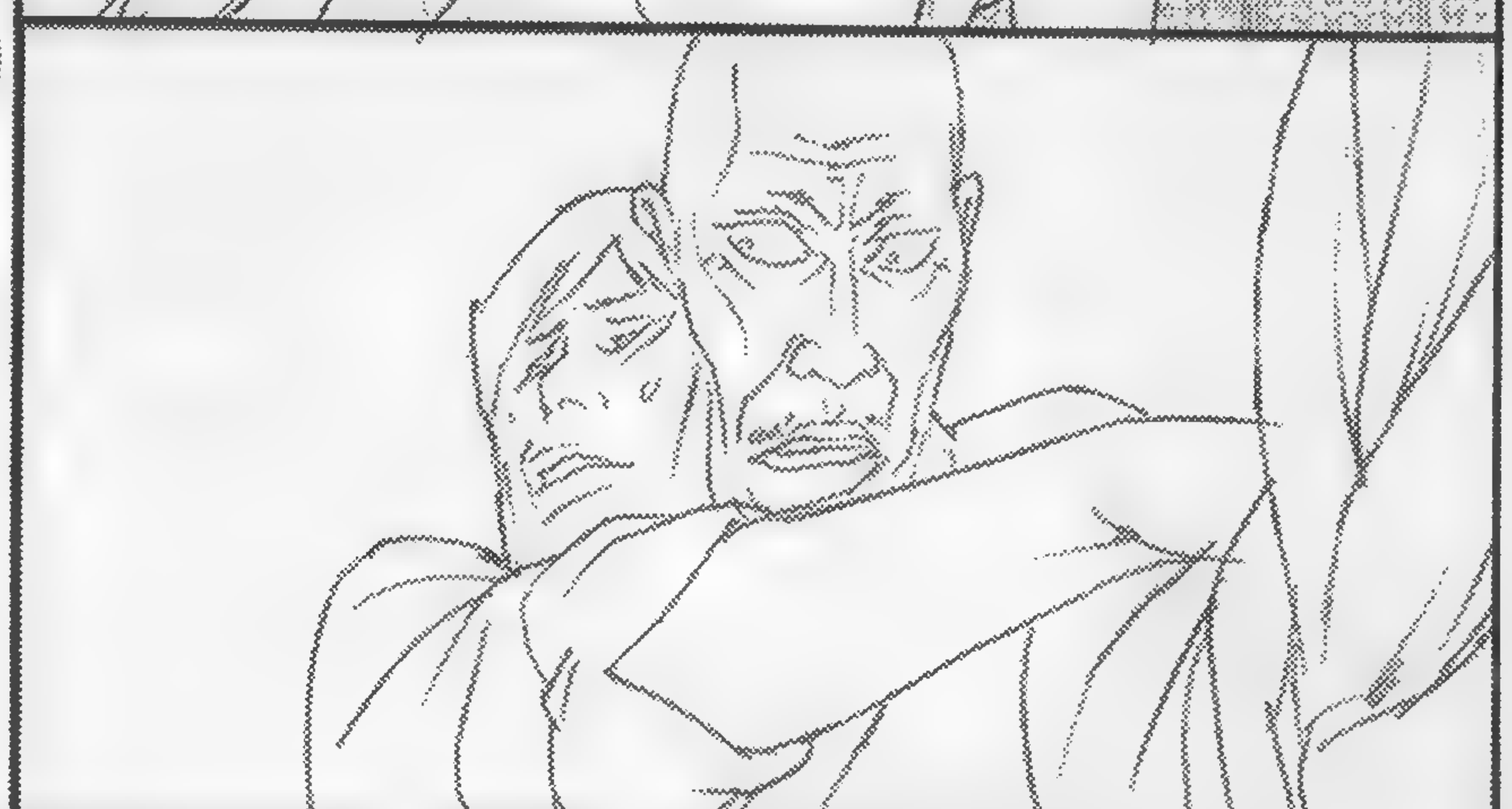
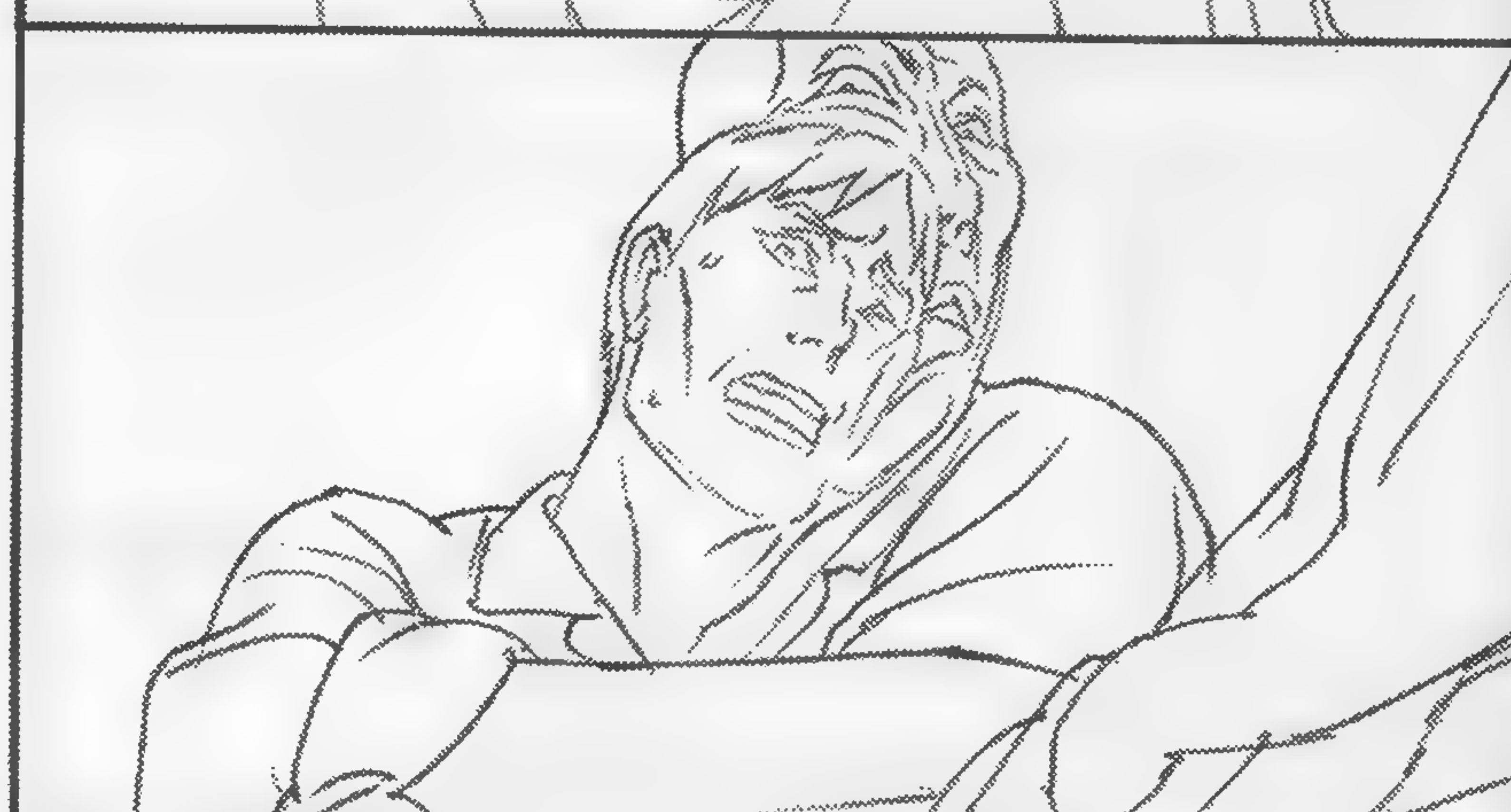
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
279		一心同体の小山内と乾。	乾 (～1+0) 「私に隠し事など、 あり得ぬ」	4+0
		※左の絵は不要です。		
280		樹根がさらに		
		敦子を締め上げて行く。		
↓		(～4+18くらい) 小山内の右手がINして、 樹根と化した左腕を つかみ、 ↓		

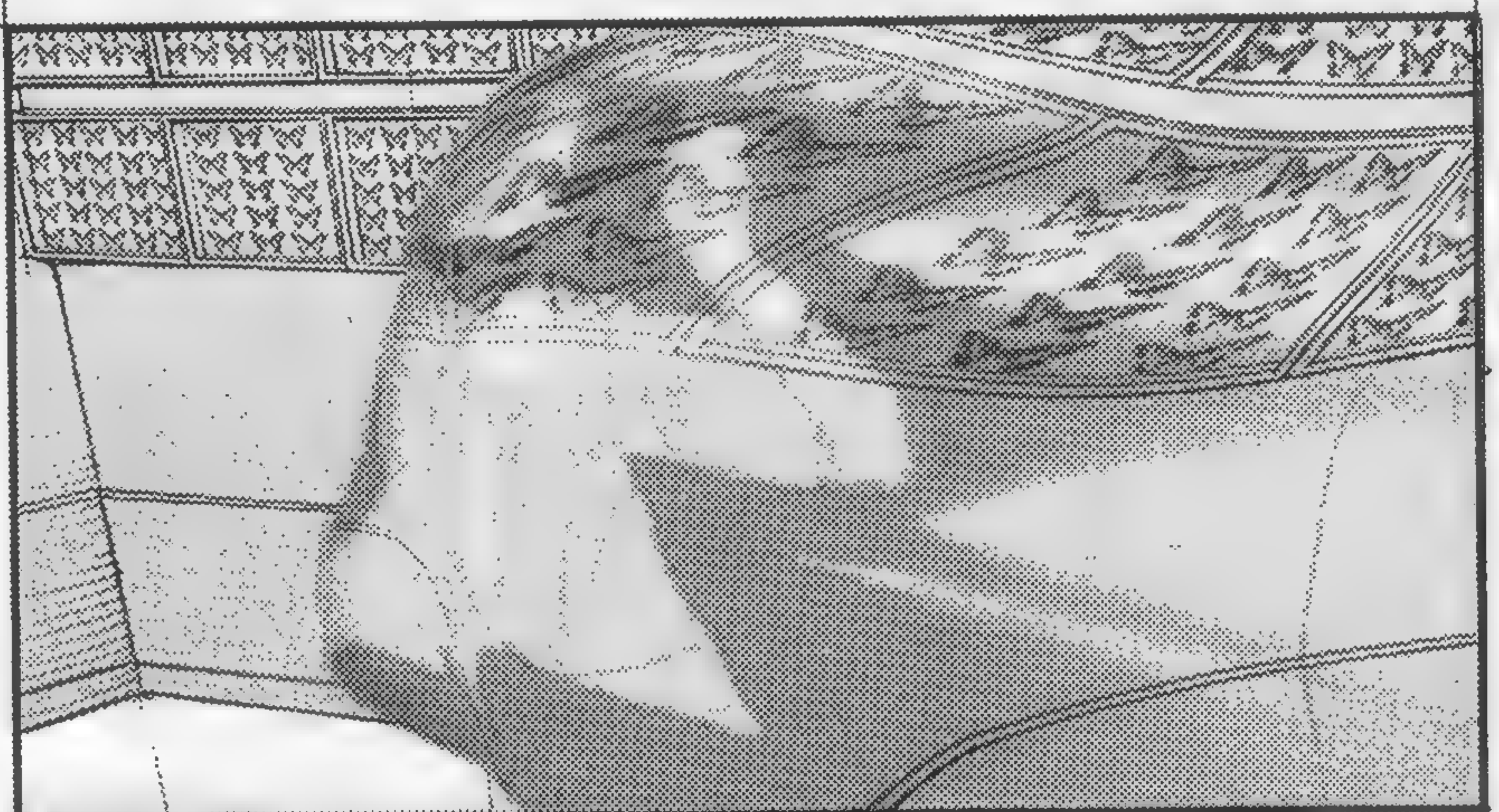
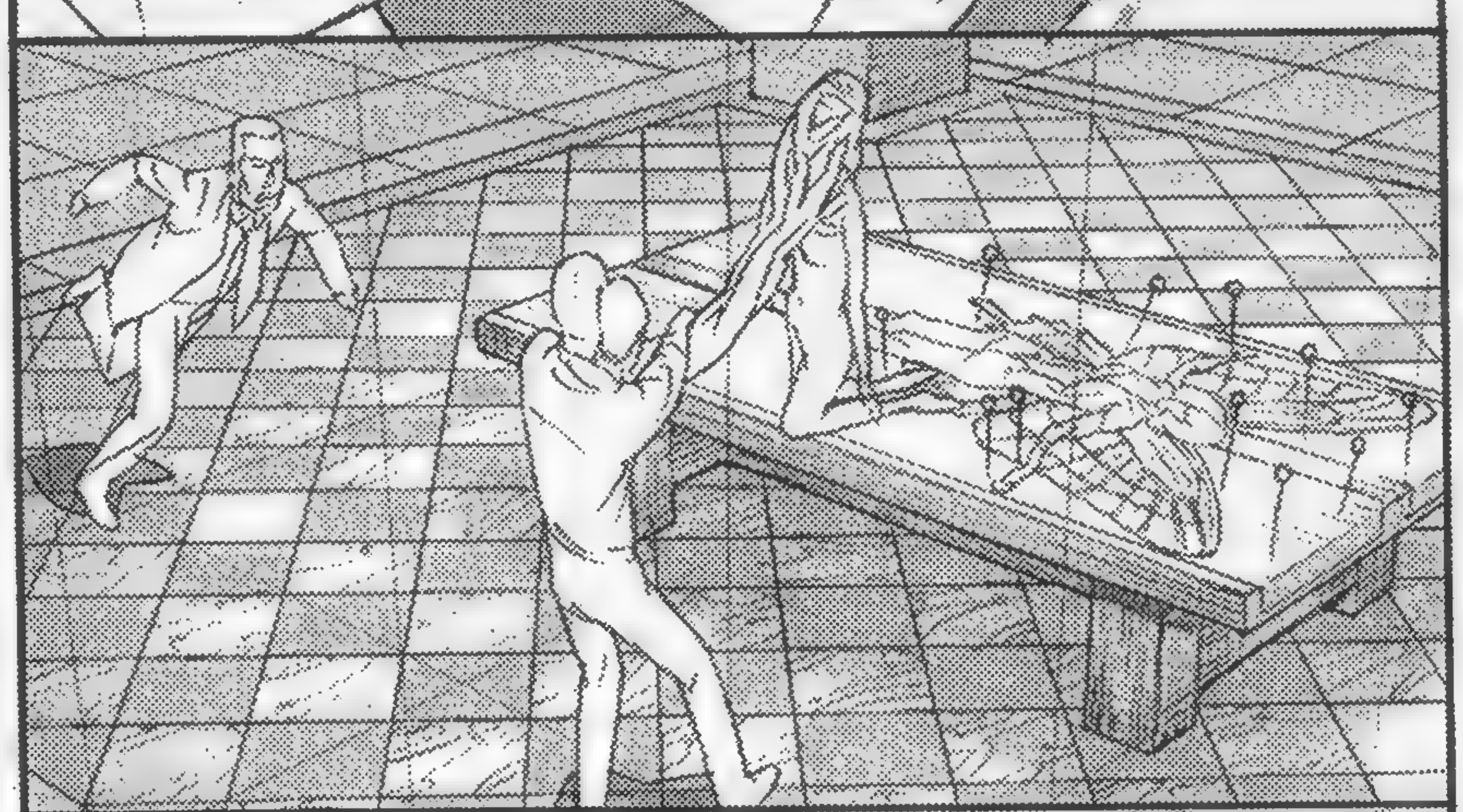
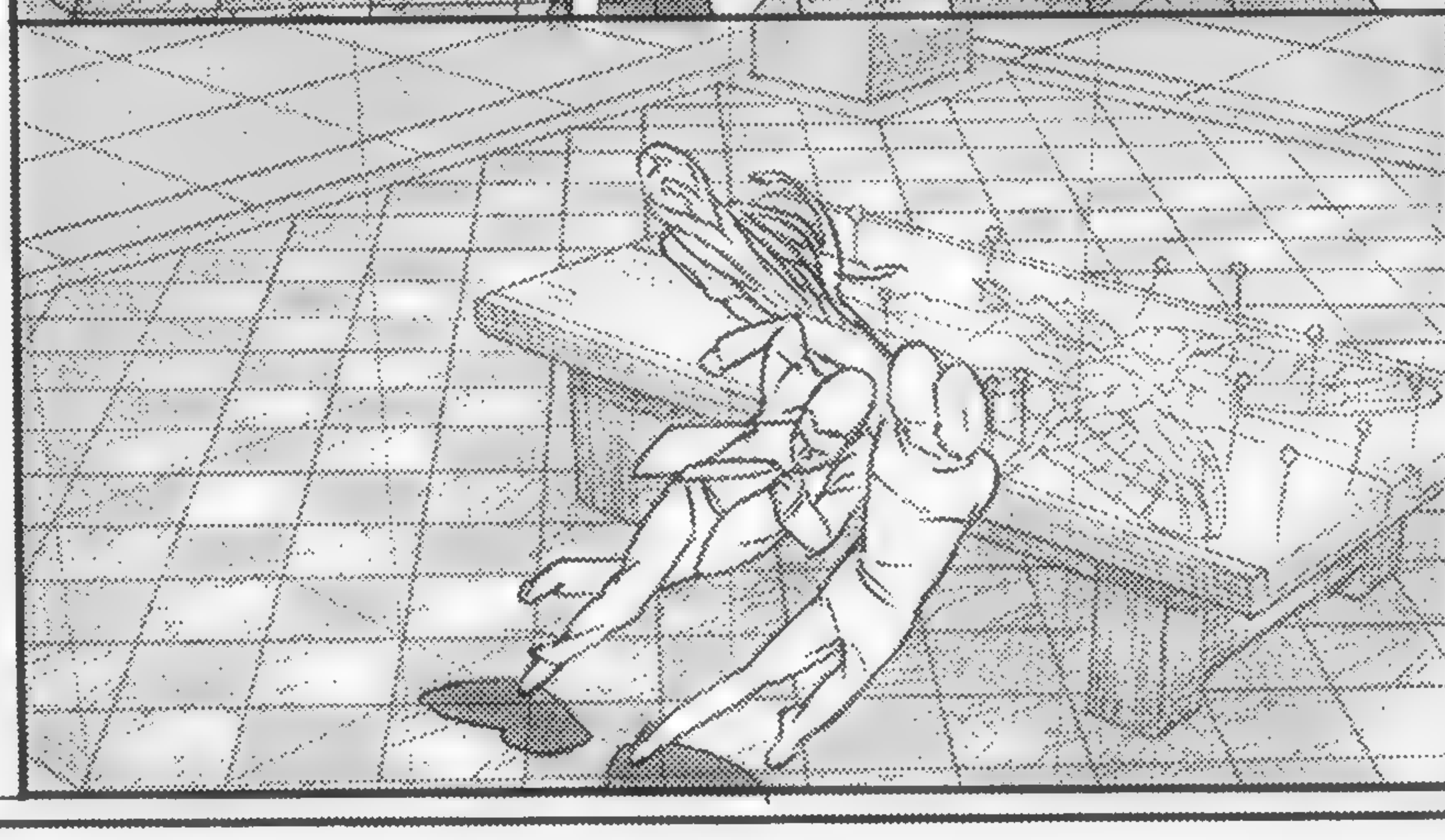
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
280		グイッと引っ張る。		6+0
281		A.C.で。		
		敦子から樹根を 引き離そうとする 小山内の右半身。 人形のように 振り回される敦子。	(〜1+0) 小山内 「先生！ 彼女は… 彼女だけは！」	
		乾、小山内を叱咤 しながら、さらに 敦子を締め上げる。 樹根は適宜伸び有り です。	(〜4+12) 乾 「肉欲一つ 制御できぬ のか！」	
		せめぎ合う小山内と乾、 その奥に見える壁の 一部が、人の形に せり出してくる。		7+12

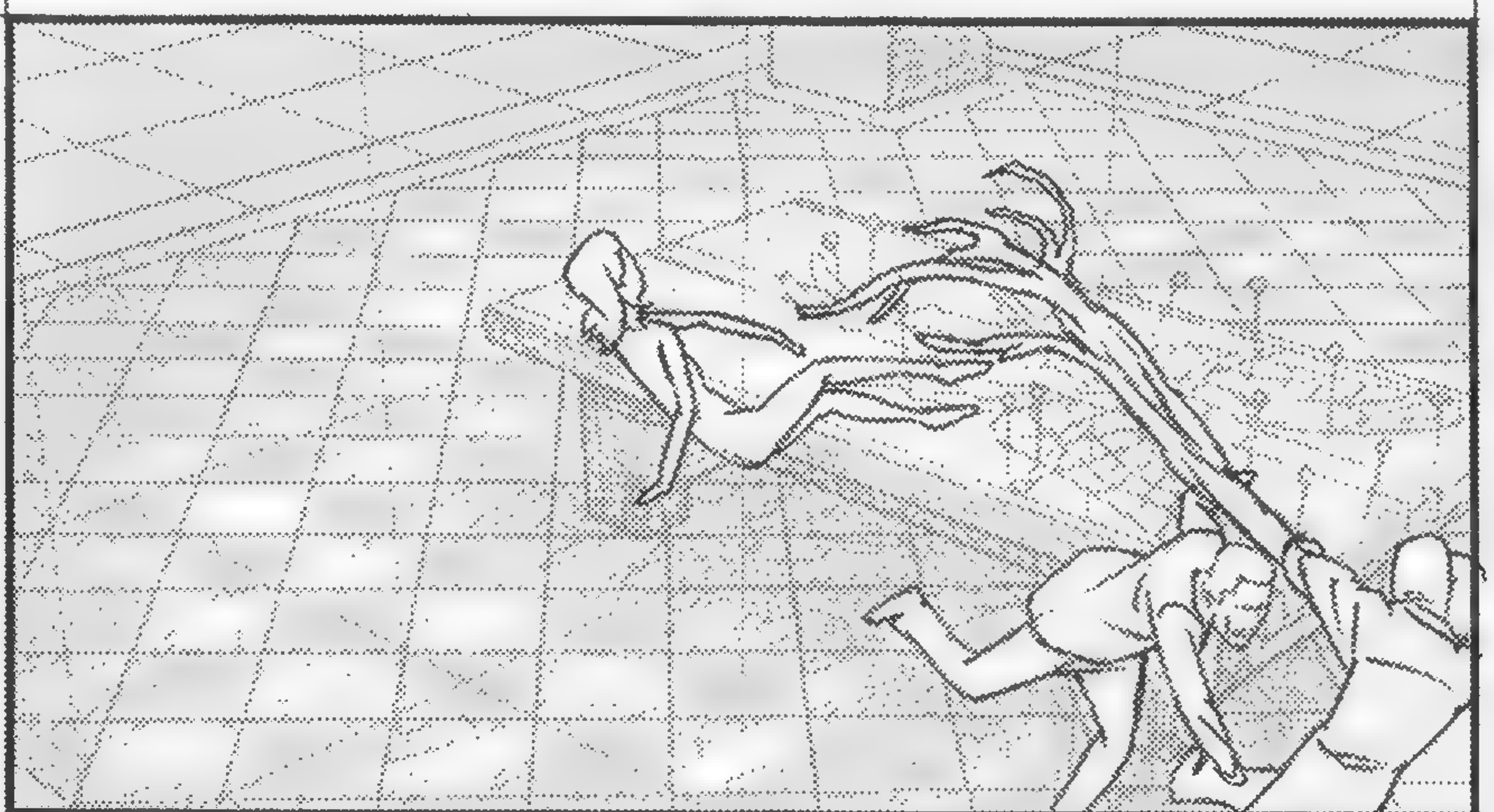
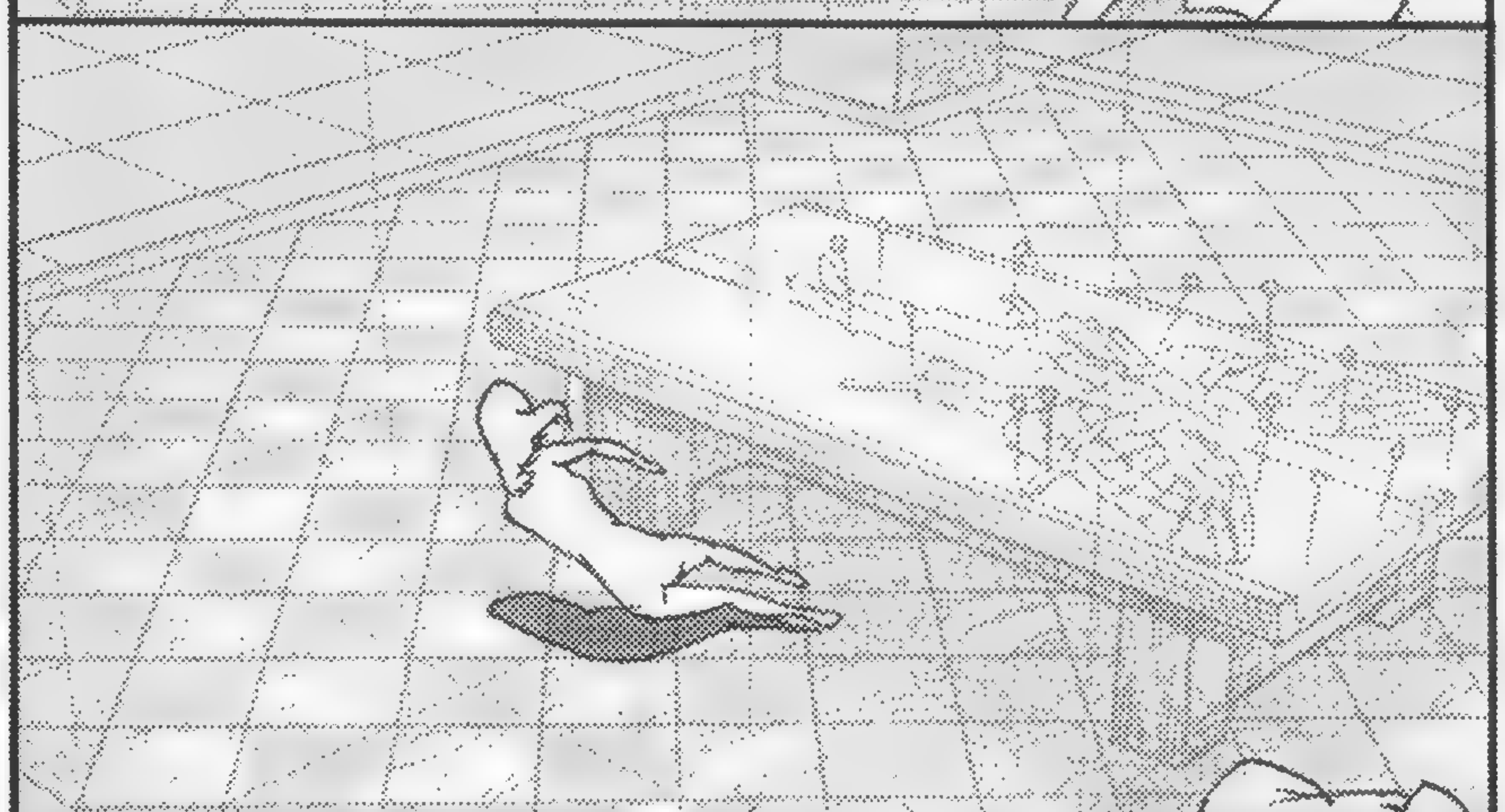
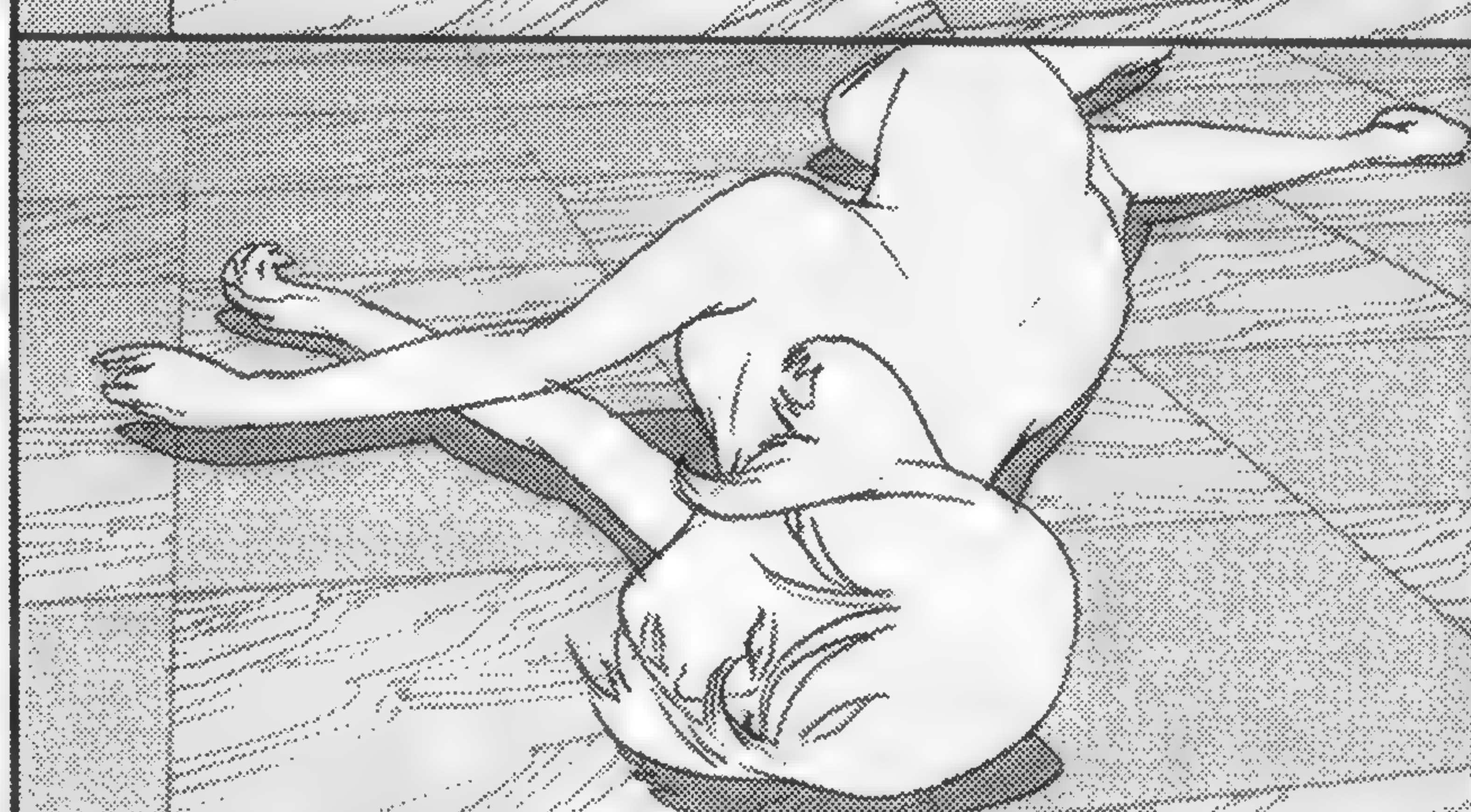
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
282	 	壁がググーーッと粉川の形に張り出してくる。方法については撮影様相談。  中の粉川はこんな感じ。 		4+0
283		映画館内。スクリーンに無理矢理突入している粉川。スクリーンがゴムのように伸びている。 スクリーン内は一進一退の乾と小山内。  スクリーン内はこんな絵になります。粉川との対比で考えるとコンテの絵のようには映写されませんが、「敦子と小山内のところへ向かう粉川」という絵を優先して考えます。	粉川 「ヌ…オ… オオォッ！」	3+12
284	 	せめぎ合う小山内の右半身と乾の左半身。BGはC.778を左右反転して兼用。 言いつつ、樹根の左手を引っ張る。 ↓	小山内　(〜0+18) 「お願いです！ 彼女だけは！」	

↓

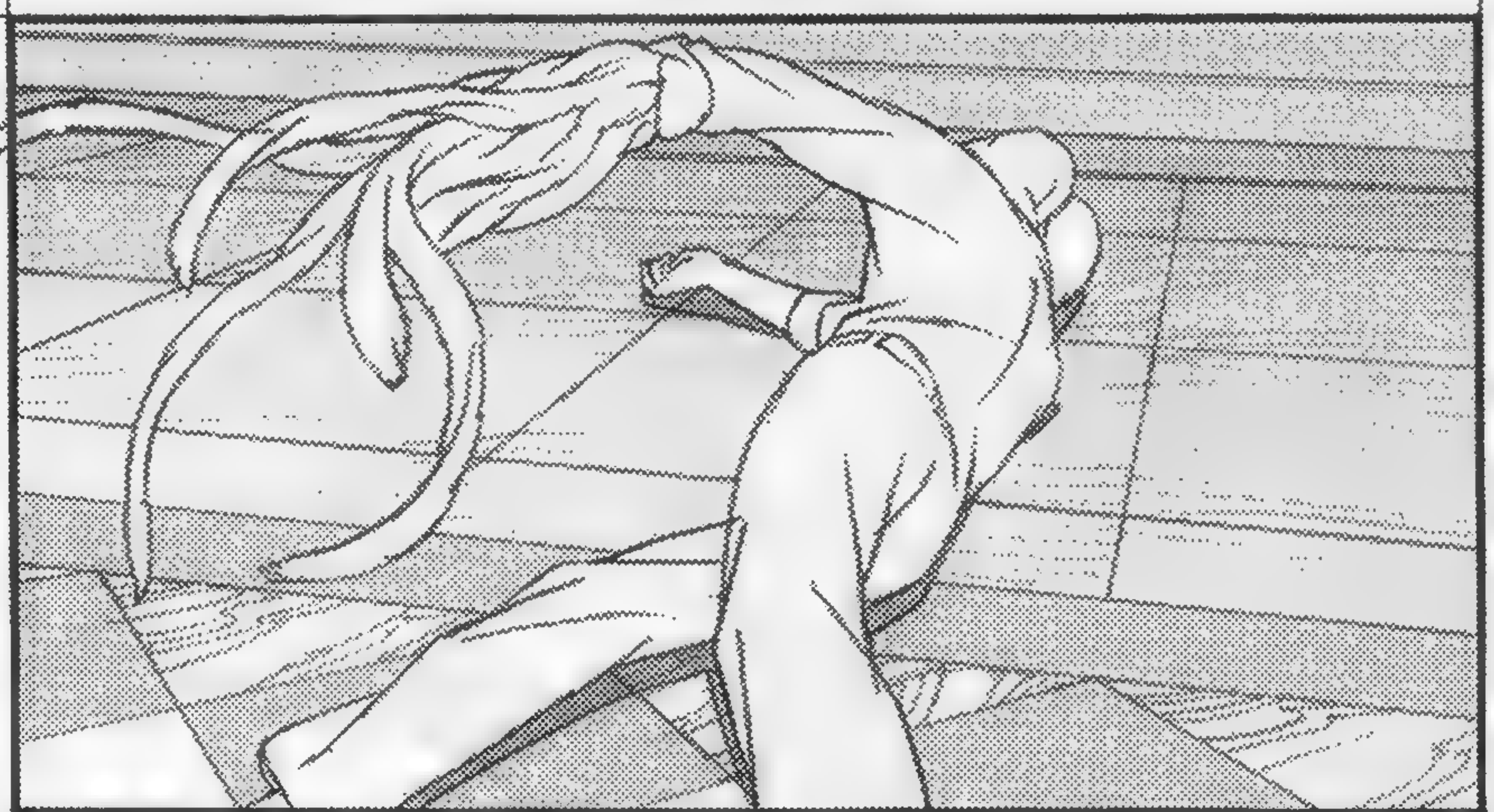
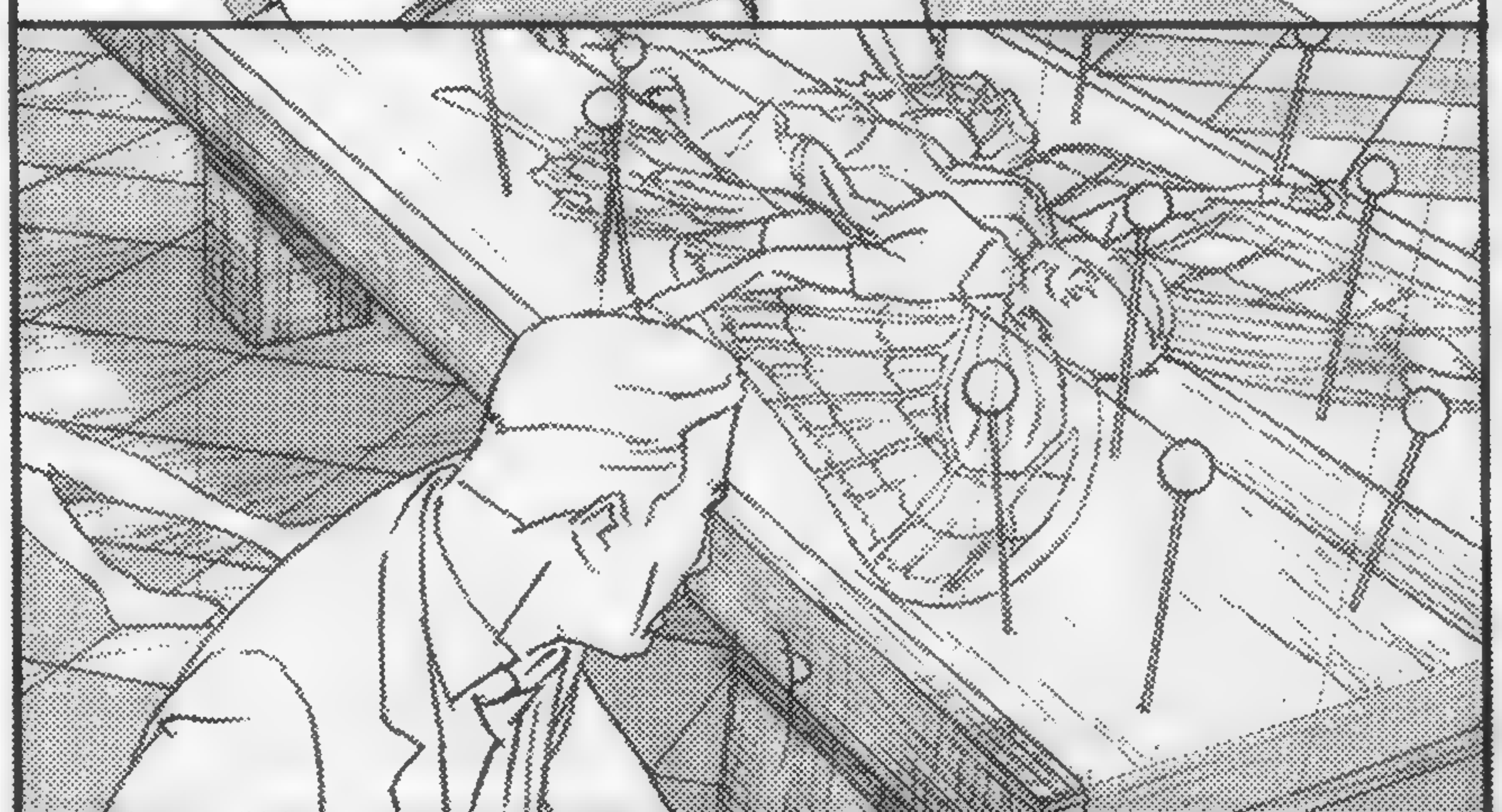
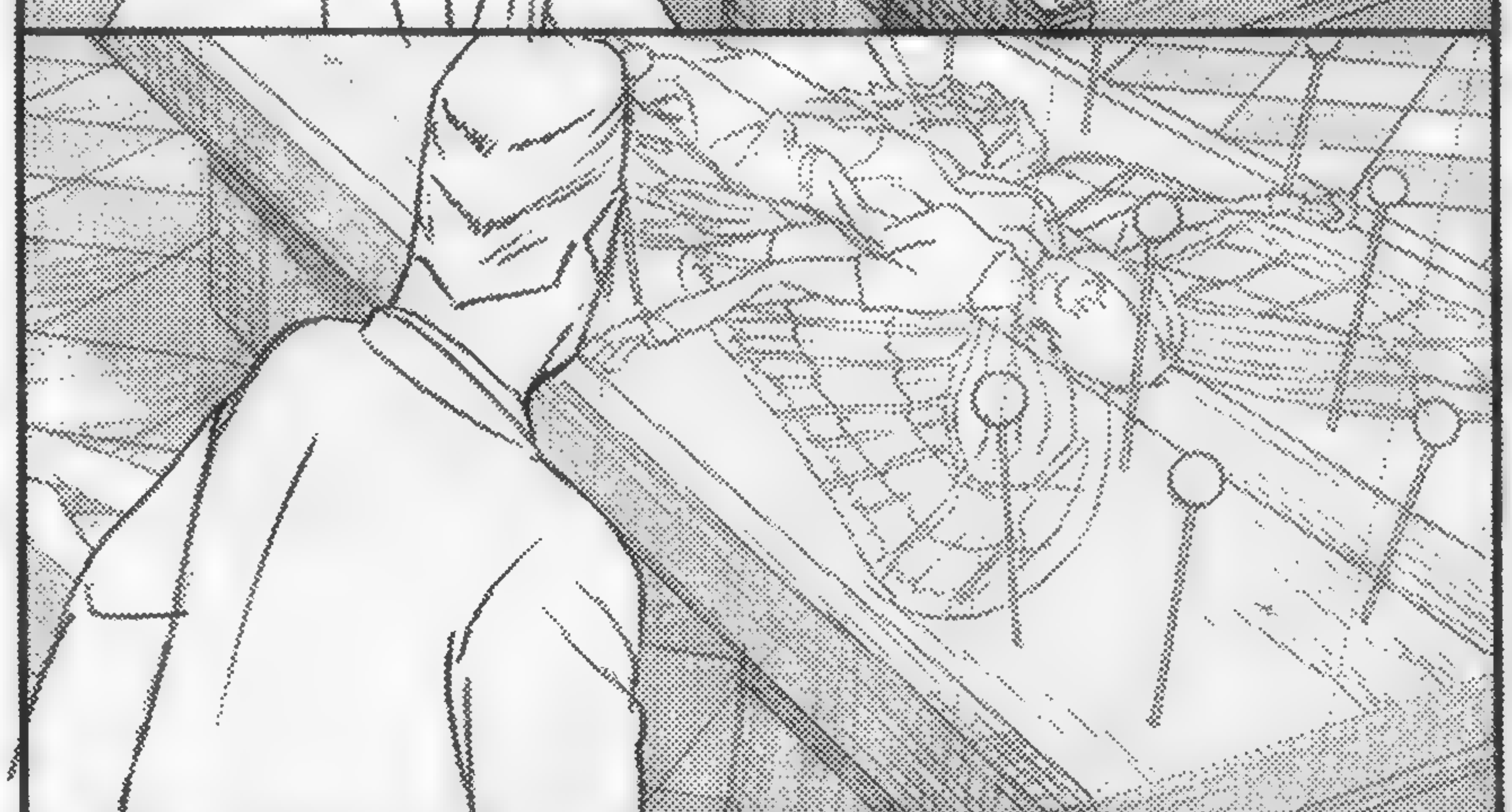
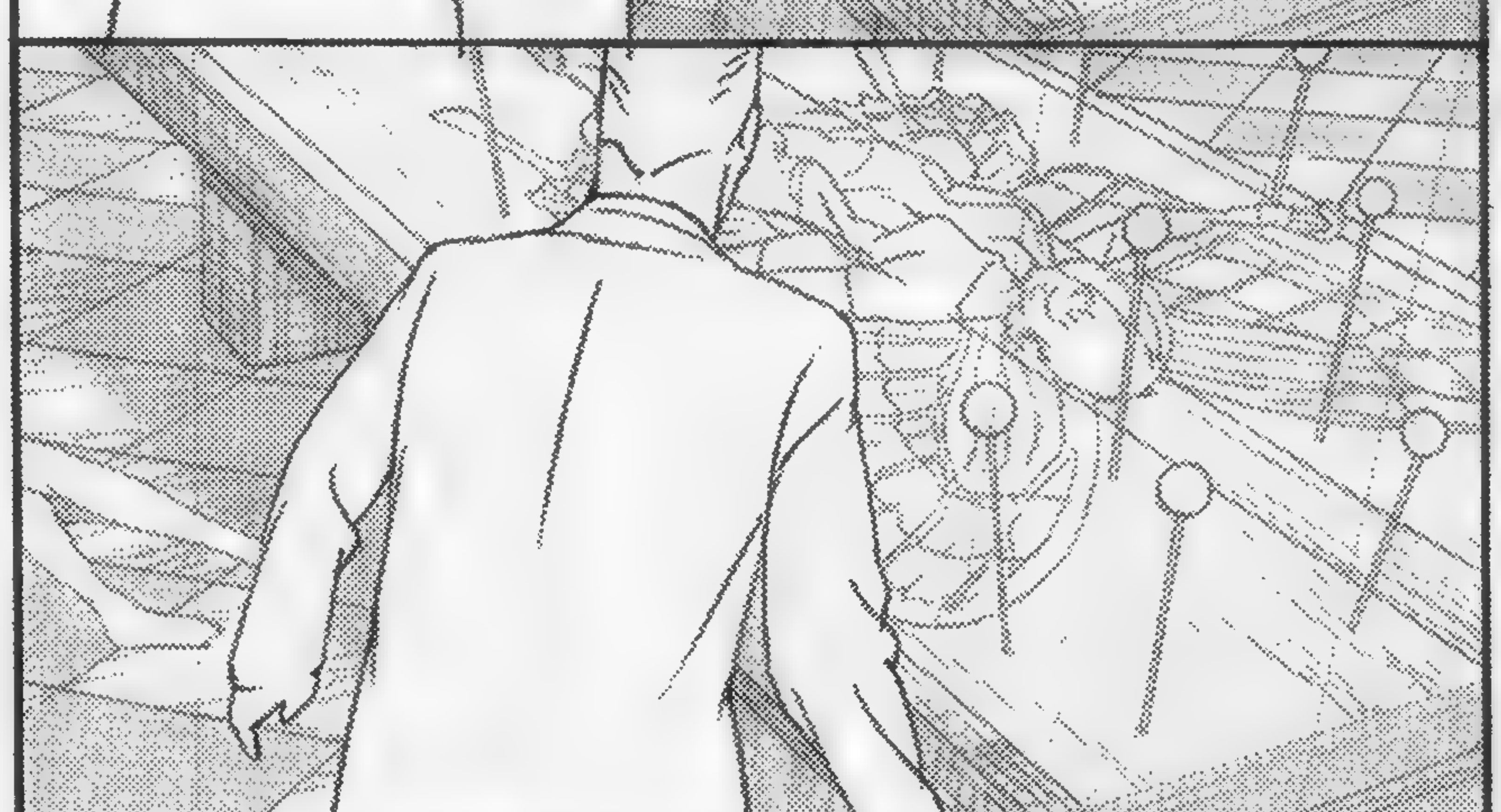
(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
784		乾、グイッと前面に出つつ。	乾 (〜3+0) 「なぜ従わぬ！ 私の魂に 仕えてこその お前なのだ！」	8+06
785		さらに締め上げられる敦子。 付けてPAN.UP。	S.E. ギリギリと樹根が締め上げる音。 樹根同士が軋み合うような。	
		左の絵だと胸の膨らみの頂上部が見えてしまうことになりますが、このシーンの敦子の裸体は、出来る限り「肝心なところ」は見せないようにお願いします。 ただ、やむを得ない場合とか一瞬見える程度なら有りです。 お尻は見えても良いです。 左の絵は一考してみてください。		1+12
786		C.784同ポ。 せめぎ合う小山内と乾。 小山内、力を振り絞って	小山内 (〜1+0) 「彼女を…	
		手前に出て来つつ。	愛してる のに！」	4+0

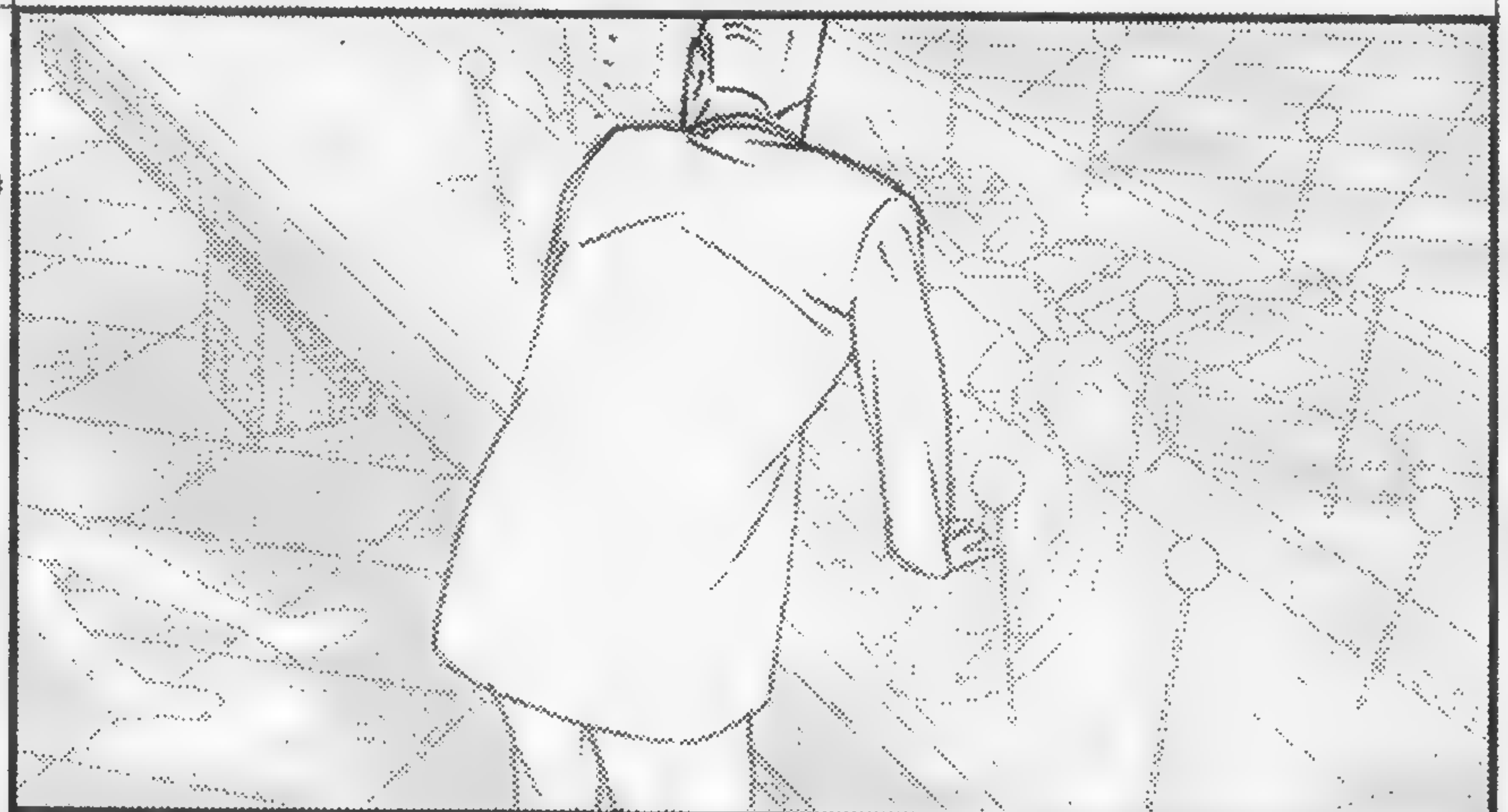
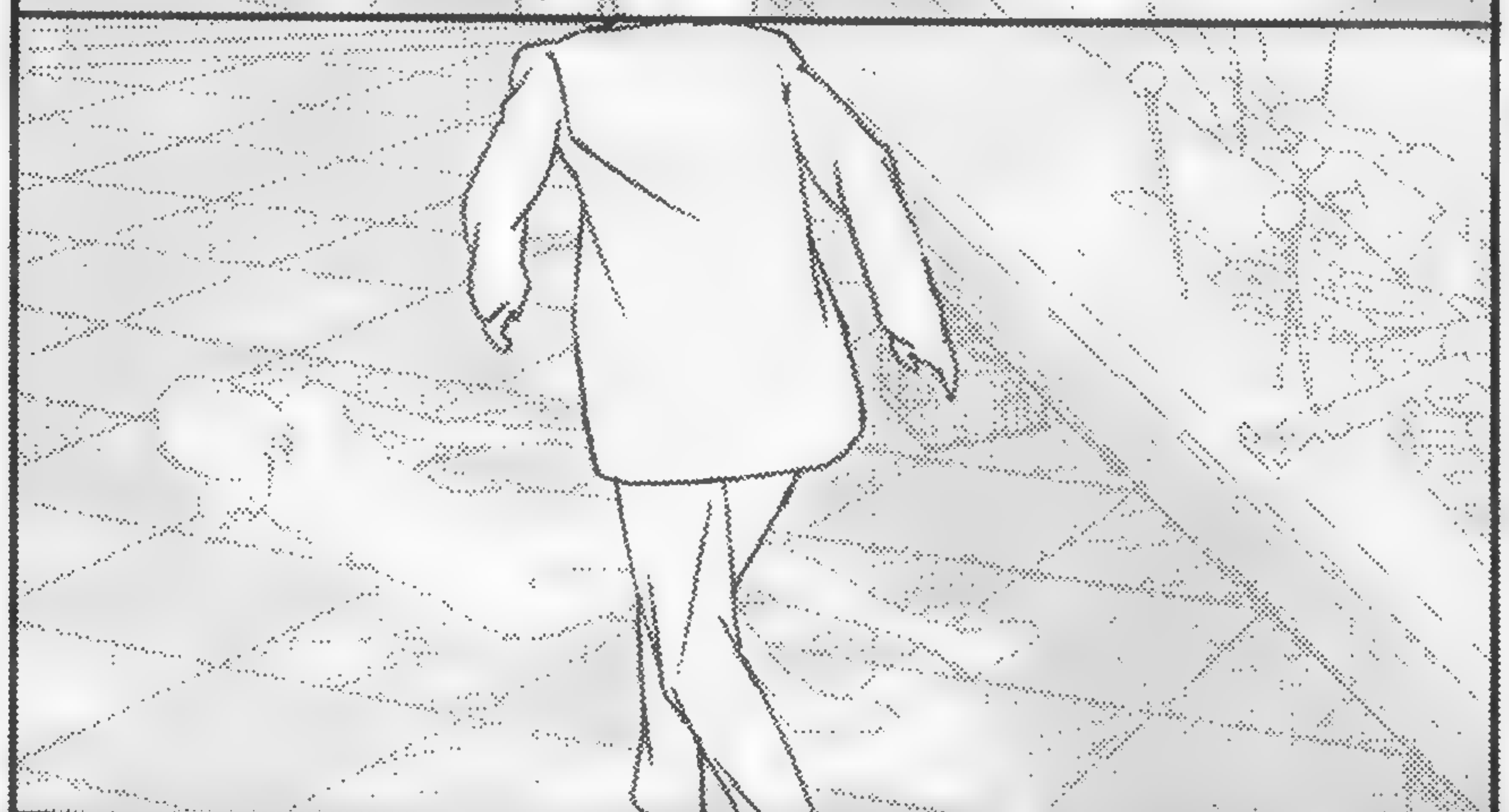
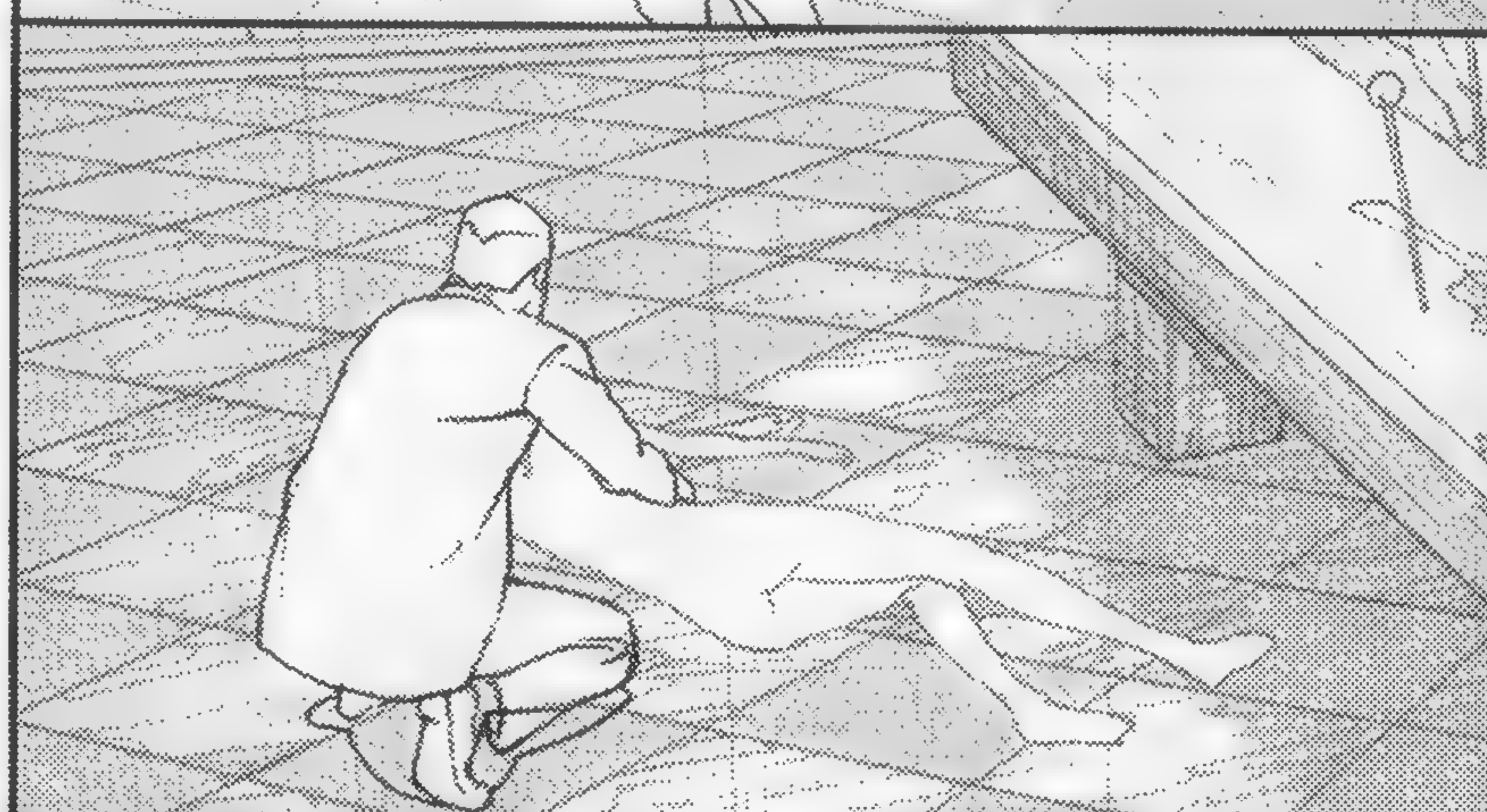
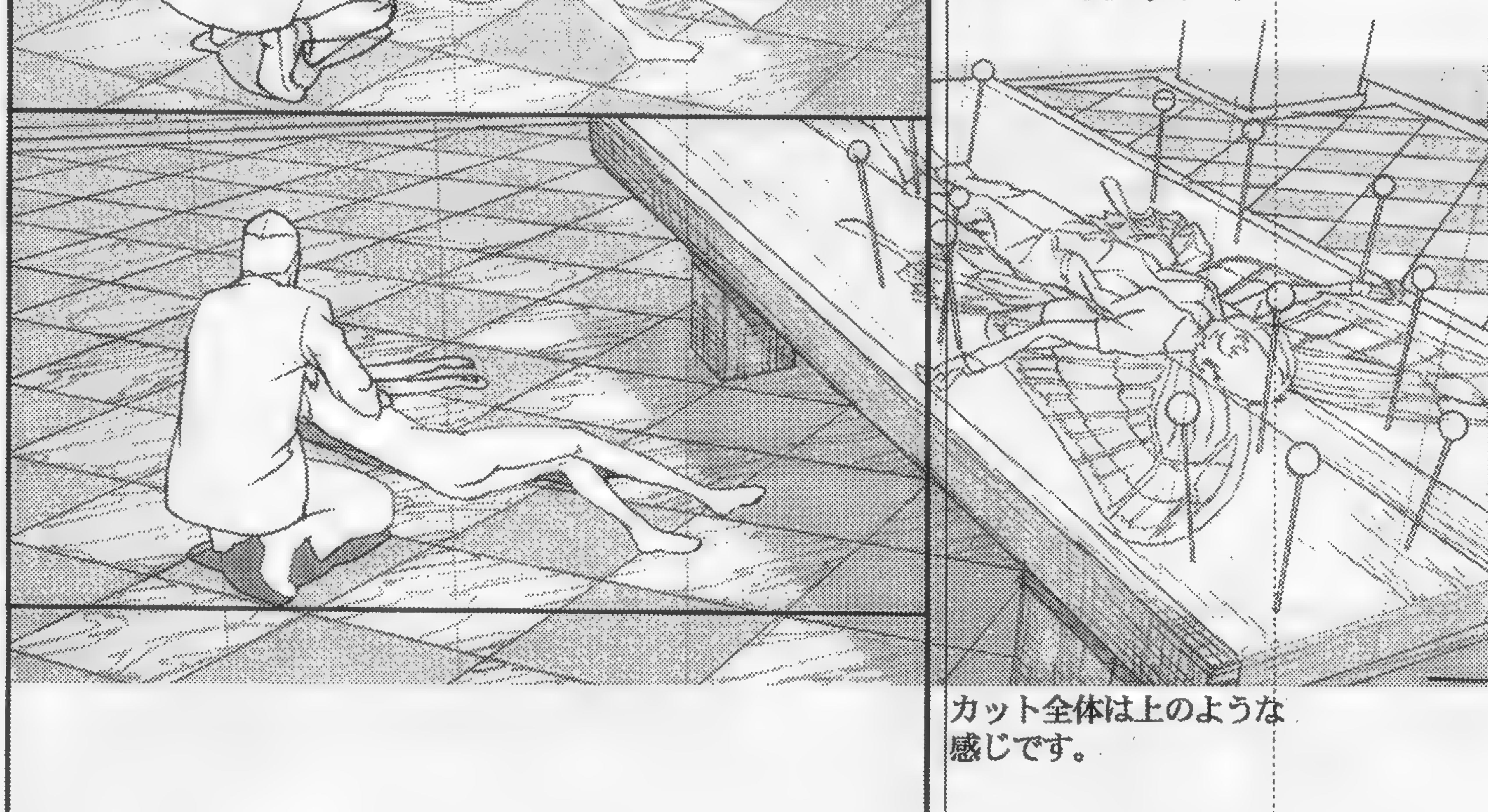
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
787		C.782BG兼用。 壁を突破しようと 突き進む粉川、 付けてPAN←。 壁がいよいよ薄く 伸びて、中の粉川が 透けて見えてくる。 スタート時から わずかに透けています。	粉川 「パァ… プゥ…	
		いっぱいいっぱいに 伸びきったあたりで (～3+0くらい。付ける のはここまで)、 ググググッと溜め (2+12くらい)があって から、	リィ… カァ…	
		一気にビリッと膜が 敗れて粉川が 飛び出してくる。 粉川、OUTまで。 C.782・787全体でこんな感じ。 	アッ！」	6+0
788		小山内と乾、締め上げ られる敦子、俯瞰。 粉川が前カットの勢い そのままに、IN気味に 駆け込んできて		
↓		小山内・乾にタックル！ 跳ね飛ばされる 小山内・乾。 ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
588		同時に敦子を締め上げていた樹根が離れる。		
		敦子は樹根に引っ張られる感じで、回転しながら落下。		1+18
589		A.C.で。床に倒れる敦子。		
				0+12
590		跳ね飛ばされた小山内・乾が、		

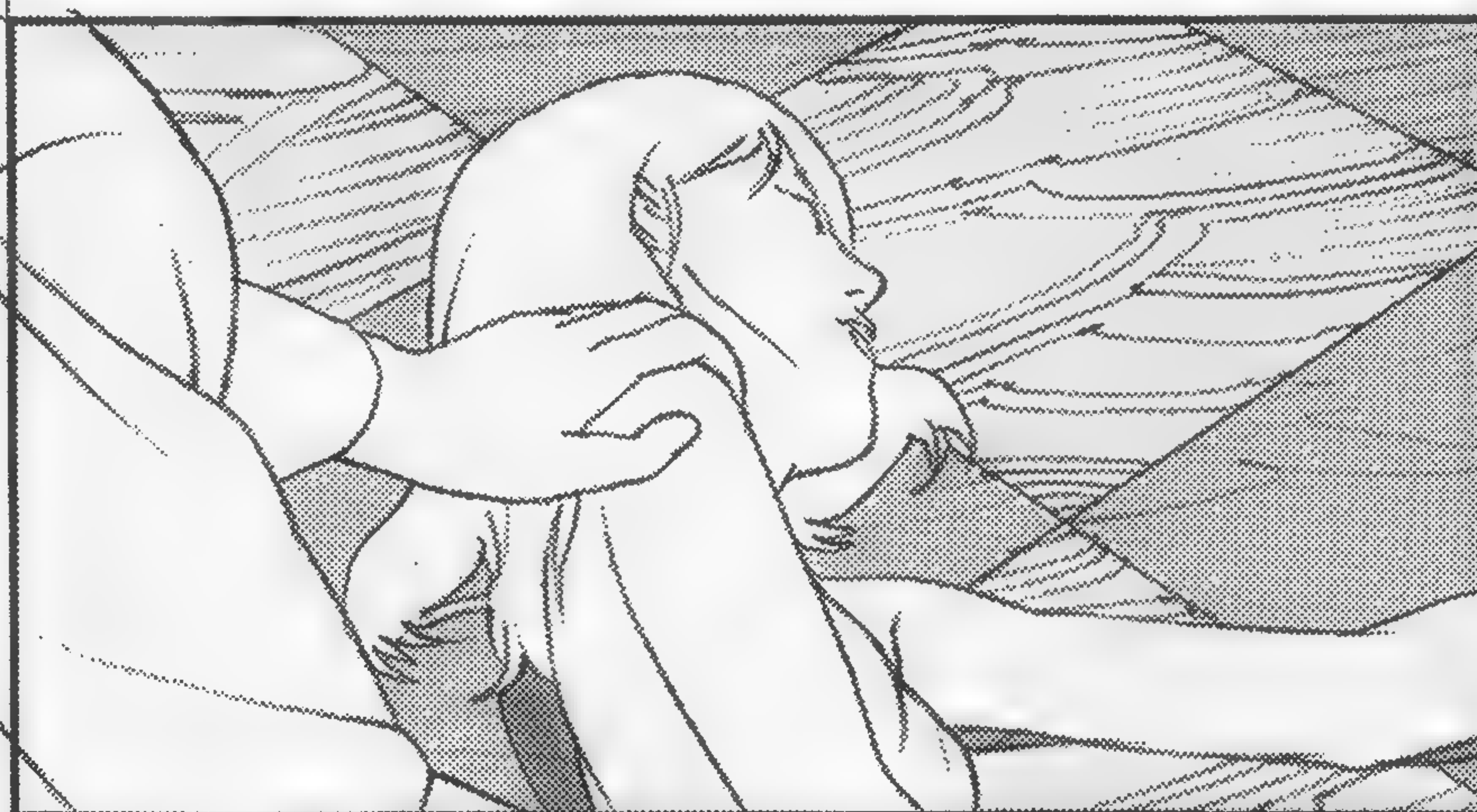
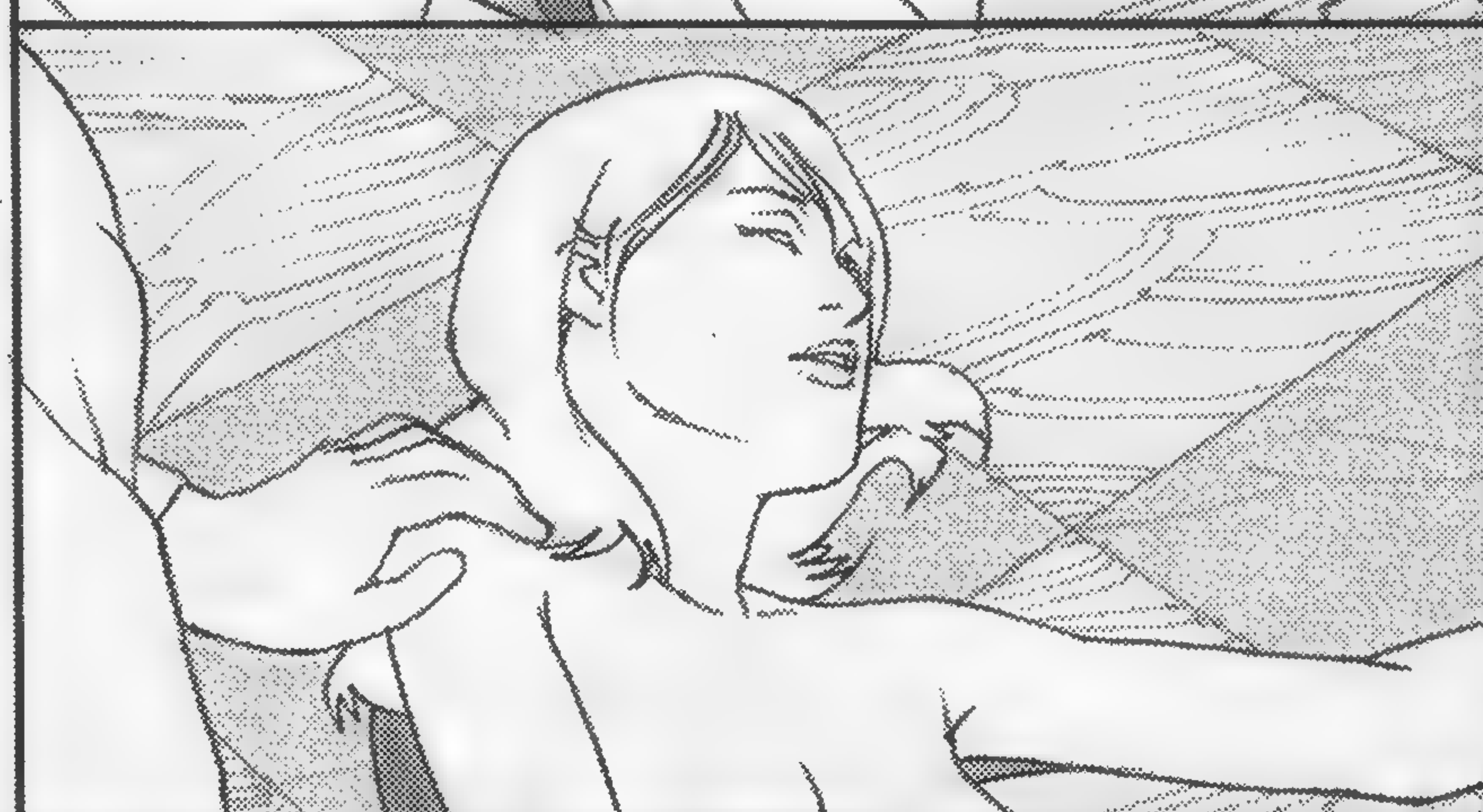
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
290		床に倒れて滑る。 もう少し奥まで行くようにしてください。		1+06
291		粉川がIN気味で、素速く体勢を立て直しつつ、		
		パプリカの抜け殻を振り返る。		
			粉川 「パプリカ！」	
		言いつつ駆け寄る粉川に付けてPAN.UP. しばし呆然と見ているが、		

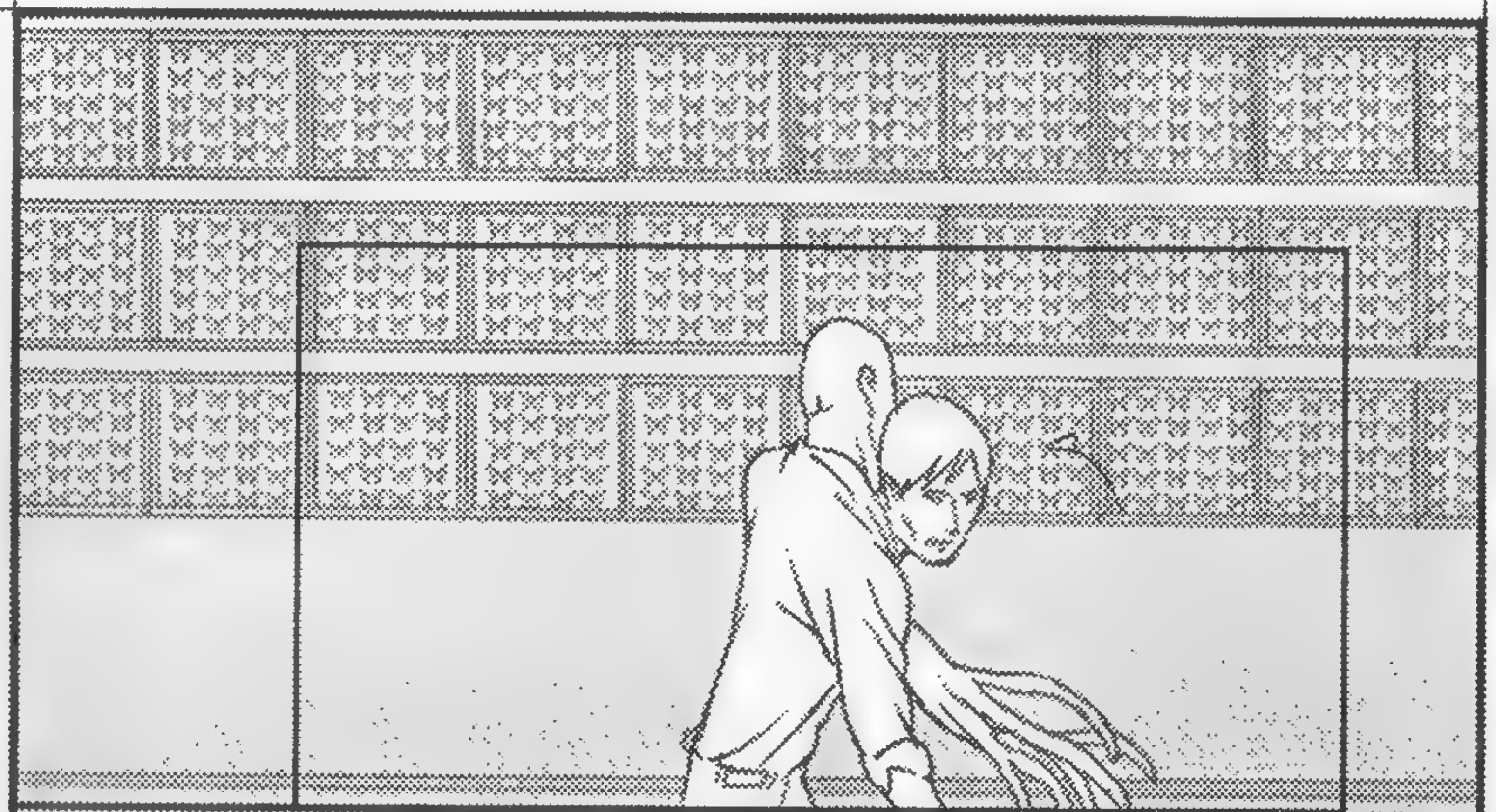
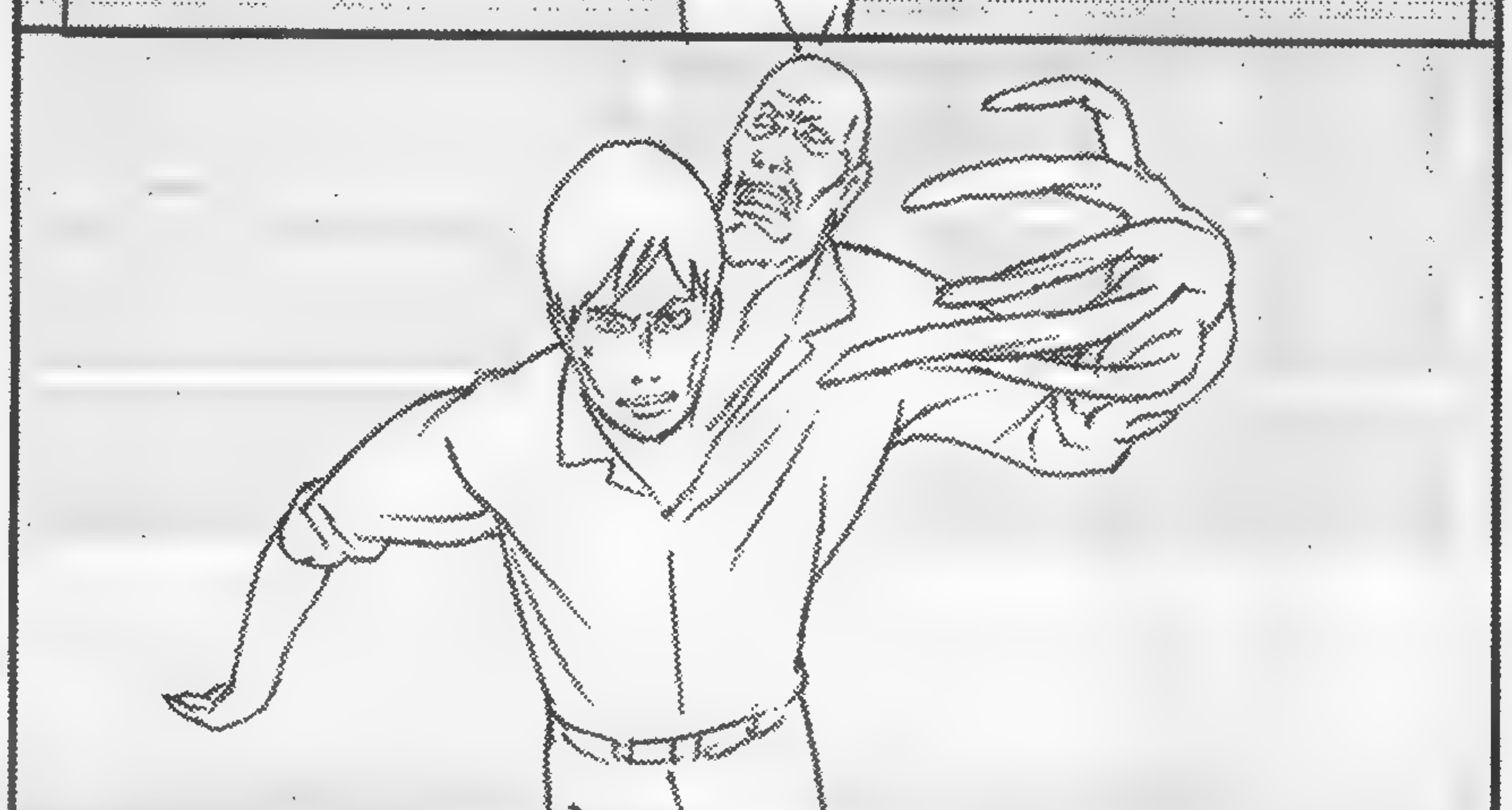
(　　)

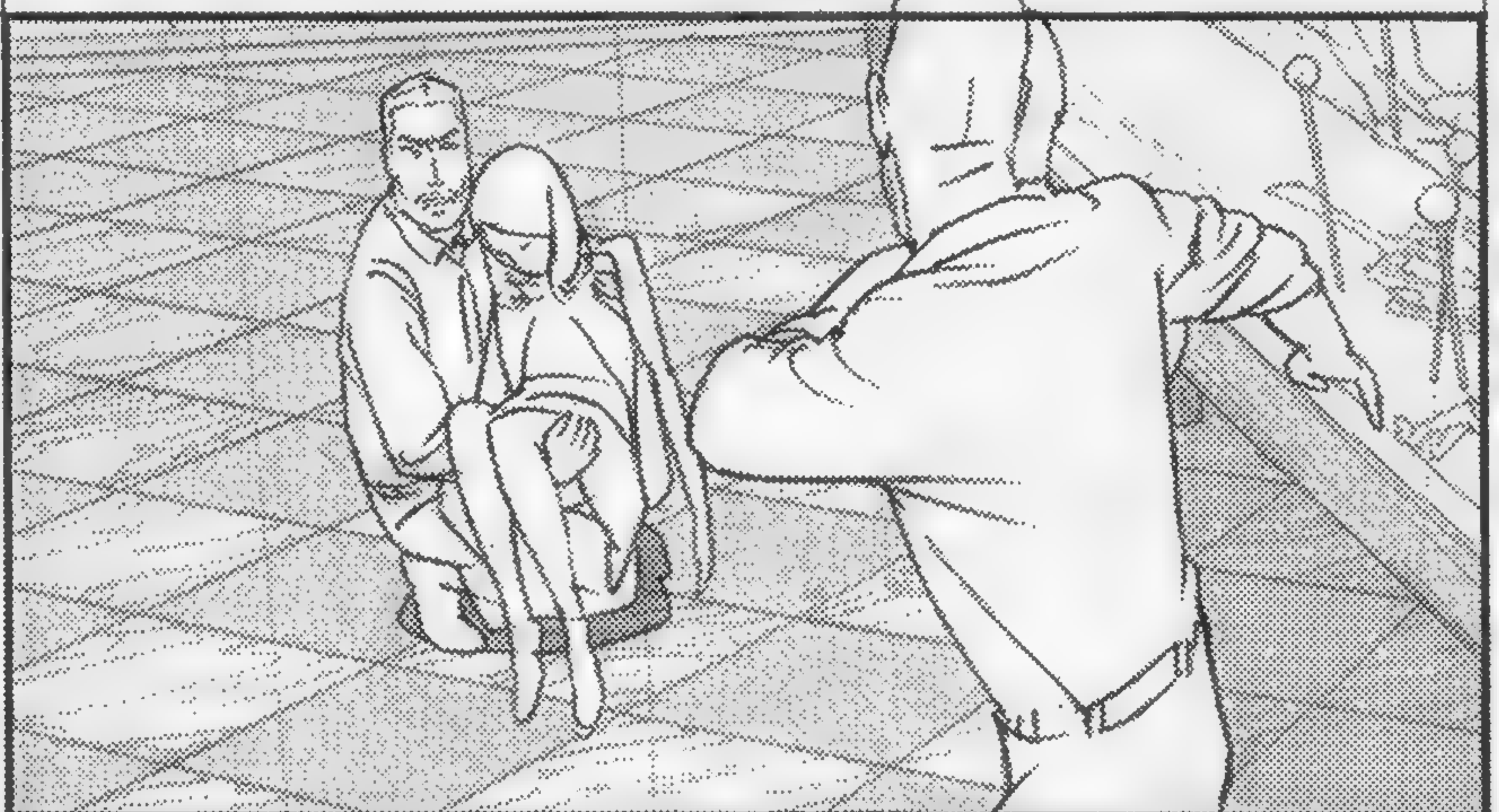
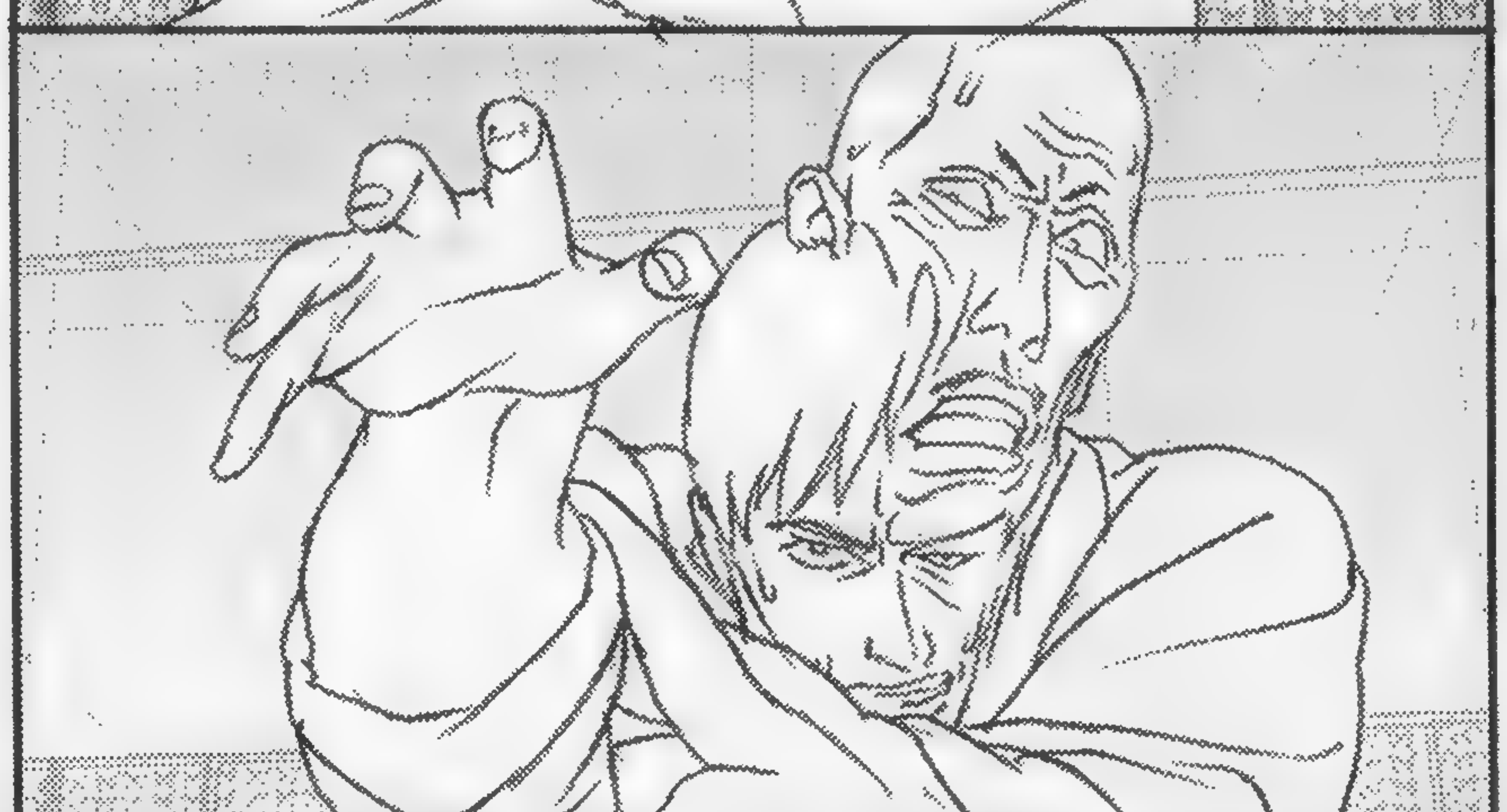
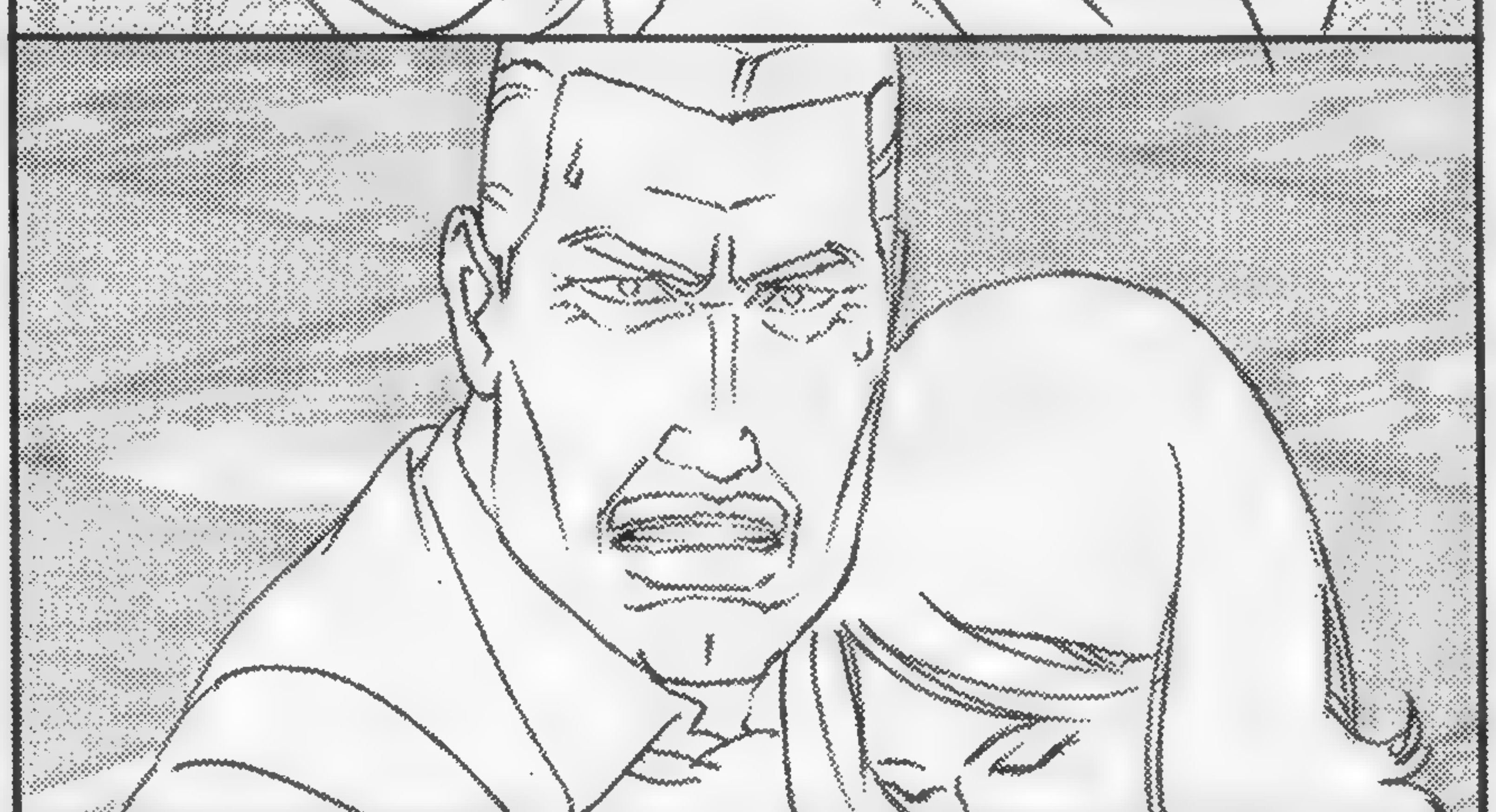
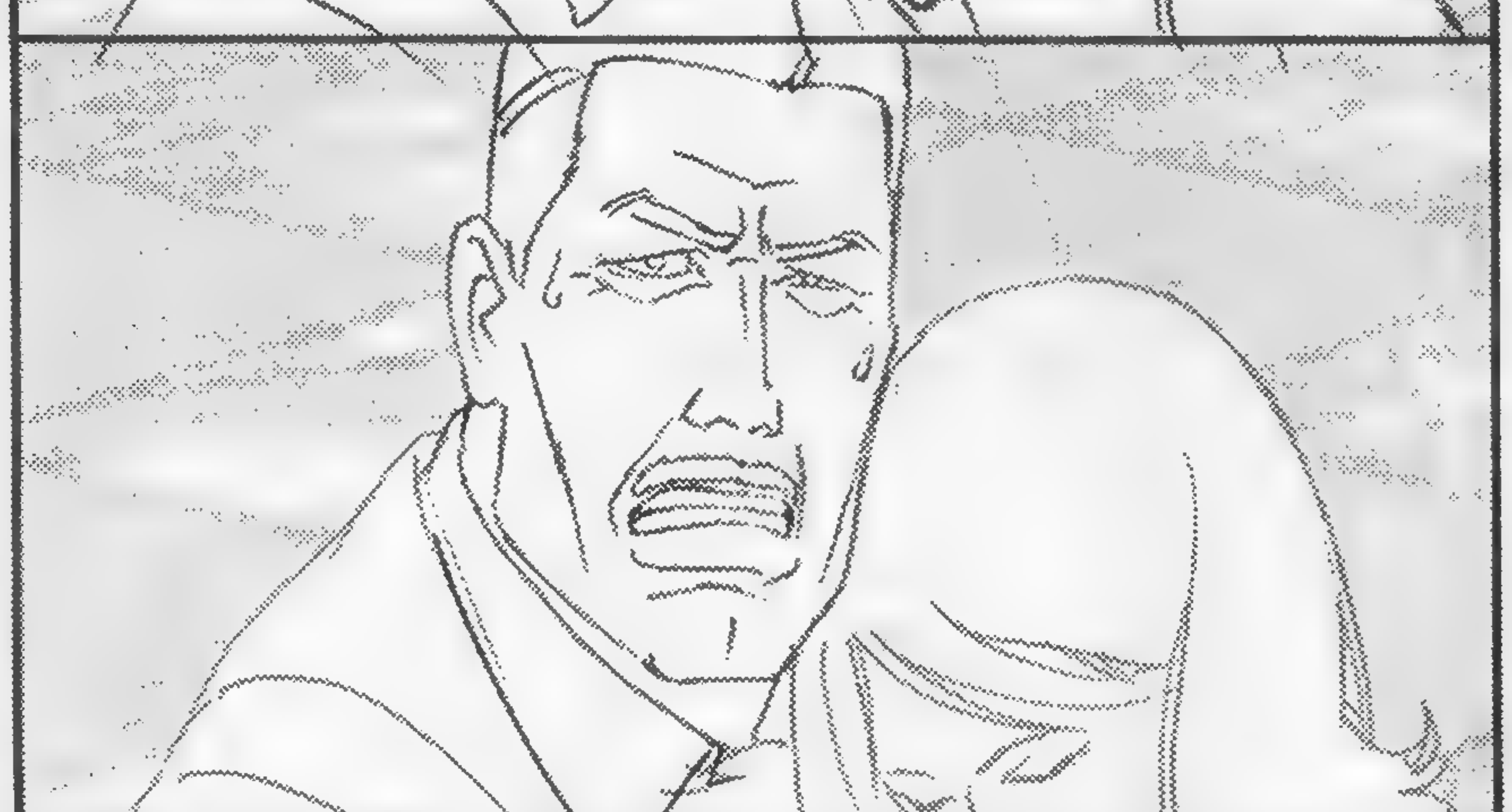
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
291		傍らに倒れている 敦子に気づいて、		
		駆け寄る。 付けてPAN。		
		敦子に手をかけて	粉川 「大丈夫か!?」	
		手前へ起こしかけた ところで次カットへ。		
		カット全体は上のような 感じです。		7+12

(　　)

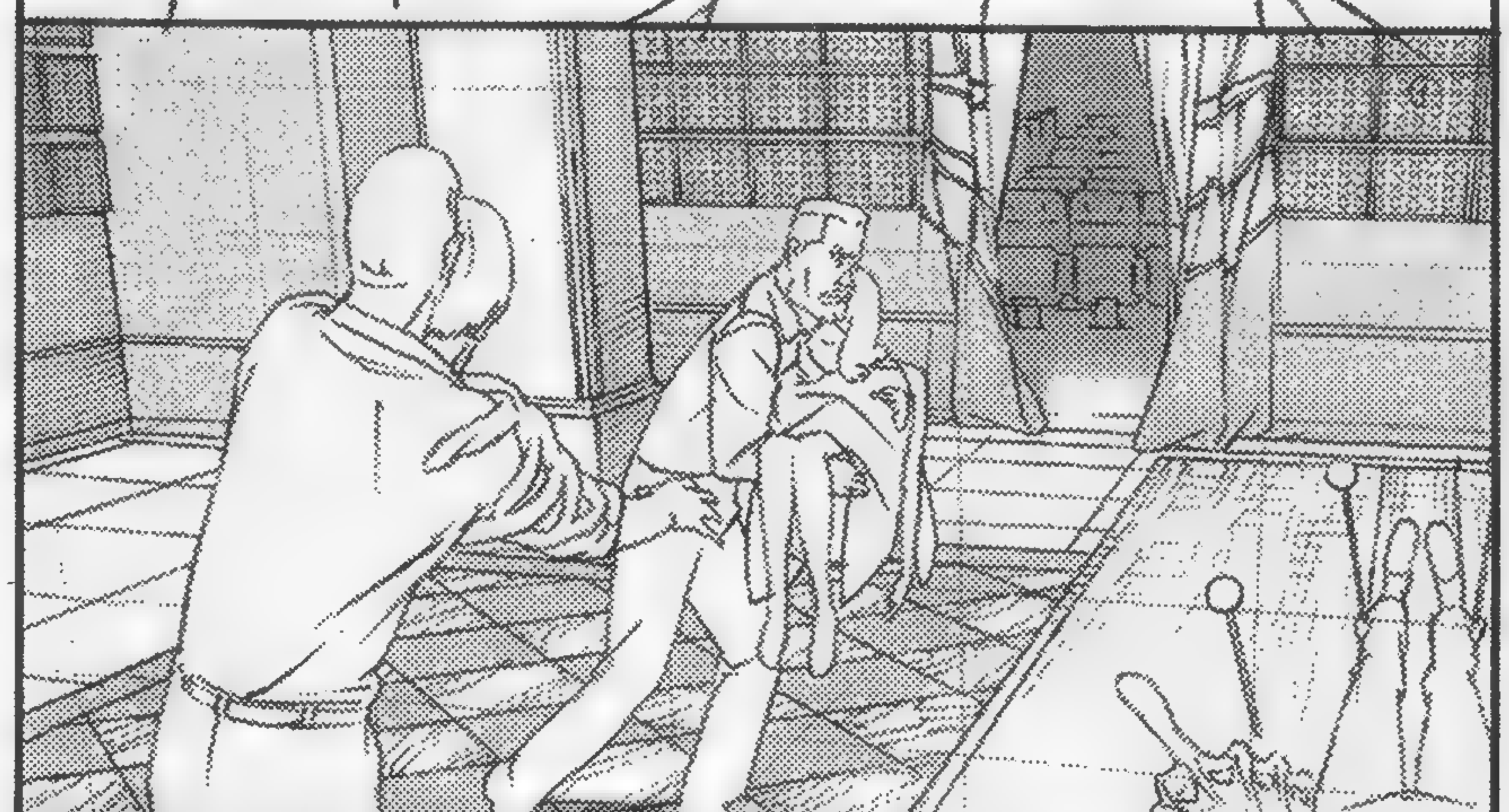
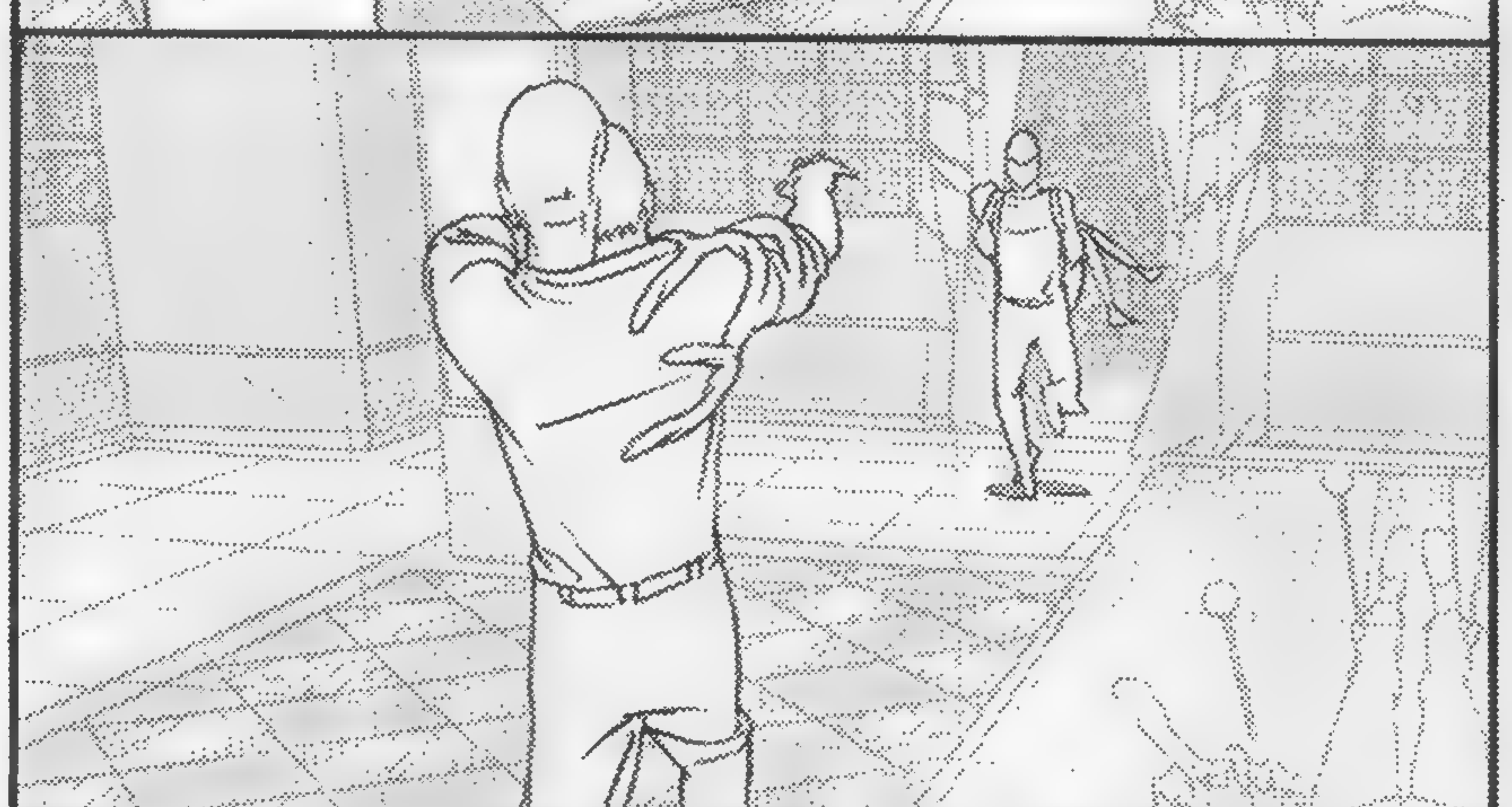
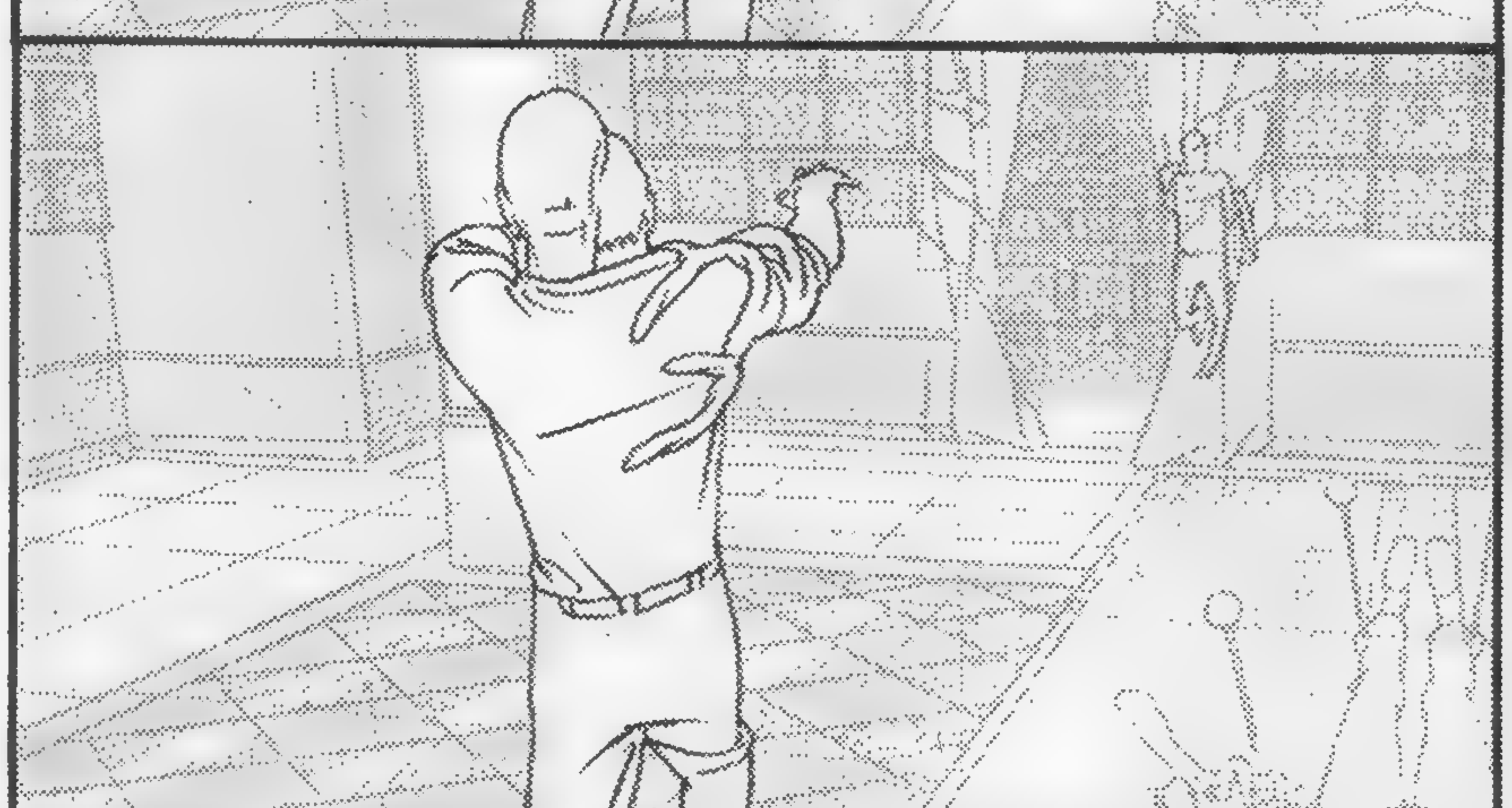
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
292		A.C.で。		
		仰向けになり敦子の 顔が見える。 しかし気は失ったまま。		1+06
293		粉川、アオリ。 「千葉敦子」と認めて 驚く。	粉川 (~1+06) 「やはり、君が パプリカだった のか？」	
		我に返り、 小山内・乾の方に 鋭く目をやりながら、 上着に手をかけ、		
		脱ぎかけるまで。 チラッと敦子の裸身に 目を走らせたりして。		5+0

( )

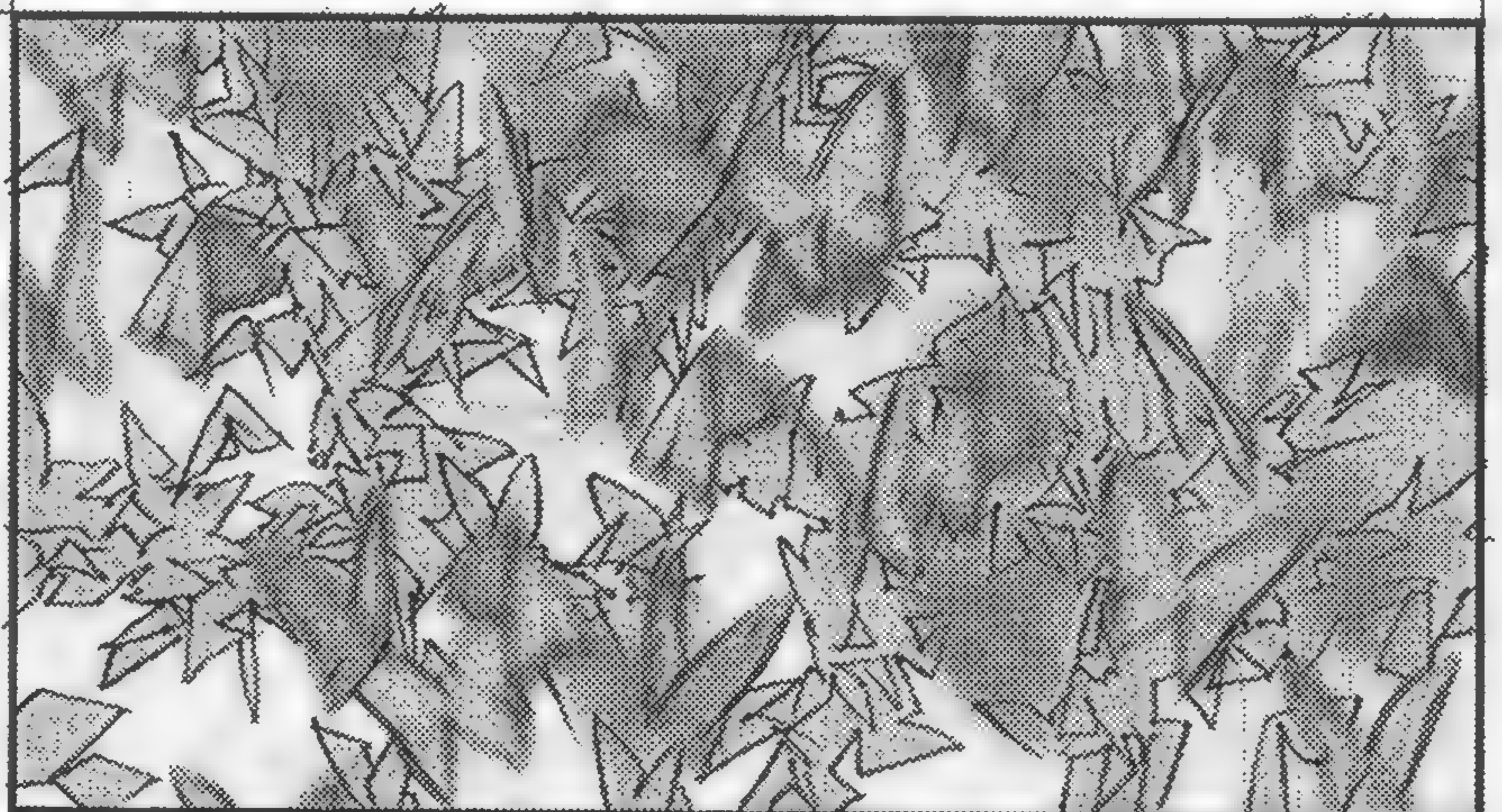
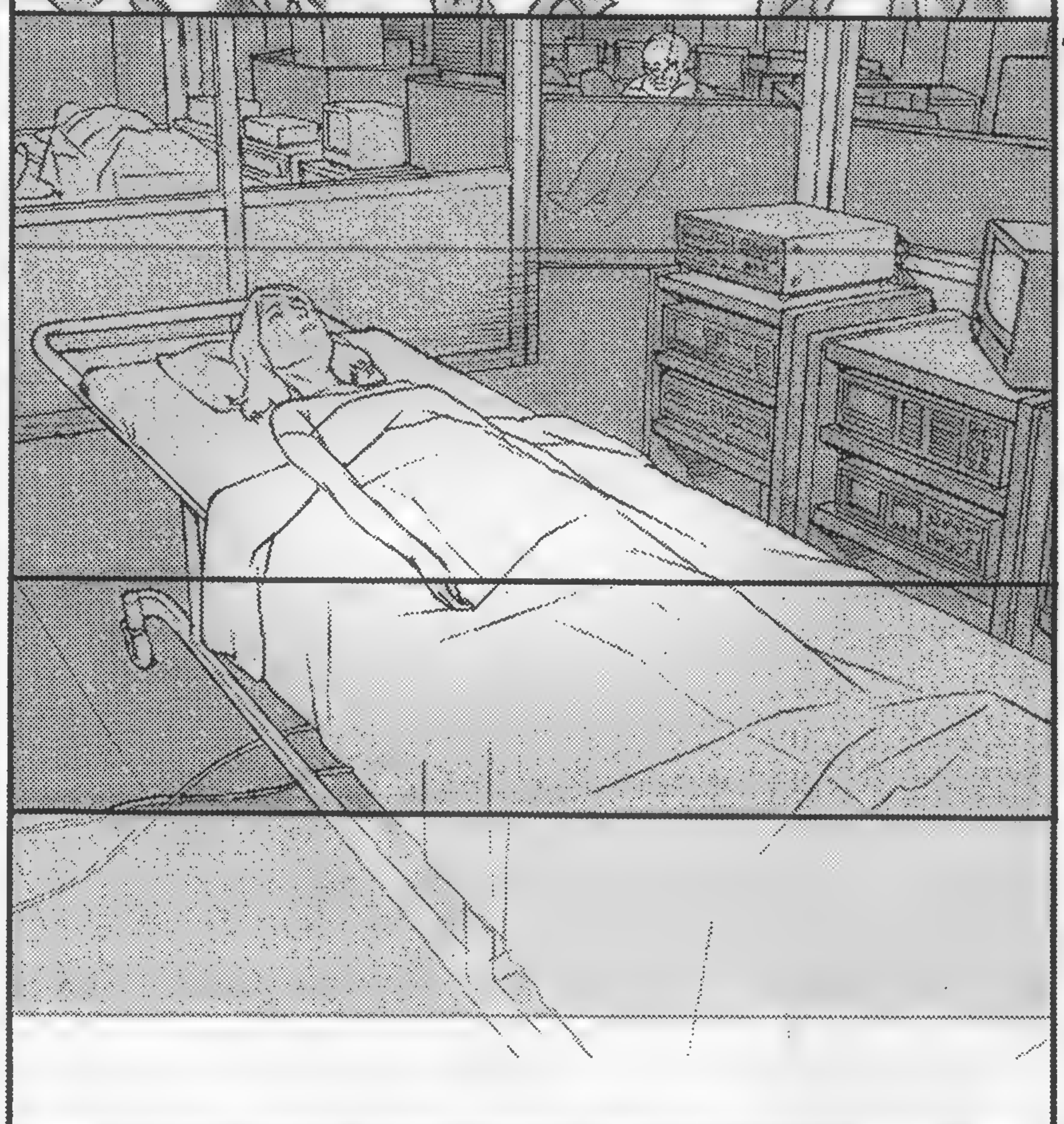
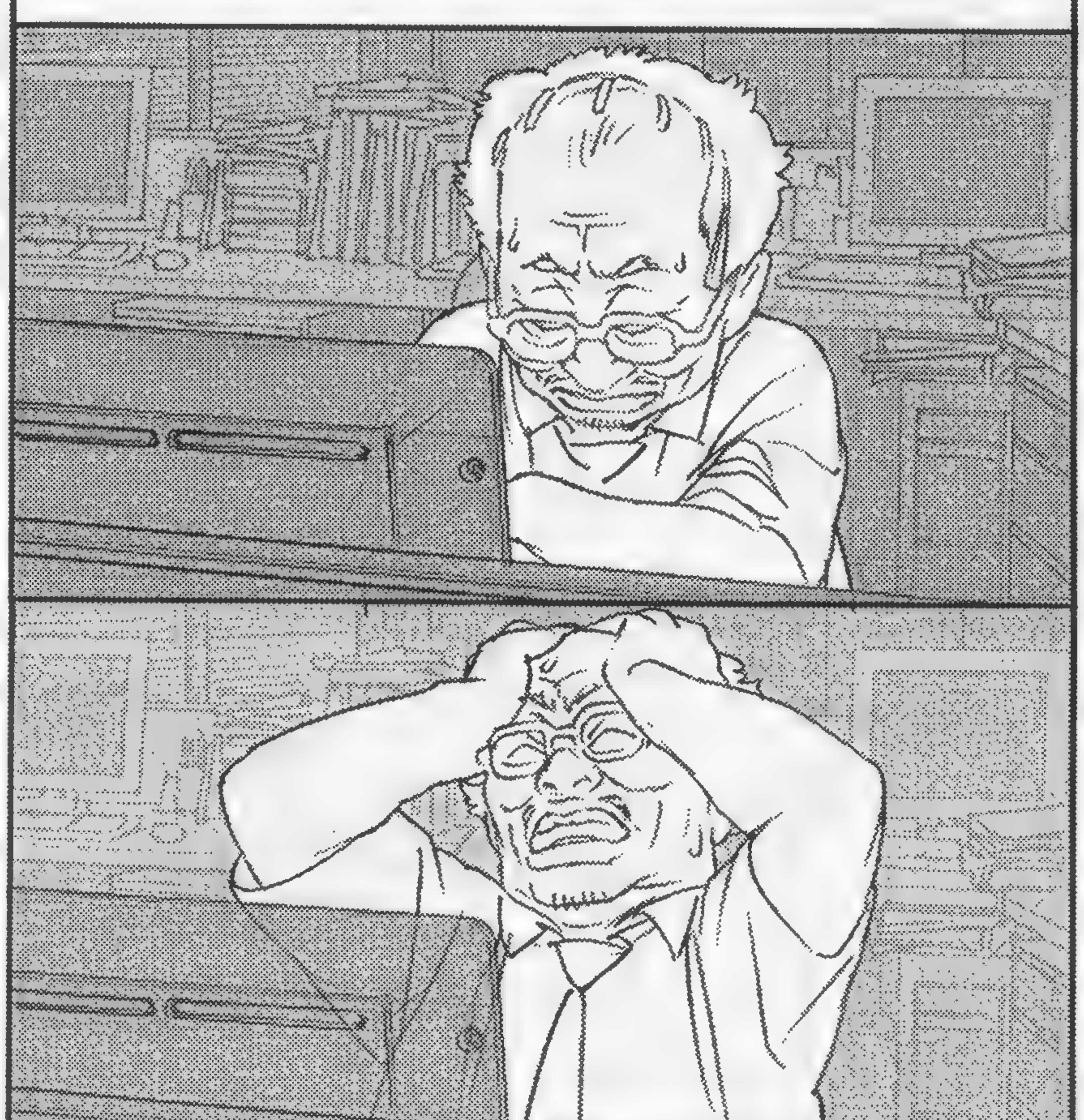
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
294		小山内・乾がヨロッと立ち上がり、		
		せめぎ合いながらも手前に迫ってくる。付ける感じでT.B.		
		乾の樹根が小山内の半身を引き戻そうとするが、	乾 (～2+12)「何を血迷っておる！私に従うのだ！」	
		それを振り切って進んでくる小山内。画面外ですが、足も片側しか思うにまかせないので、右足だけで進んでくる感じです。		7+0
295		C.791BG兼用。IN気味で小山内が敦子と粉川に迫る。粉川はすでに敦子に上着を掛け終え、抱き上げかけるあたりから。		

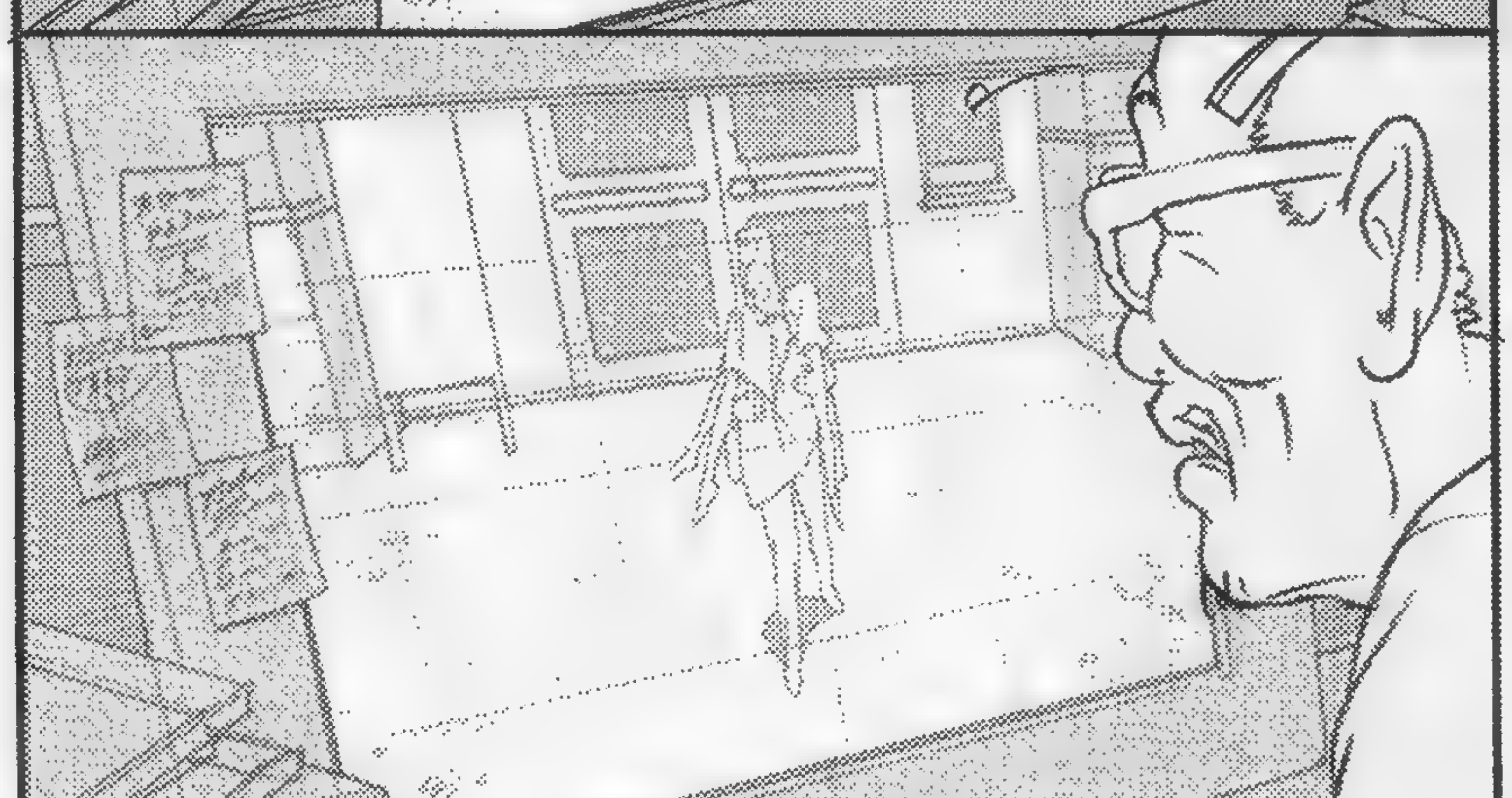
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
295		敦子を抱き上げて こちらを向いた粉川と、 迫る小山内の目が合う。		2+0
296		迫ってくる小山内・乾。	小山内 「う…	
		小山内が乾に呑まれ かけている。	…うう！」	2+18
297		怒りと驚きの表情で 見つめ返している粉川。		
		顔をしかめて。	粉川 「き……　(～1+18) ……気持ち悪い」	

(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
397		言うが早いか、 粉川、立ち上がり かけて次カットへ。		4+06
398		A.C.で。 C.781BG兼用。 敦子を抱えて 立ち上がった粉川が、		
		一目散に壁の裂け目へと 走り去る。 コミカルなくらいの 調子で考えてください。		
		ヨロヨロと、なおも 追いすがろうとする 小山内。		
		粉川、OUTまで。		3+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
299		乾に呑まれかけ、勢いが失われている小山内。	乾 (～0+12) 「たわけめ！ 女ごときに心を 動かされおって」	
		乾、さらに小山内を乗っ取るように融合しつつ。		
		が、小山内、力を振り絞るように		
		乾の身体を引き離す。付けてPAN。	小山内 「うぅ… …おお おおお っ！」	
↓		絶叫と共に小山内が蝶の大群に変じる！ ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
799		画面を覆う蝶たち。		8+0
800		研究所内、開発室。 ストレッチャーの上で 昏々と眠る敦子。 PAN.UP. モニタの前に島。 FIX 4+0 PAN.UP 3+0		7+0
801		C.598同ポ。 モニタなめて島。 島、DCミニを装着しています。 こう見えても居眠りをしているわけではなく、健気にも夢の世界にパプリカを助けに行こうとしているのです。 表情、ちょっと険しくなって。 突然、頭を抱えて喚く。	島 「ぐー……ぐー……」 (眠ろうとしてわざといびきを口にしている) 島 (〜6+0) 「ええい！ 気ばかり焦って ちっとも夢に 入れん！」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
801		と、気づいて、		
		モニタを覗き込む。		
			島 (～12+12) 「粉川？」	
802		モニタ、アップ。 モニタ内には、敦子を 抱えて映画館から 出て来た粉川の姿。 左右を窺いながら 1、2歩来て立ち止まる。 	粉川 (～0+18) 「島？ その声は 島か!?」	
		右手から島、INして モニタに顔を近づける。	島 (～3+18) 「粉川か!?」	
			C.802・モニタ内 粉川の背後で映画館の ドアが閉まります。	5+0

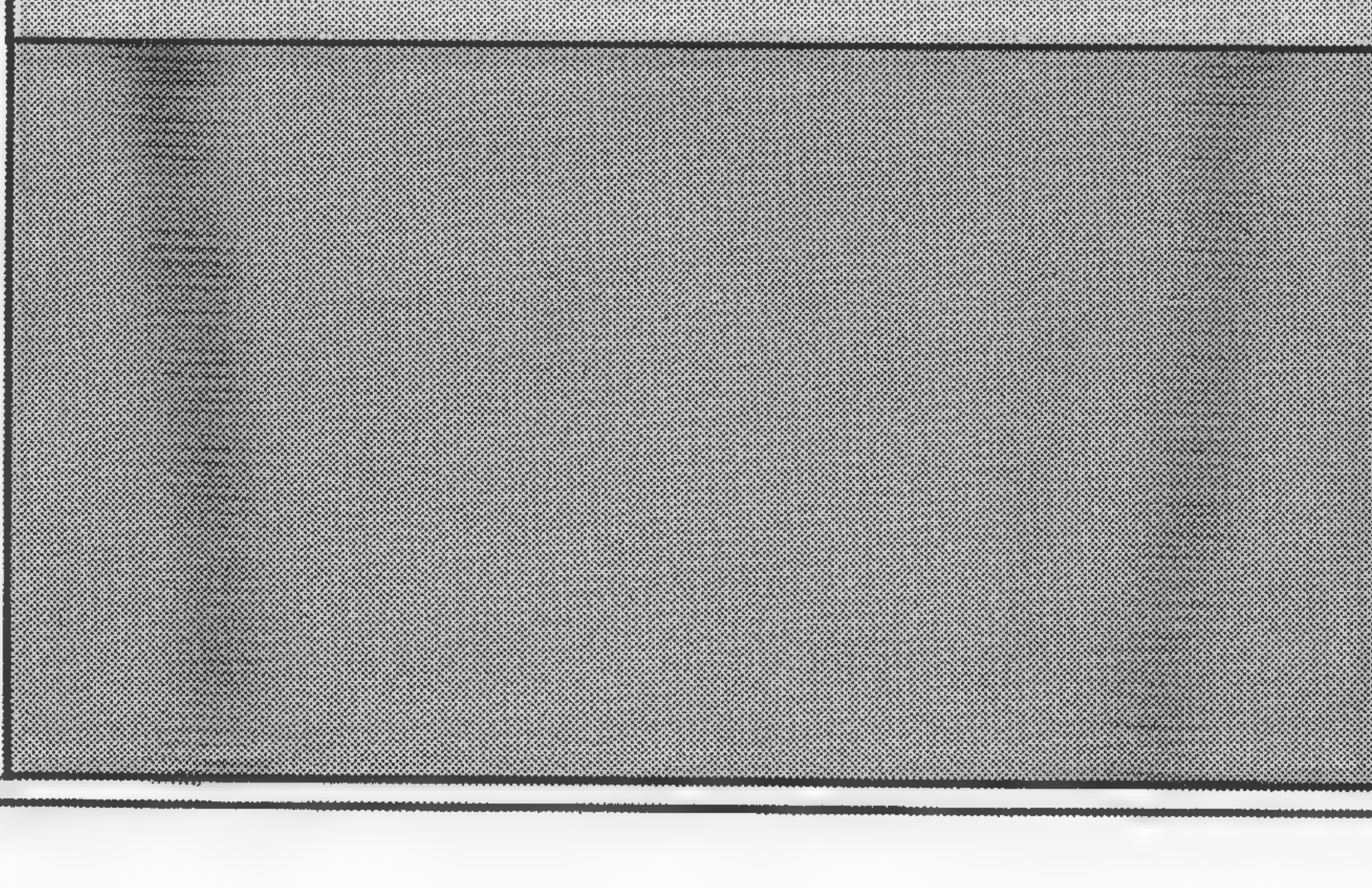
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
803		粉川が出て来た 映画館の対面にある 映画館。 上映中の『ターザン』 その看板内に描かれた チンパンジーが 島の声で喋る。 T.B.	チンパンジー(島) 「な、なんで おまえが 千葉君の 夢に!?」	
		そこへ粉川がIN。	粉川　(〜2+12) 「なんで おまえが 猿に!?」	
				4+12
804		敦子を抱えた粉川、 正面俯瞰。	粉川 「どうなって んだ!?」 島 (OFF) 「訳は後だ！ 早く 逃げろ！」	
		辺りを見回して。	粉川 「どこに!?」	4+06

マッドハウス

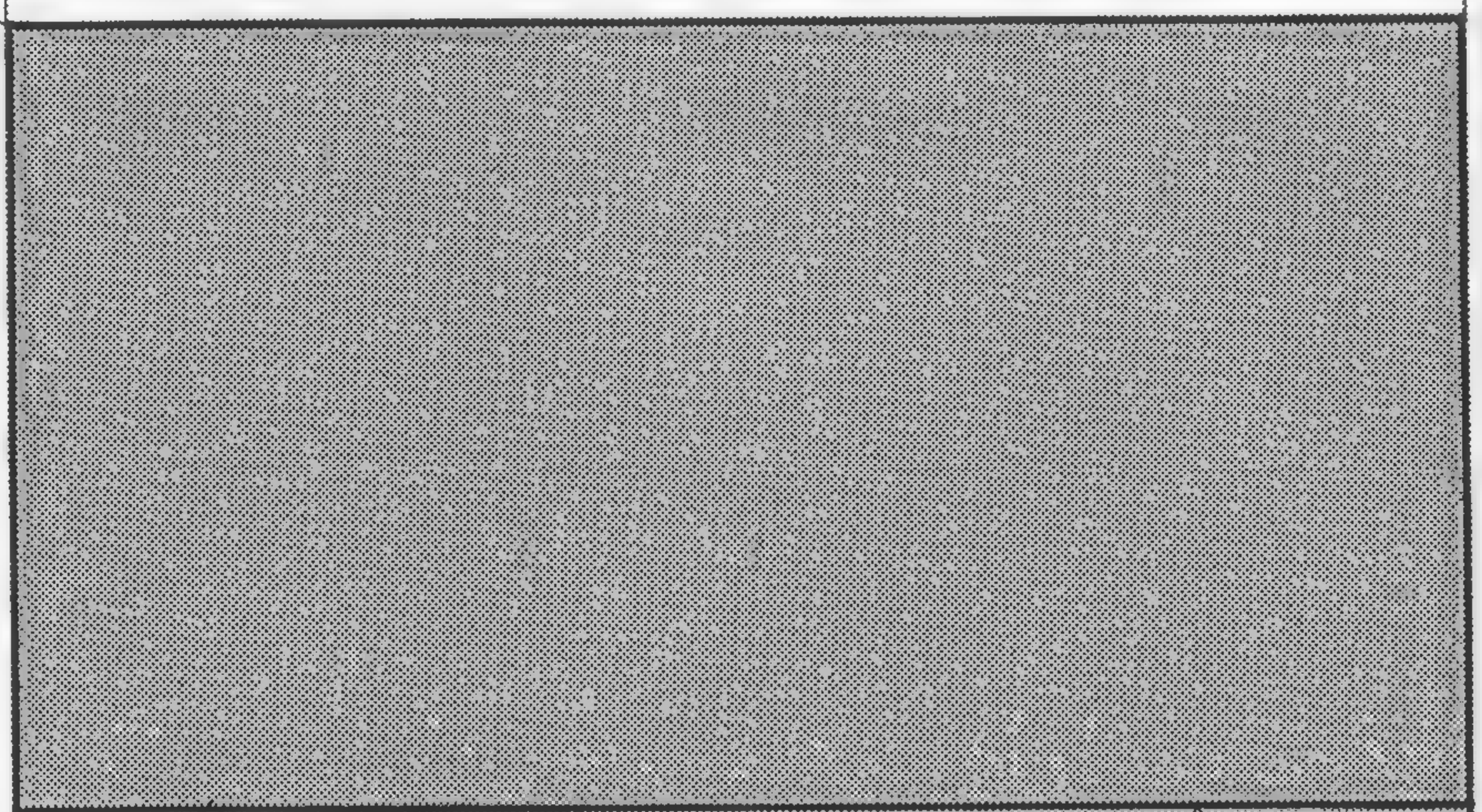
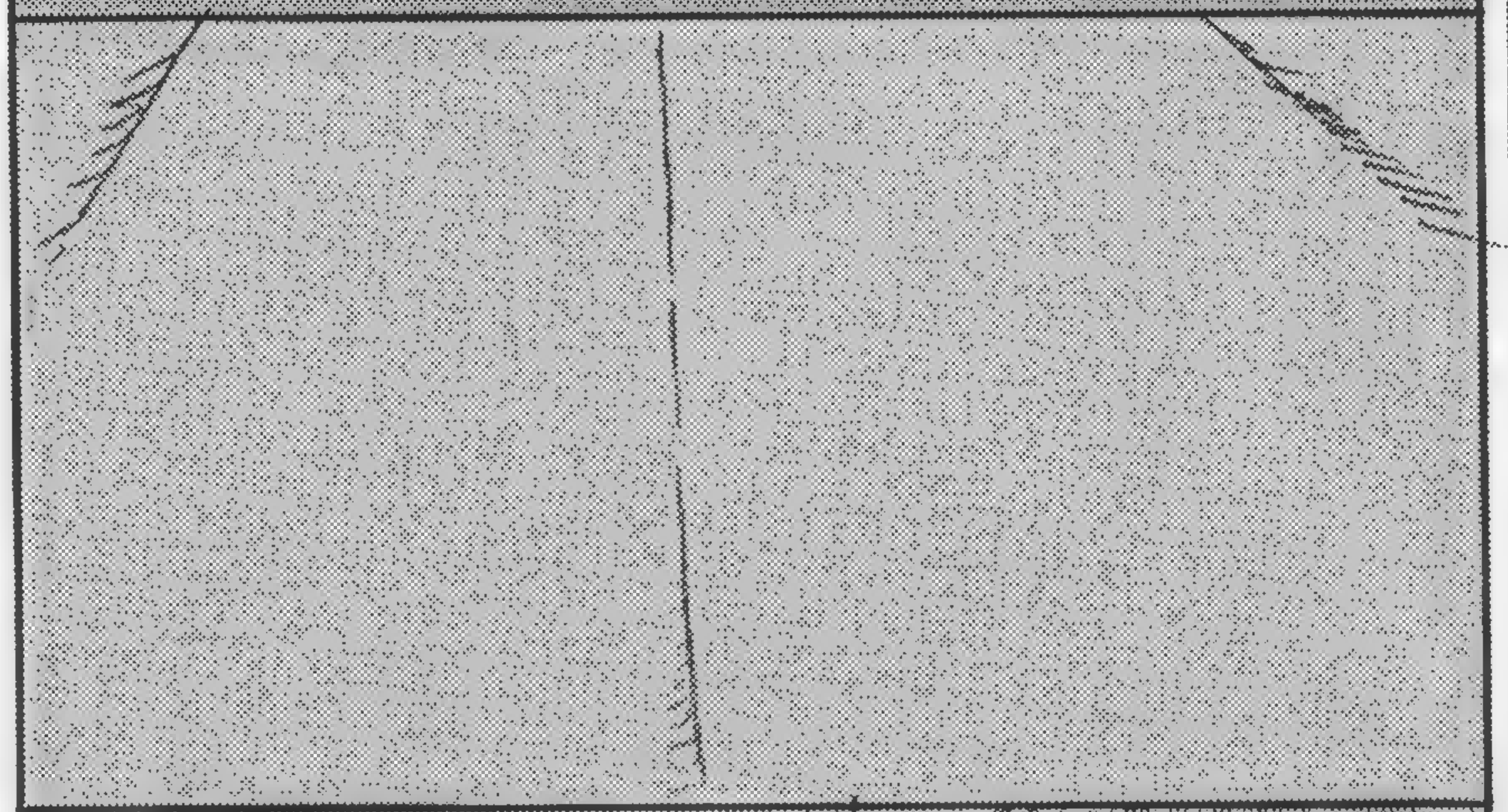
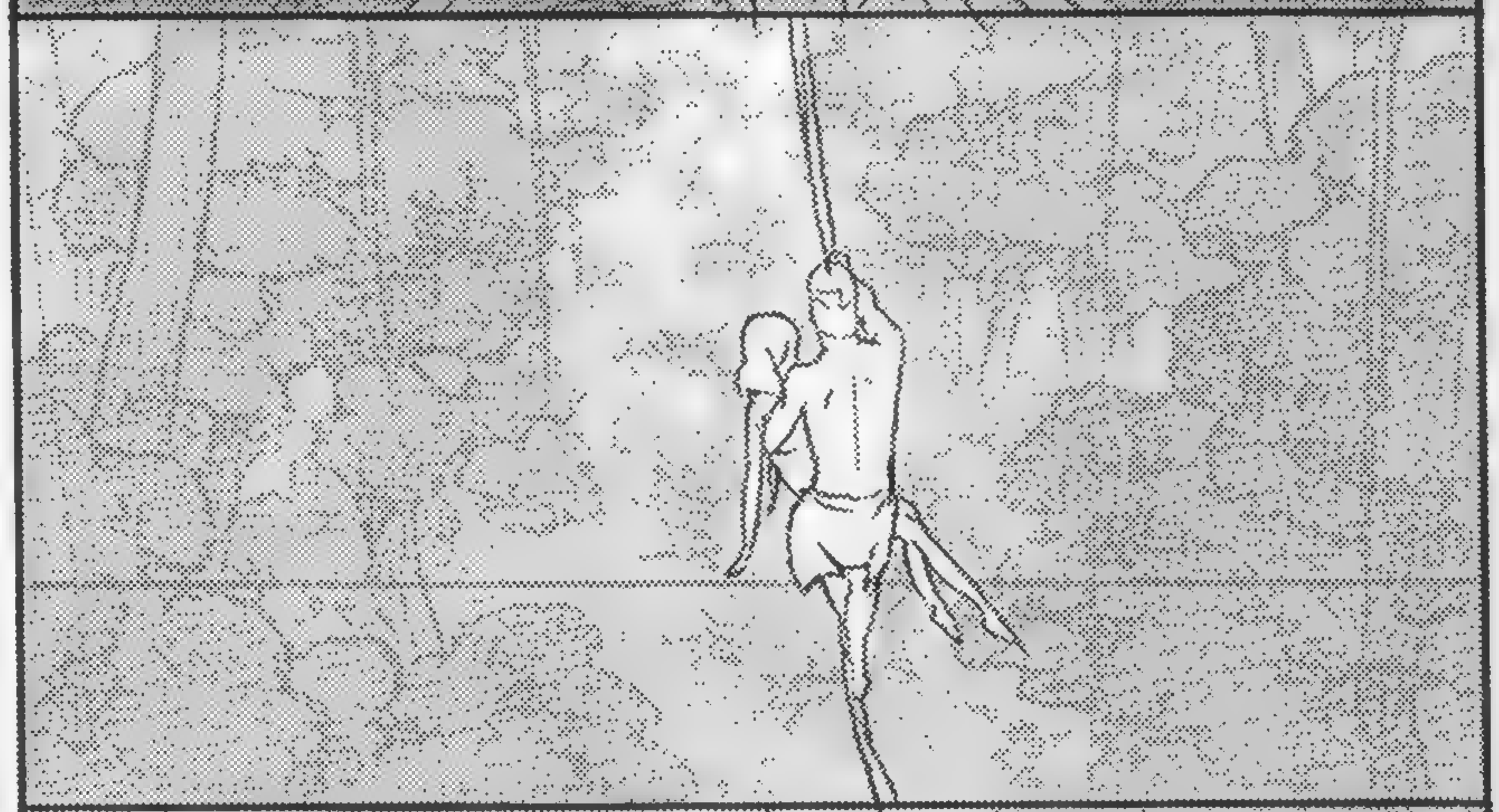
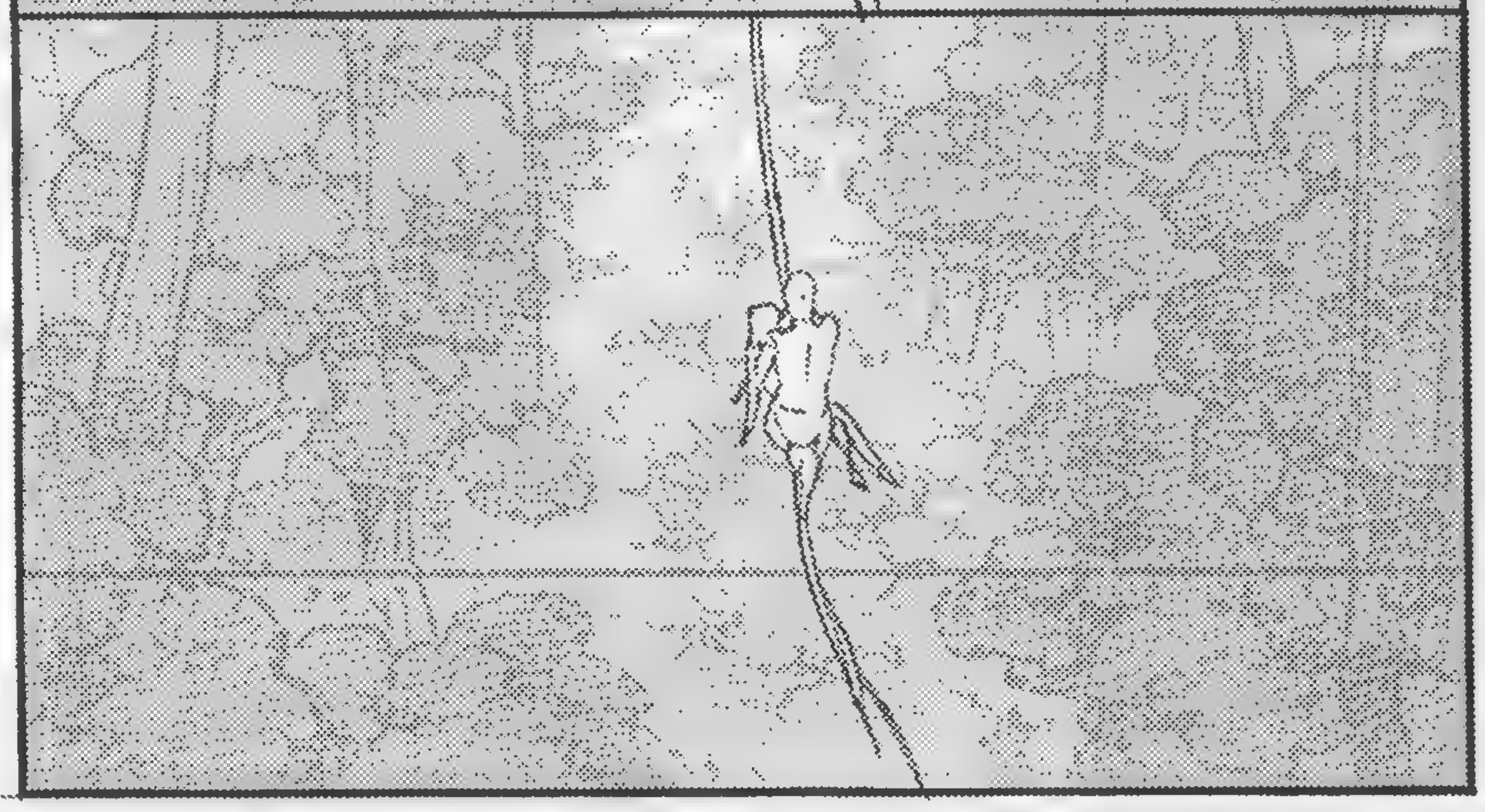
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
805		看板のチンパンジー。 ちょっと言葉に詰まり、 表情変化。	チンパンジー(島) 「うう……	
		やけくそ気味になって 一気に。 セリフ尻の「だ！」と 同時にQ.T.B.	お前の 夢の中 にだ！」	3+18
806		呆然と見上げる粉川。	粉川 (～1+12) 「……エ？」	
		粉川の背後に見える、 映画館のドアが両側に 開き、青い塊が膨らむ ように現れる！		
		気がつく粉川。 展開する青い塊は 蝶の大群。 蝶の展開に合わせる 感じでT.B.	粉川 「ウワッ！」	

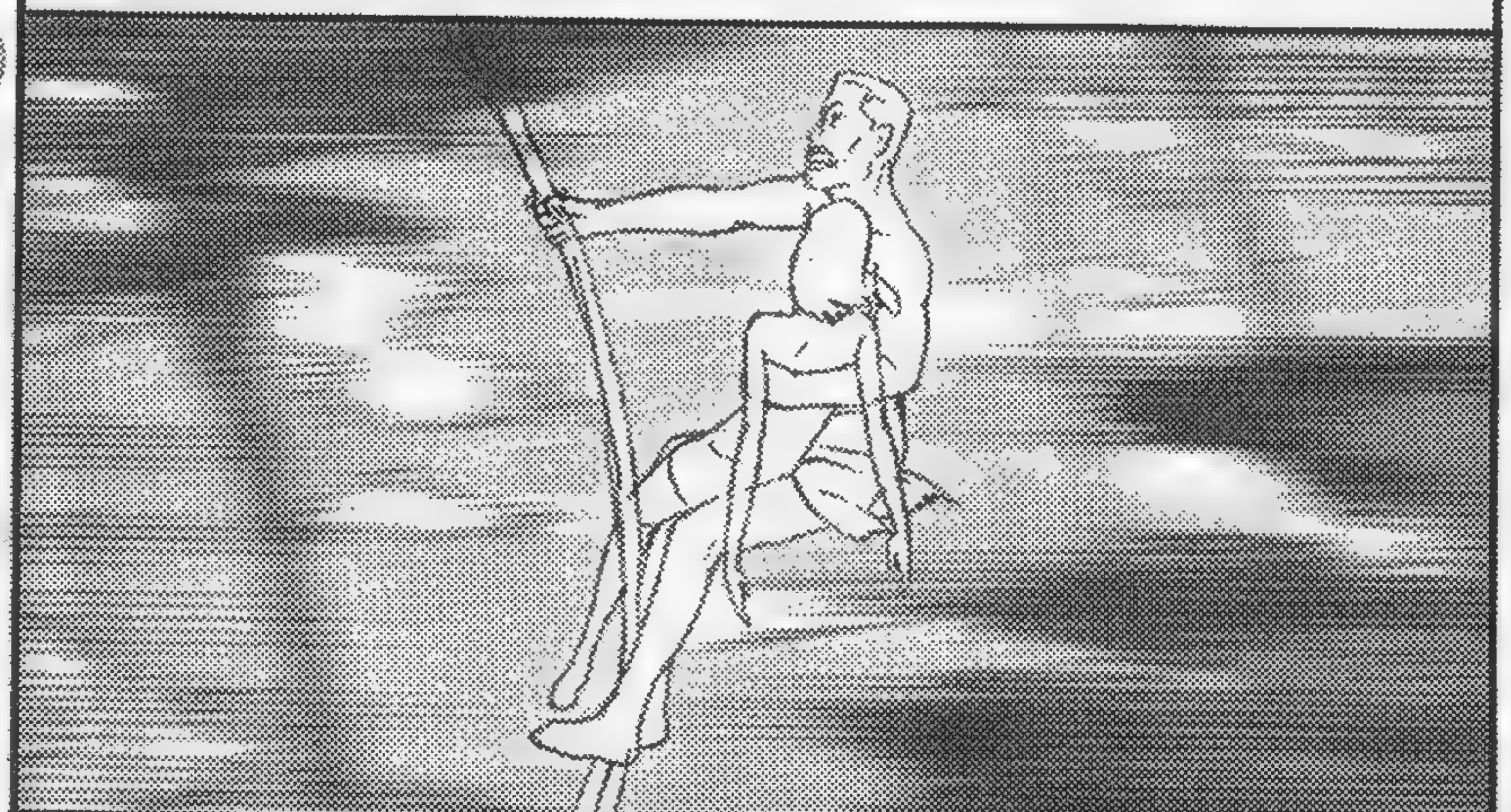
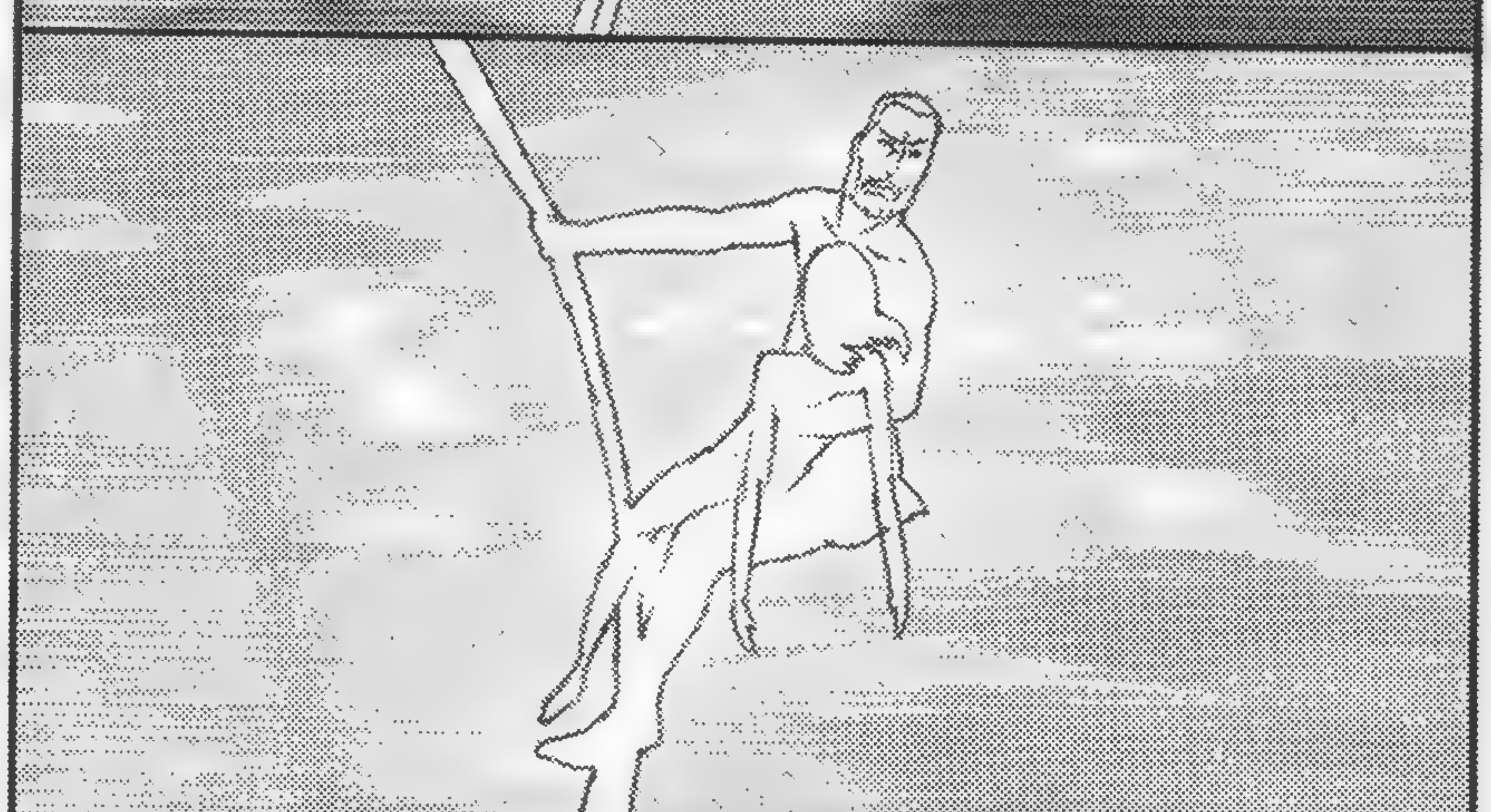
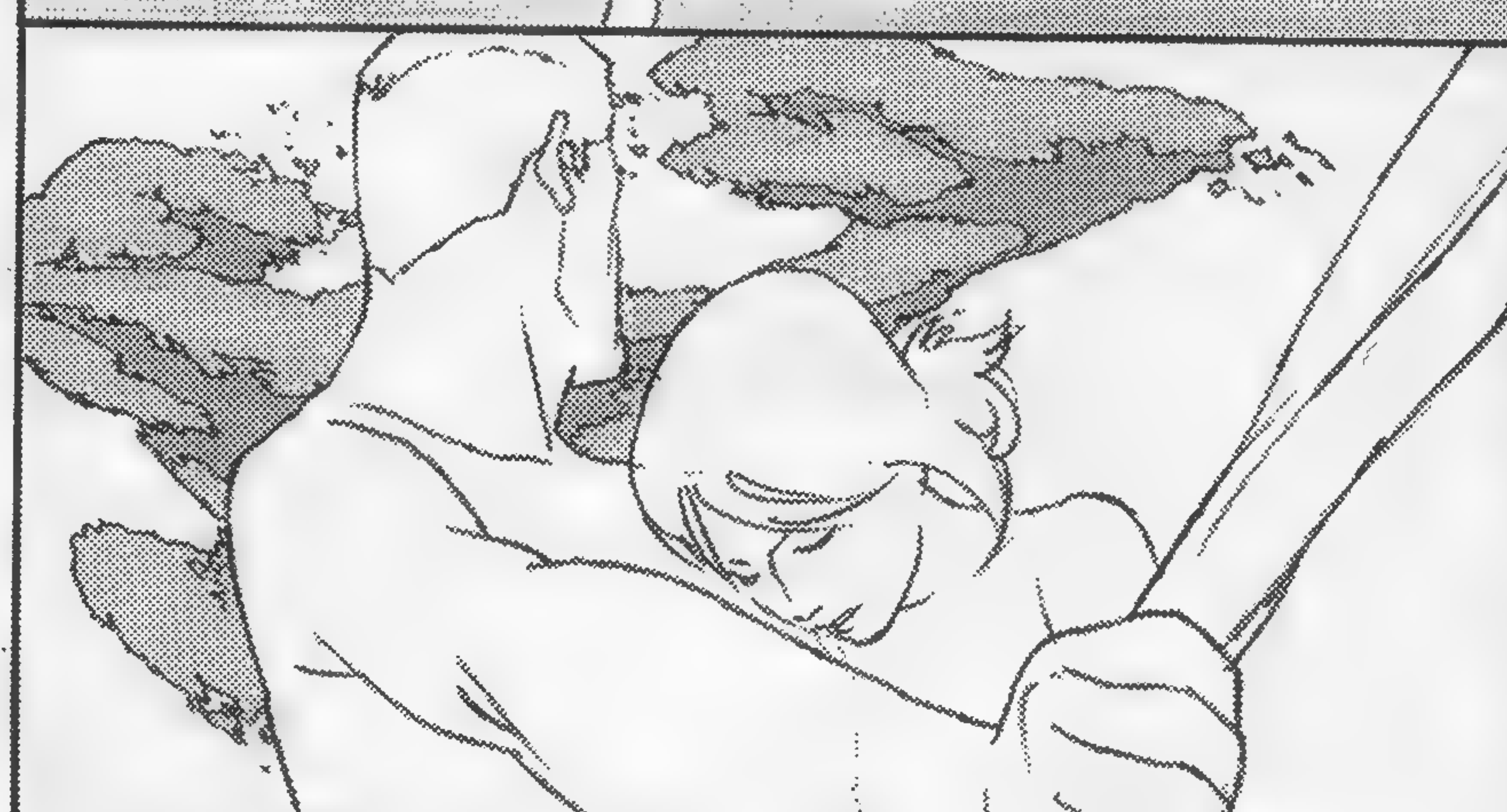
( )

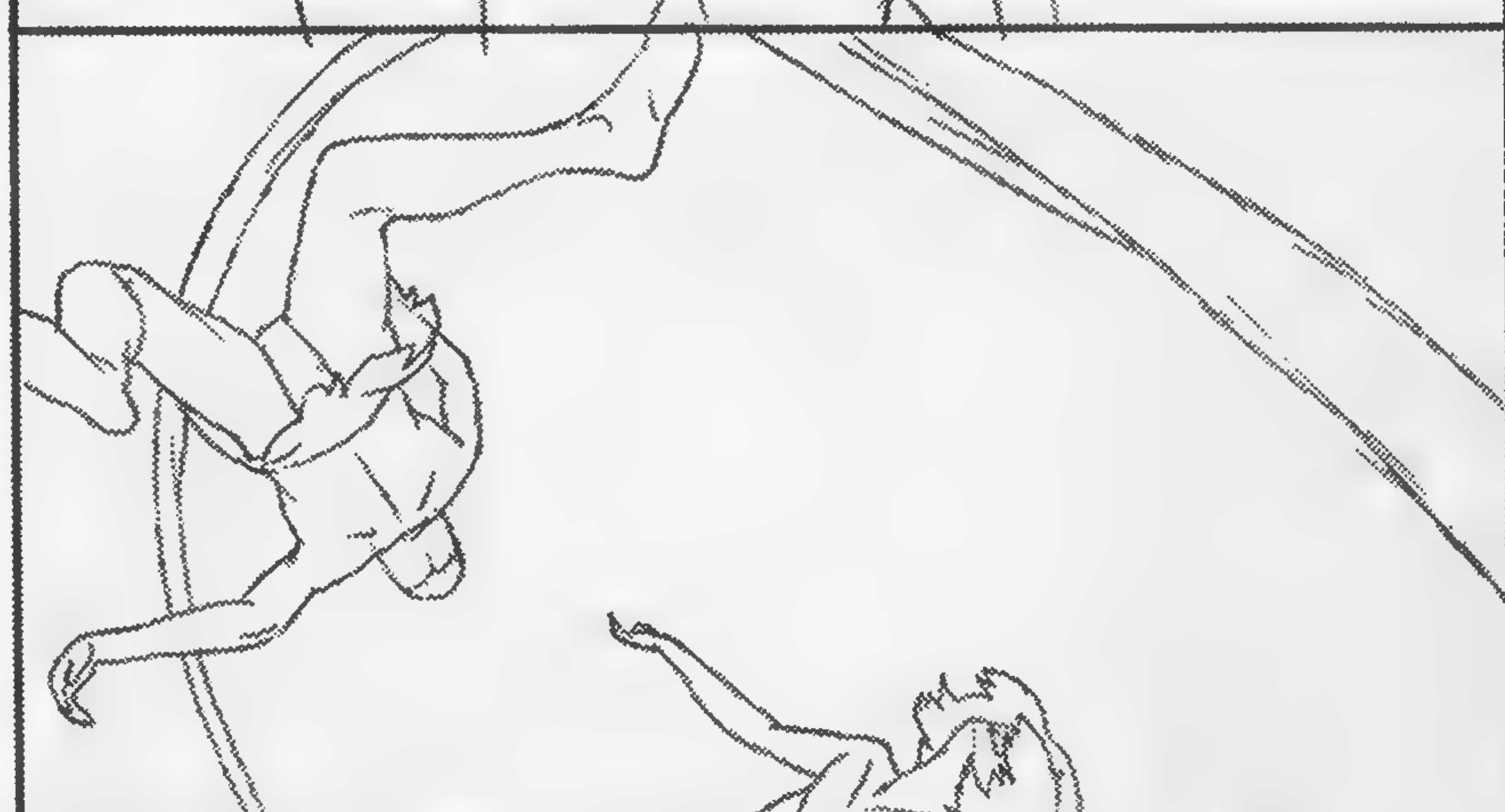
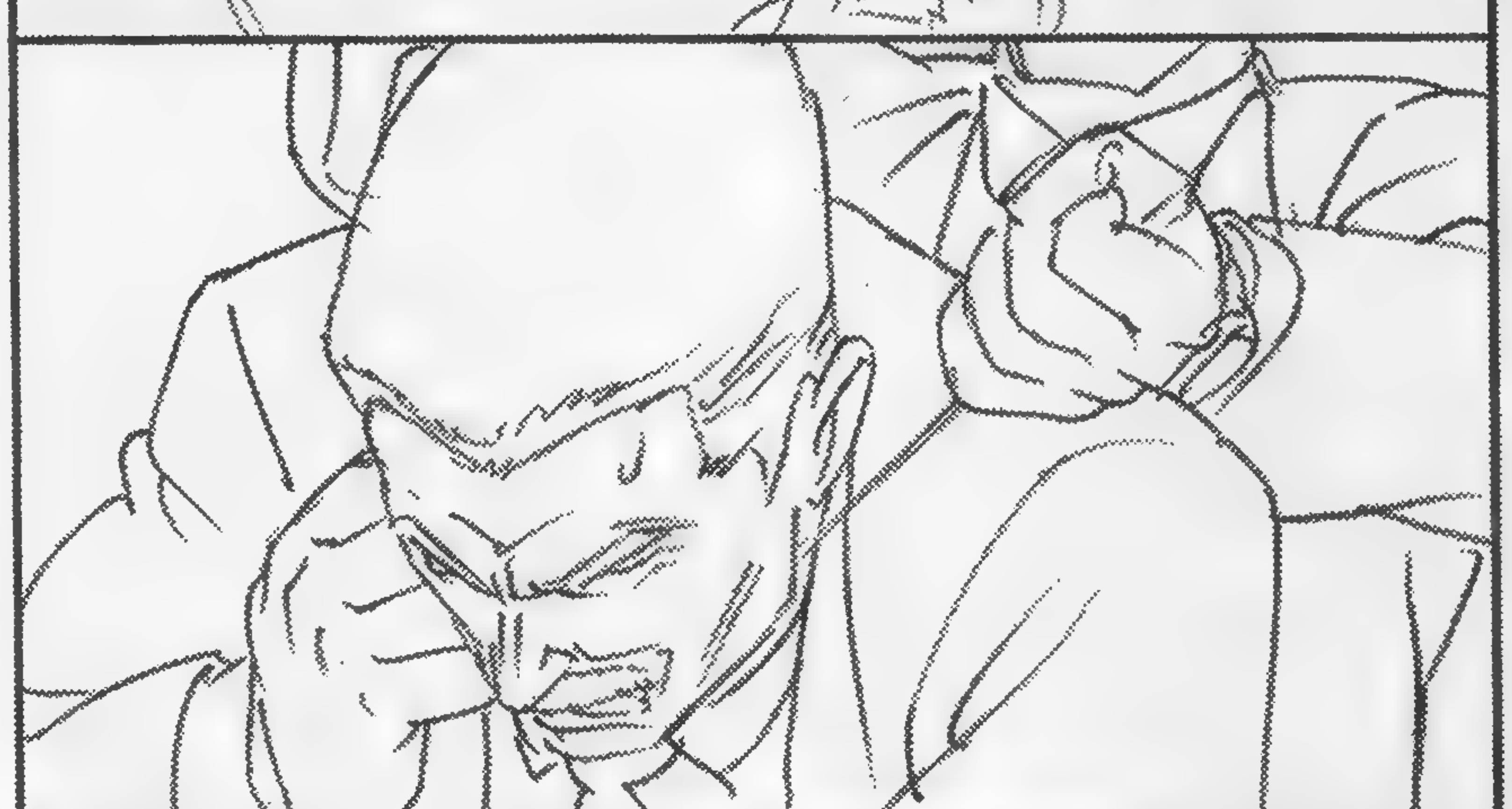
マッドハウス

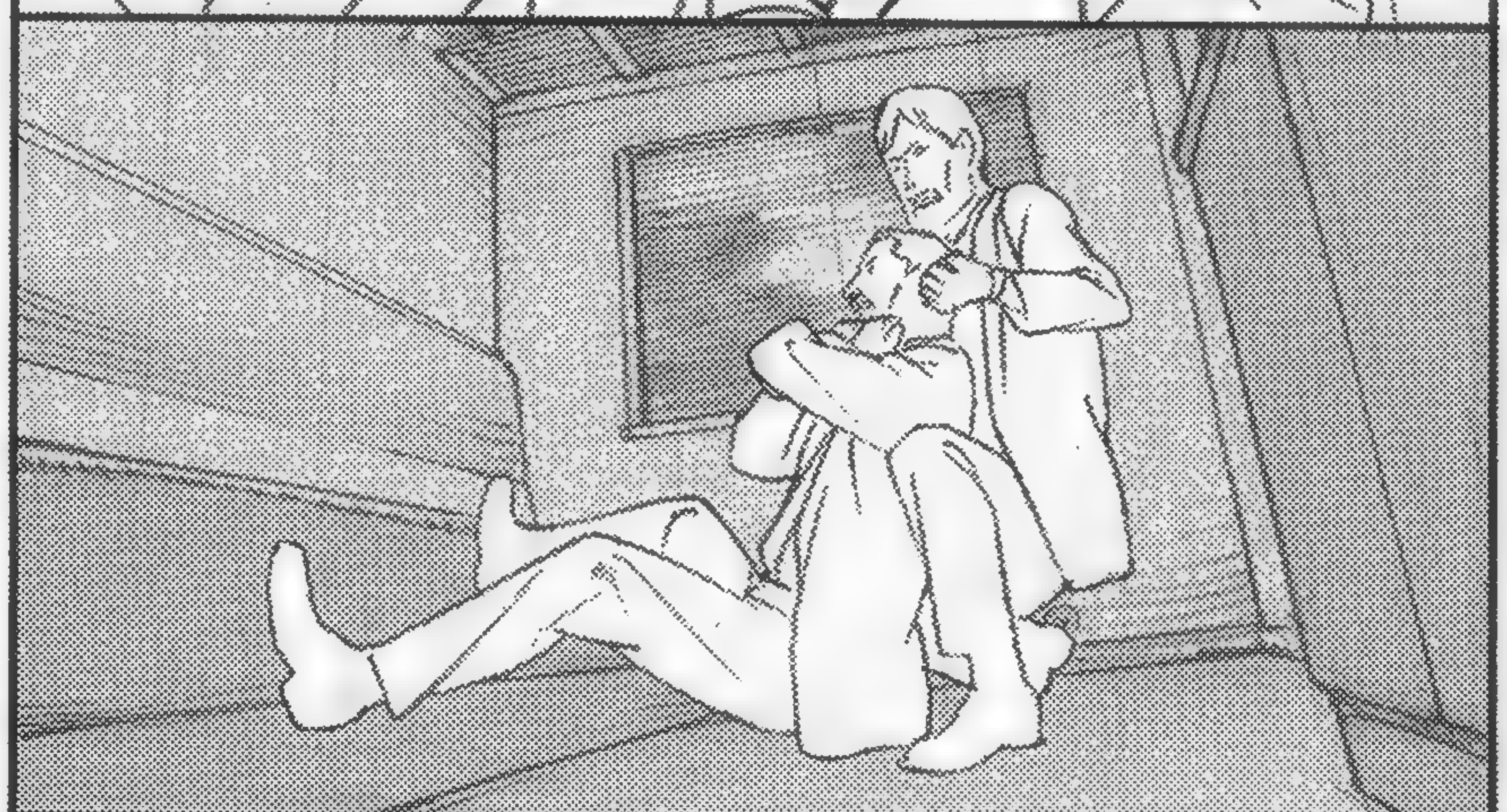
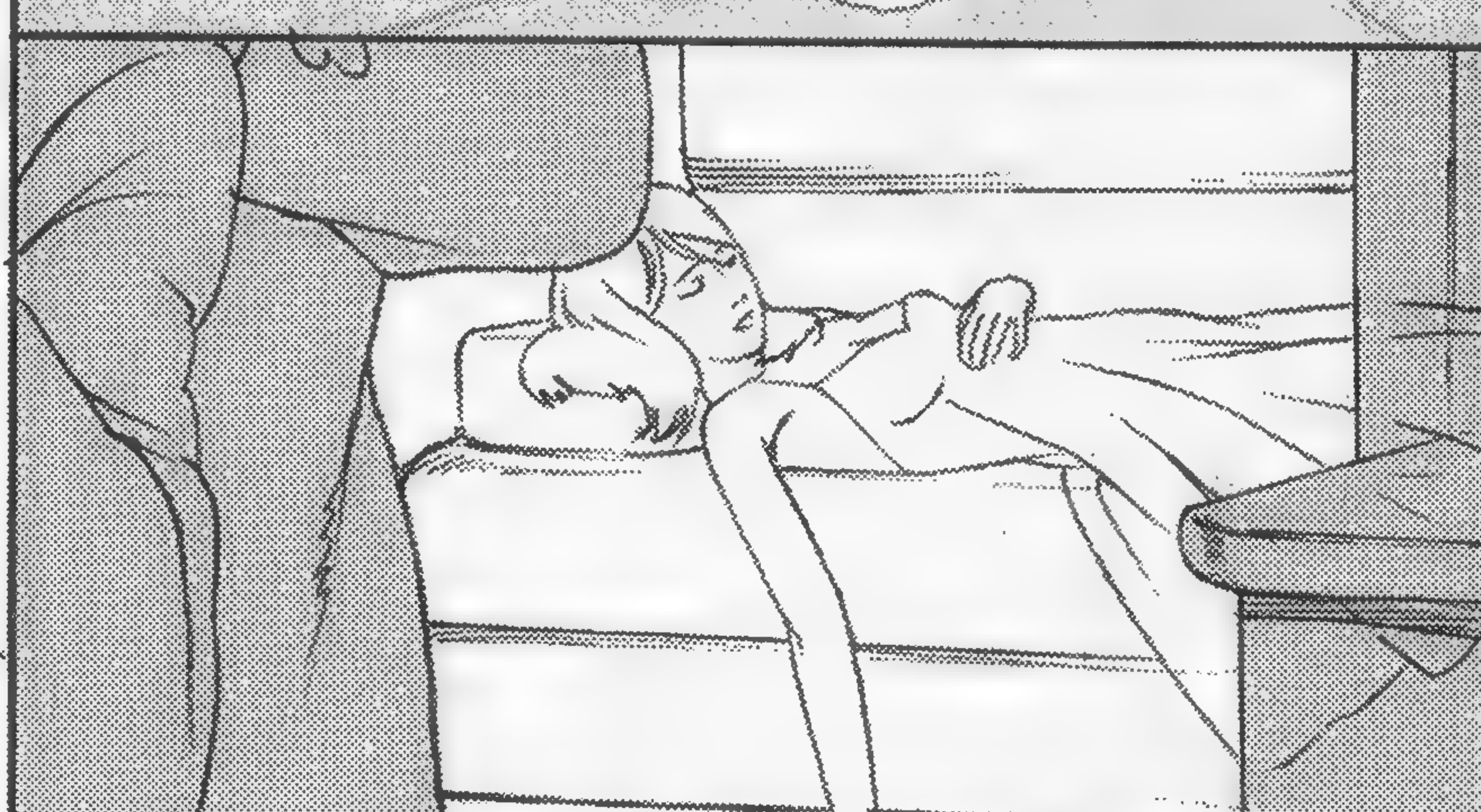
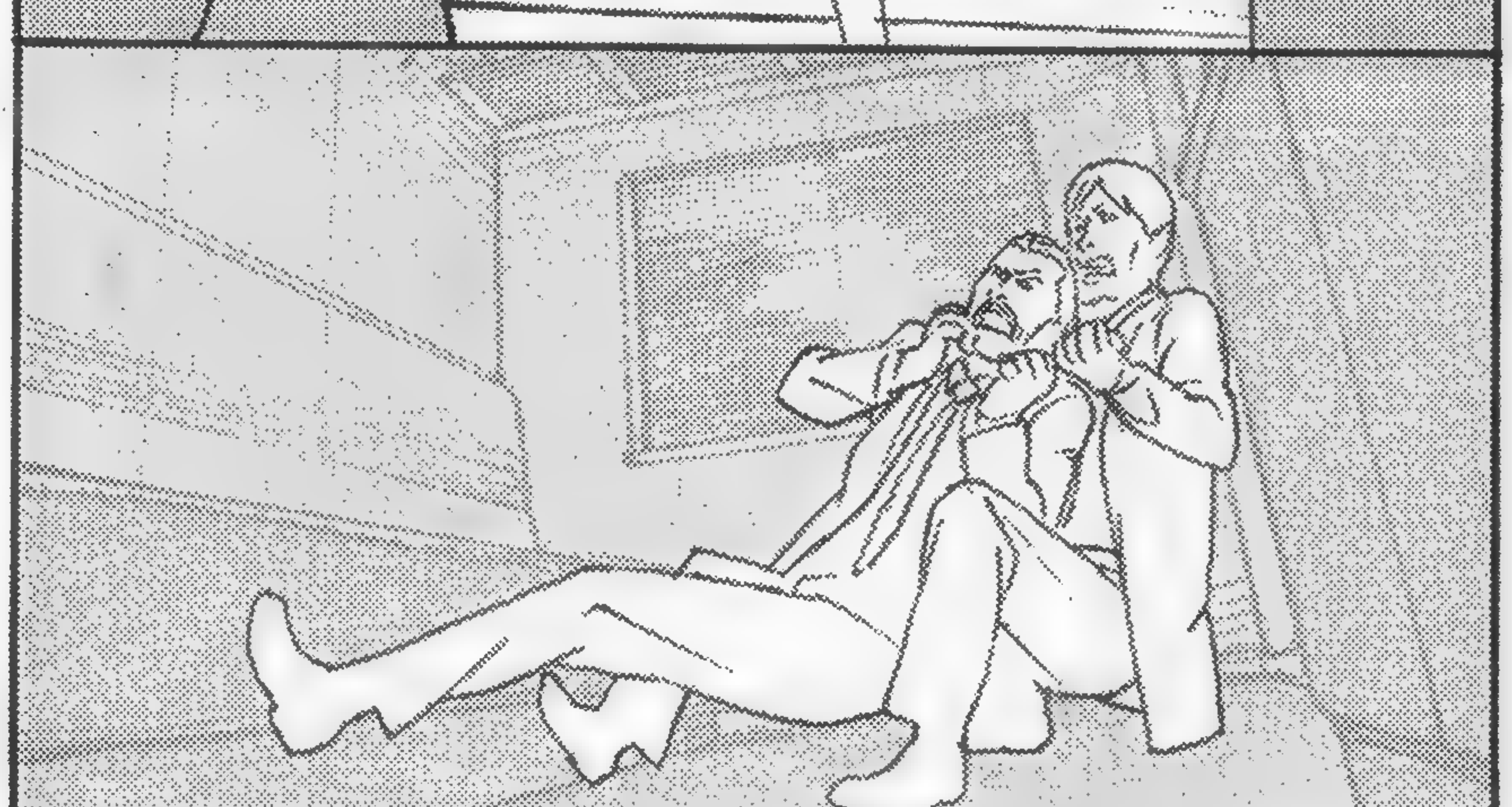
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
206		駆け出す粉川、 背後から蝶が追う。		
			粉川 「ウワァァァァァァ！」	
		粉川、手前に大きく 来て、		
				
		画面いっぱいまで。		6+12

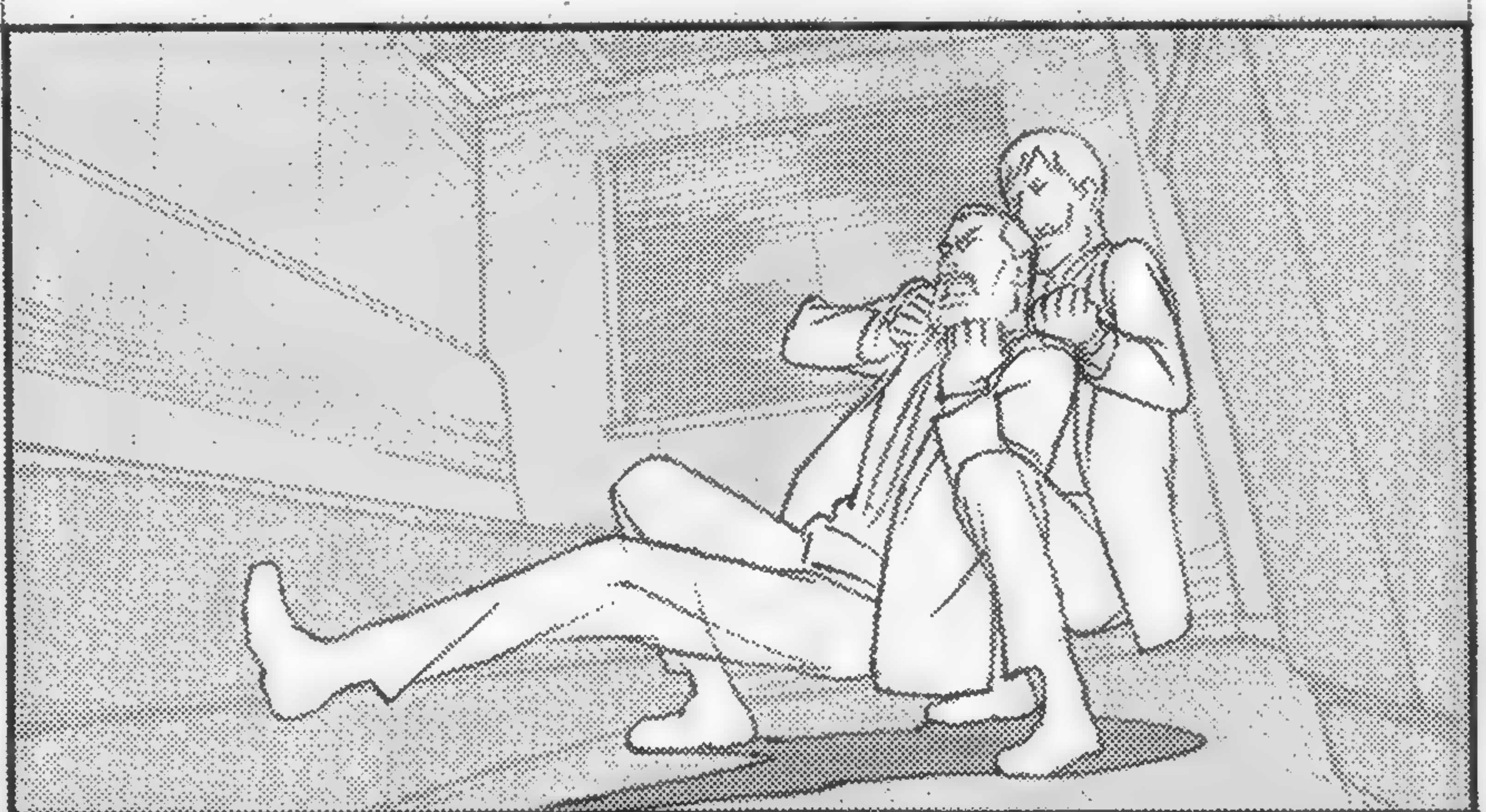
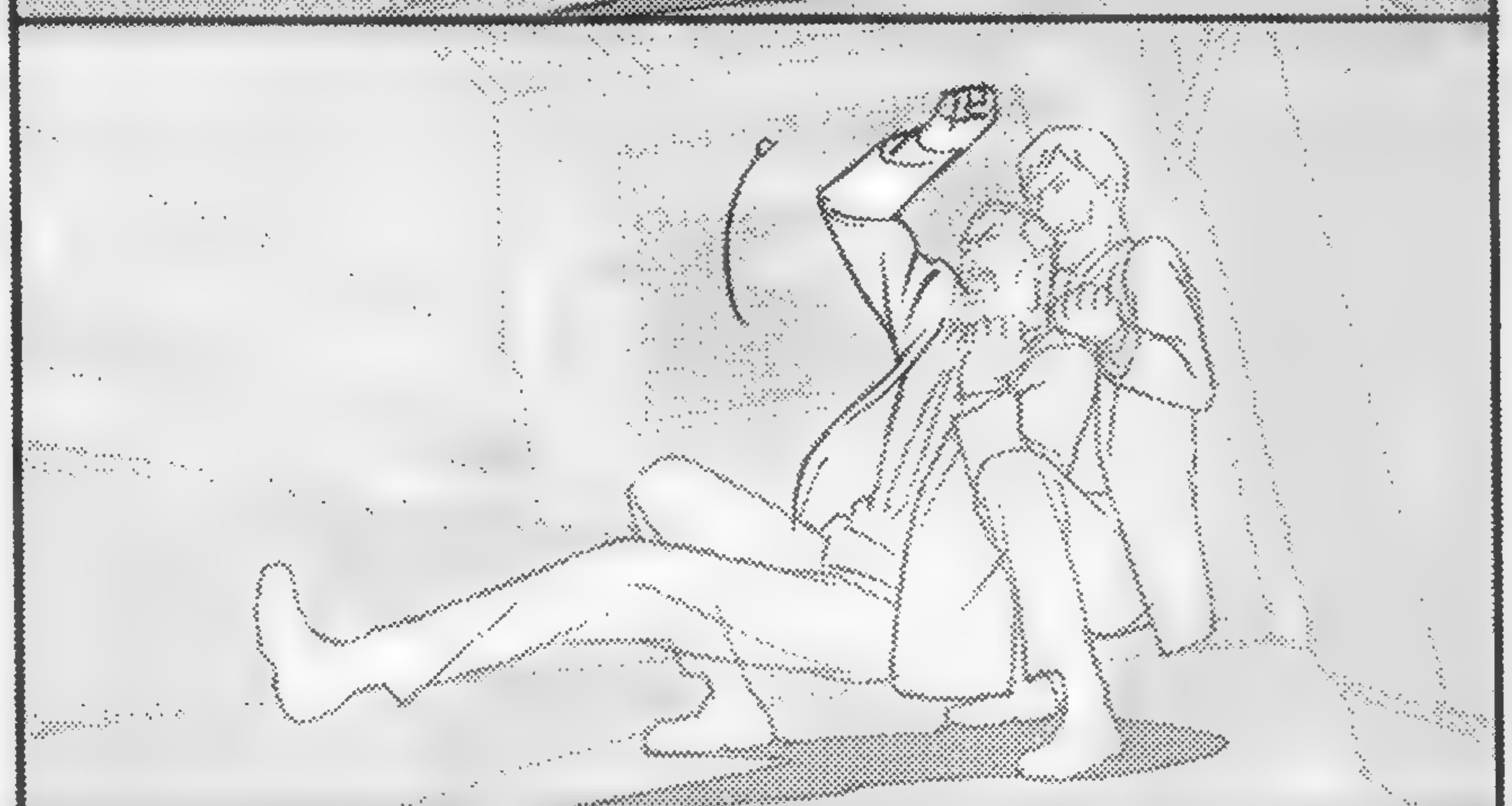
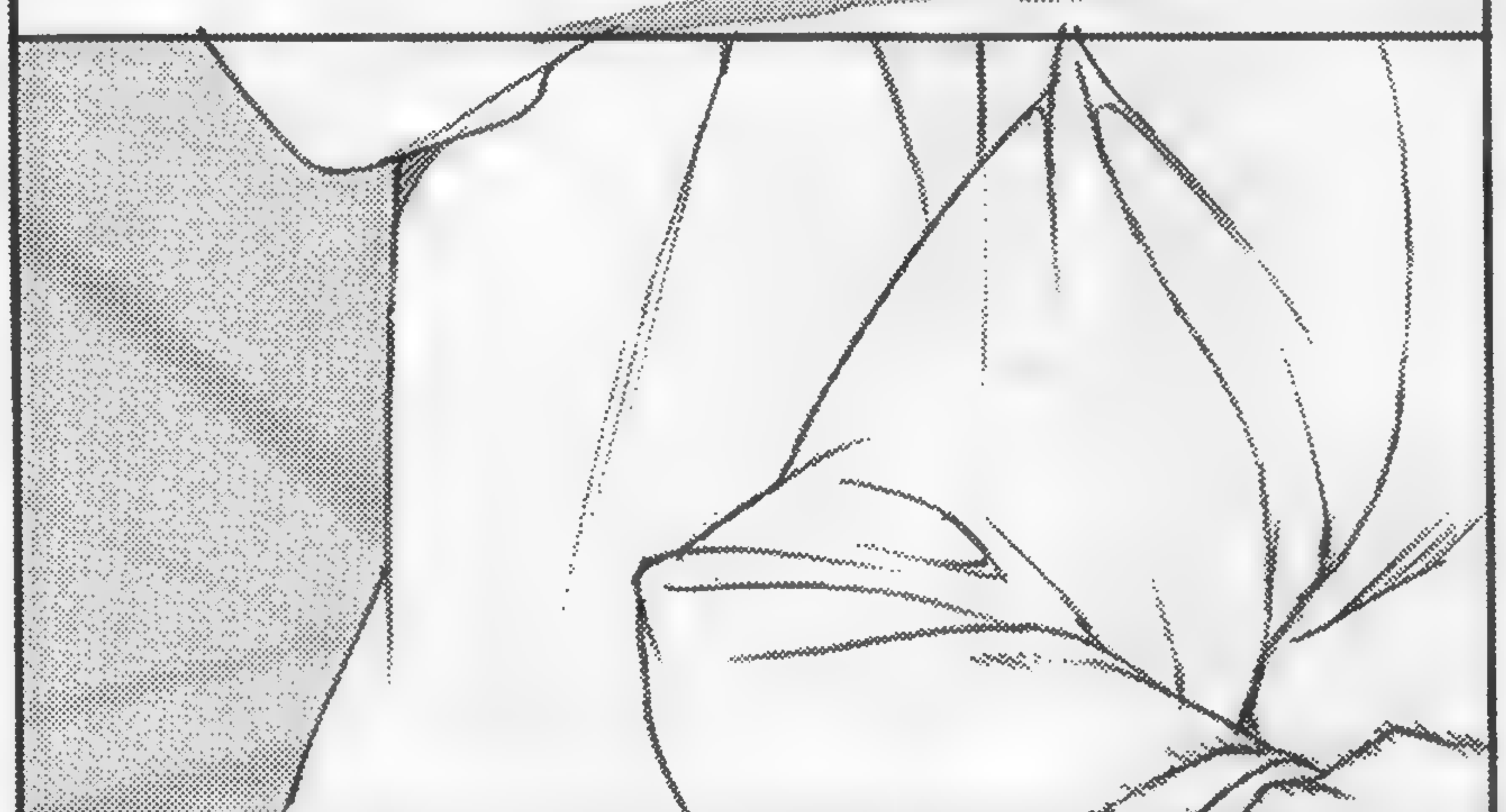
(　　　)

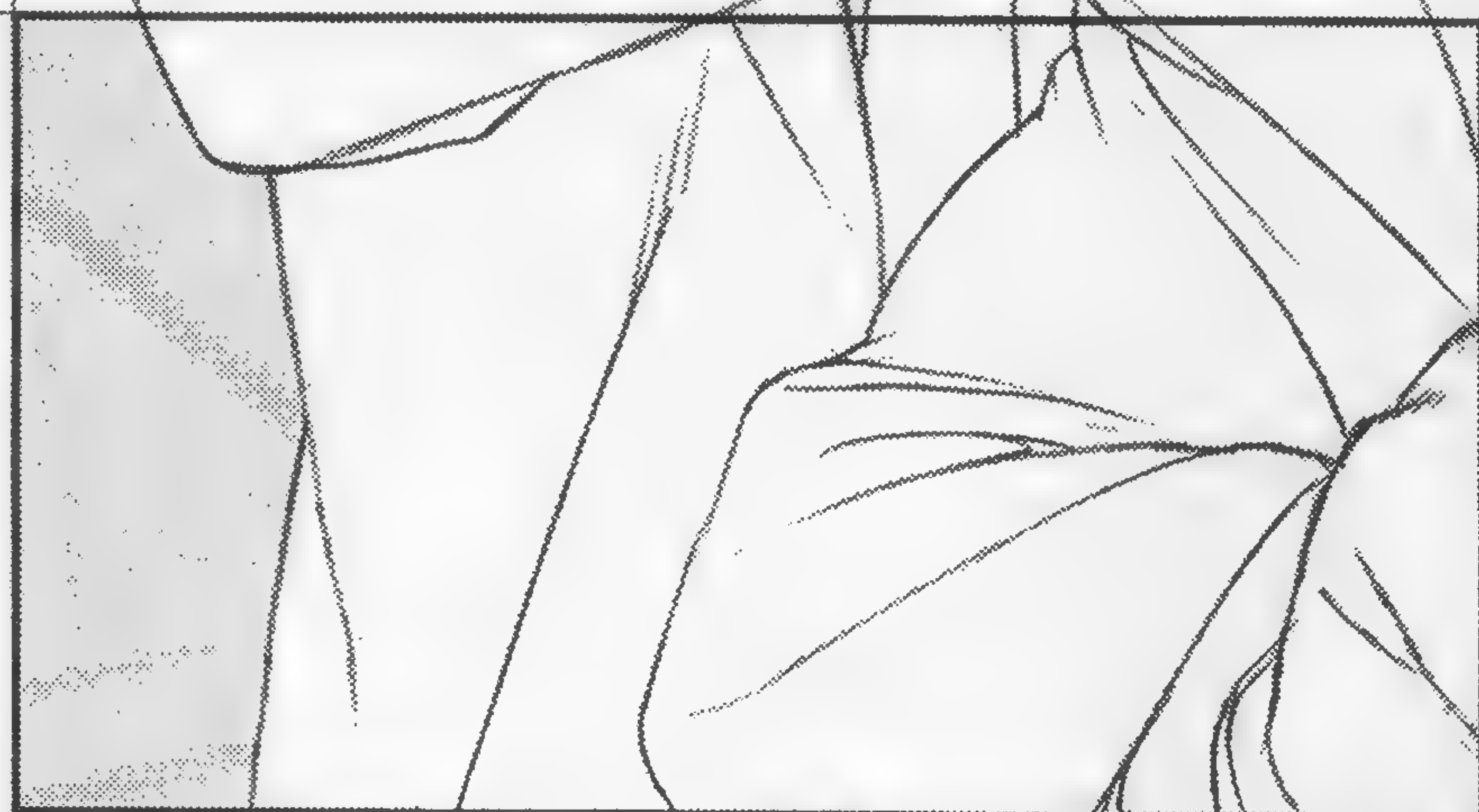
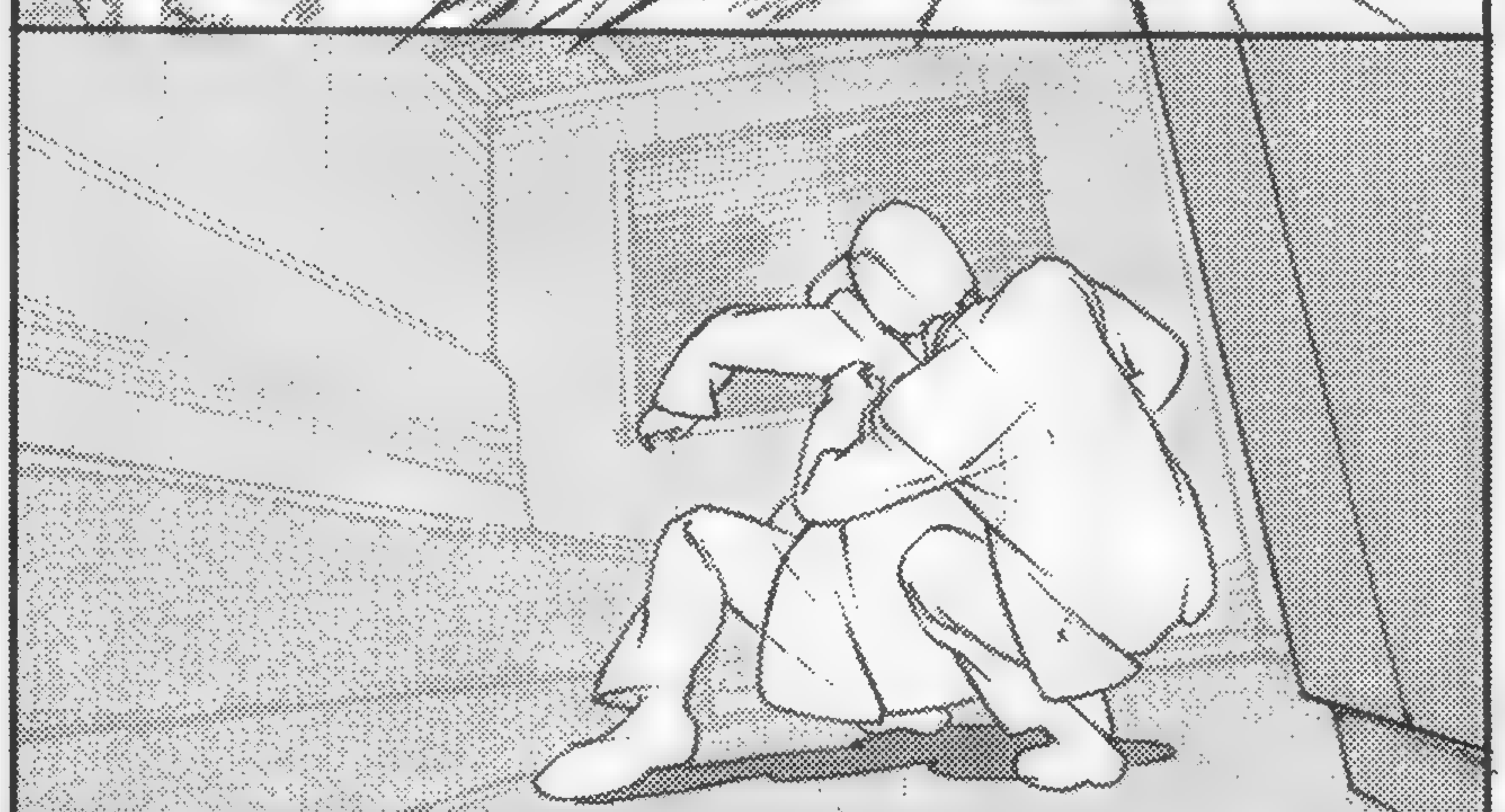
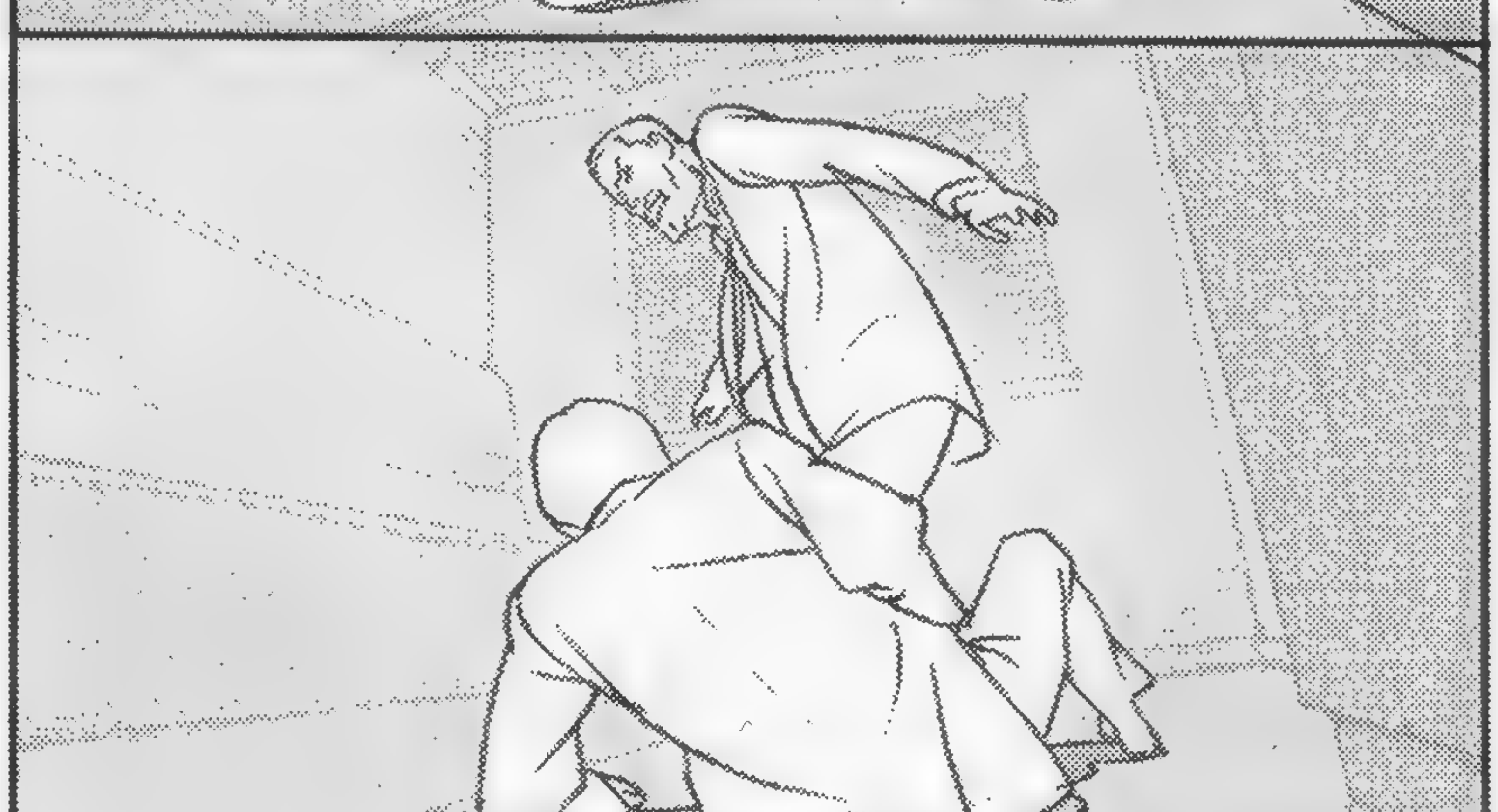
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
807		前カットを受けて、 画面いっぱいから	粉川 「(前カットから 繋がりで) ア ア	
			ア ア ア ァ	
		粉川がターザンとなり、	!」	
		宙を滑って奥へ。		
↓		↓		

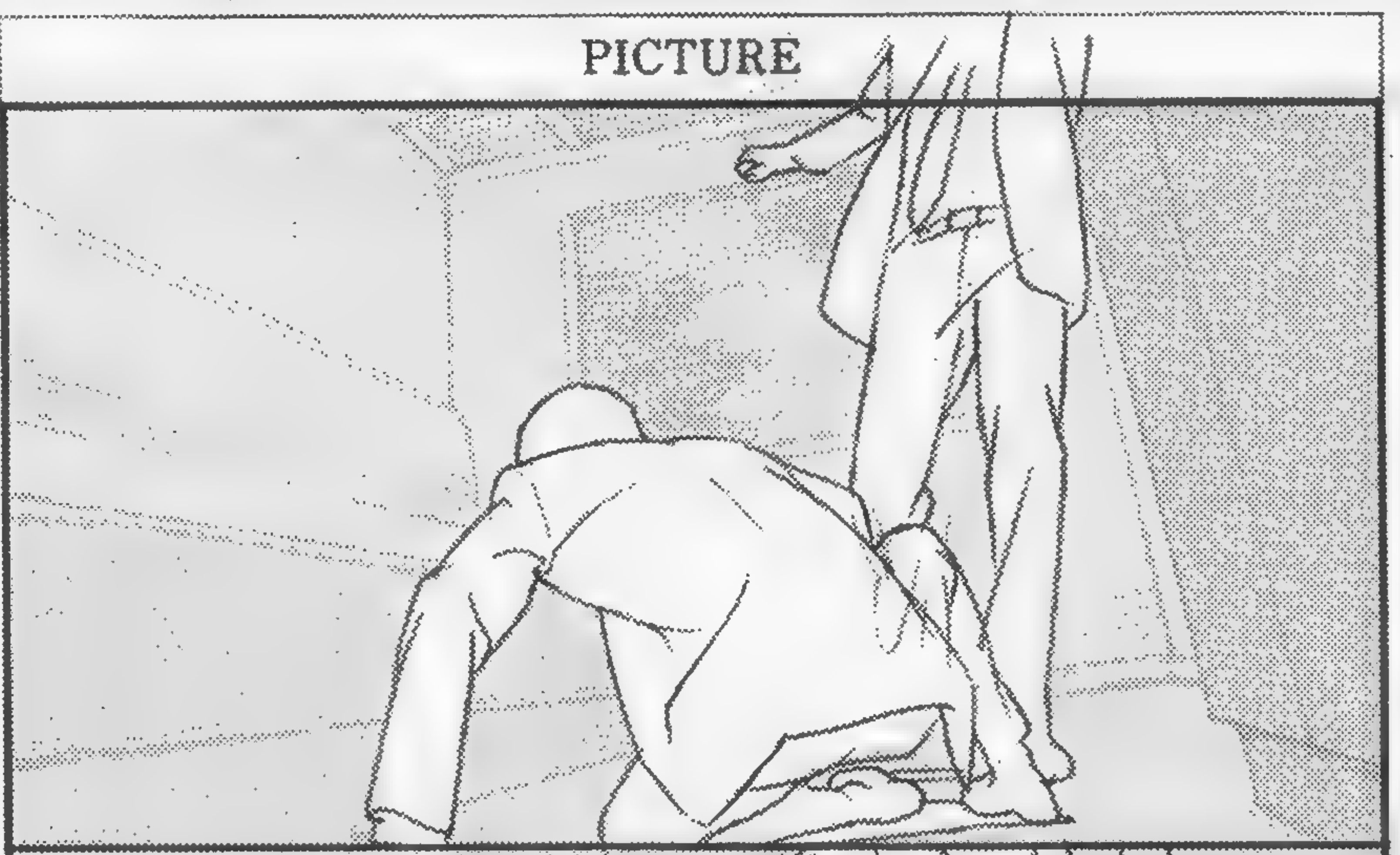
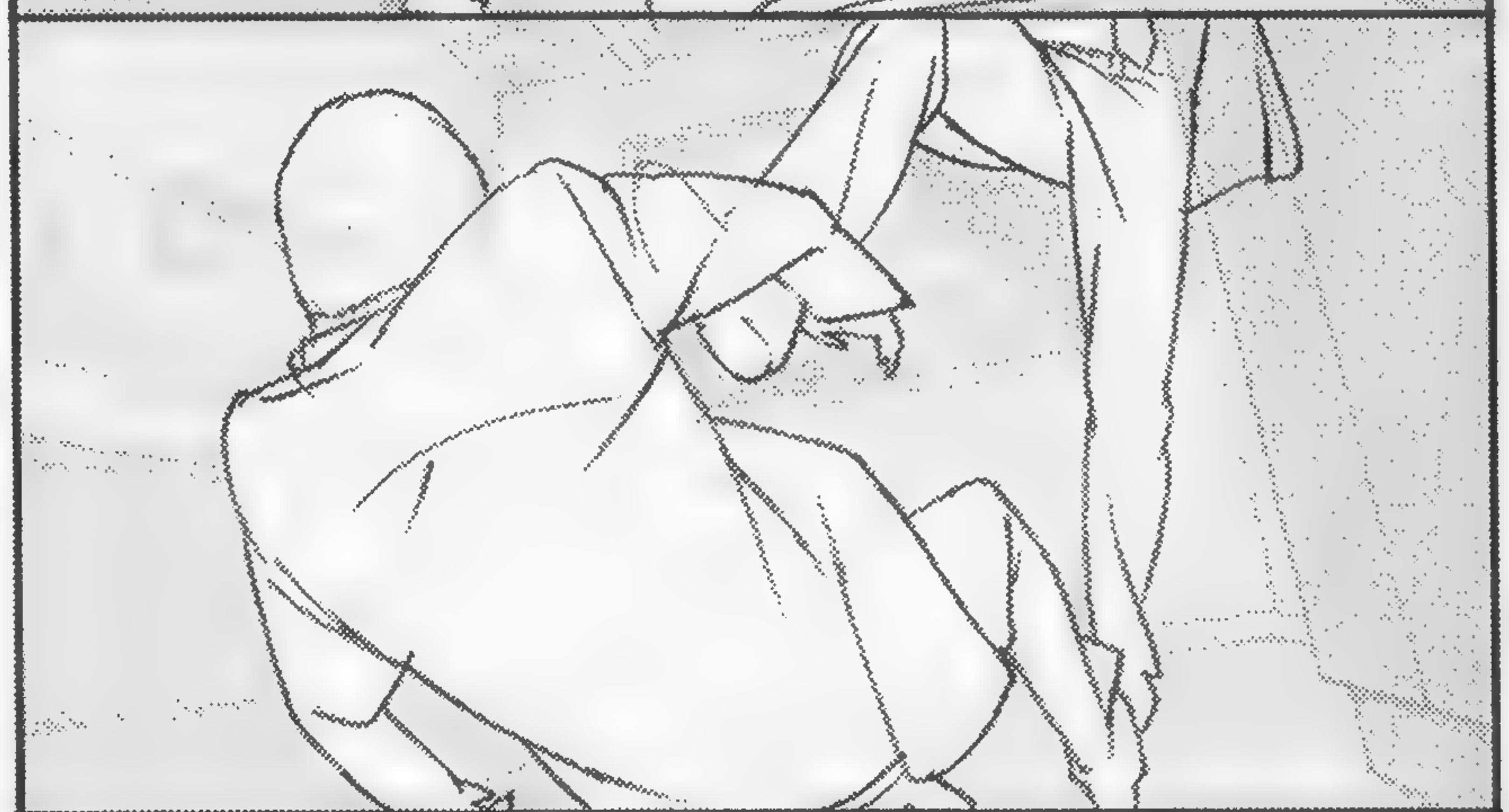
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
807		ラスト、少し付けて PAN.UP.		3+0
808		C.37(B)同ポ。 FOLLOW BGは C.37(B)をそのまま使用。 半裸の敦子を片腕に 抱いて、宙を滑る ターザン粉川、 FOLLOW。		
		背後を振り向く。		2+0
809		C.38同ポ。 FOLLOW BGはC.38を そのまま使用。 宙を切る粉川を縦に FOLLOW。 粉川の背後に、追って くる青い蝶の大群が 見えるが、 グングンと遠ざかる。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
209		余裕の表情で手前を振り返る粉川だが、手前からINした蔦に		
		引っかかり、敦子共々吹っ飛ばされる。	粉川「グワッ！」	
				2+12
210		前カットのアクションを受けた感じで、		
		首を締め上げられる粉川。列車コンパートメントの中。C.39BGと同ポですが、こちらの方が付けPANの距離が長くなります。BGは上方に少し描き足しになるかもしれません。	粉川「グアアッ！」	
CUT		ACTION	DIALOGUE	TIME

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
810		粉川を締め上げているのは、「影の男」ではなく小山内。		2+0
811	 	C.40同ポ。 列車のコンパートメント内。 ※右手にあるBOOKに若干修正あります。C.815参照。 小山内にさらに締め上げられ、苦しむ粉川。 ※芝居は基本的にC.40に準じます。	粉川 「グッ…！」 小山内 (～0+12) 「僕の夢を邪魔するな！」	3+0
812 41→		C.41兼用。 構図がC.41とは少々異なります。 上方に描き足しです。 奥の部屋のソファに倒れている敦子。		1+0
813		C.40,811同ポ。 締め上げられていた粉川が、	粉川 (～0+18) 「俺の夢に入ってきて…	

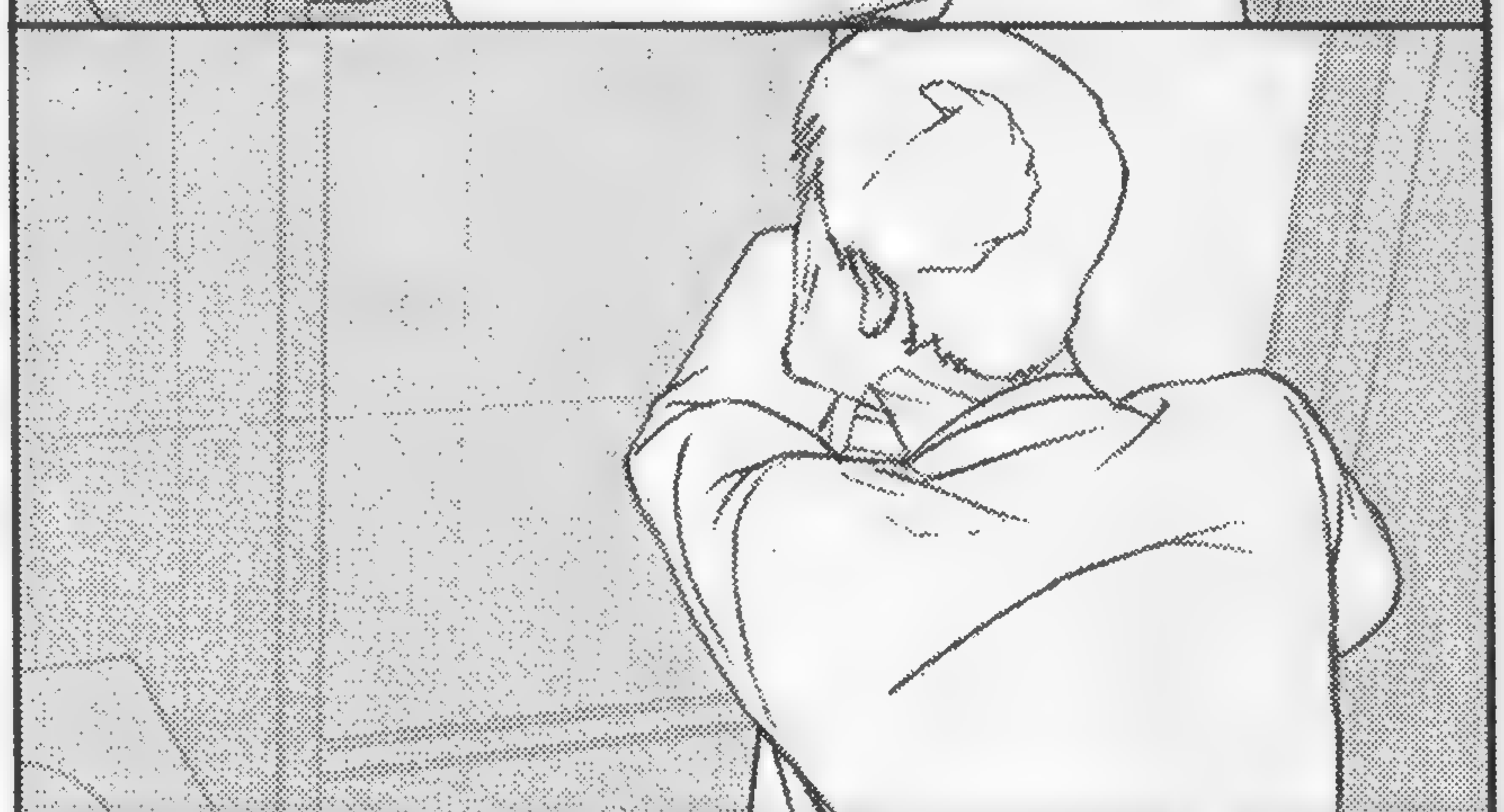
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
813		反撃に出る。	↓	
		右腕を振り上げ、	何言いやがる！」	
		肘鉄を食らわせようとしたところで次カットへ。		4+0
814		A.C.で。 粉川の肘が		
		小山内の肋骨に食い込む。	S.E. **ドスッ！** 小山内 「ウグッ！」	

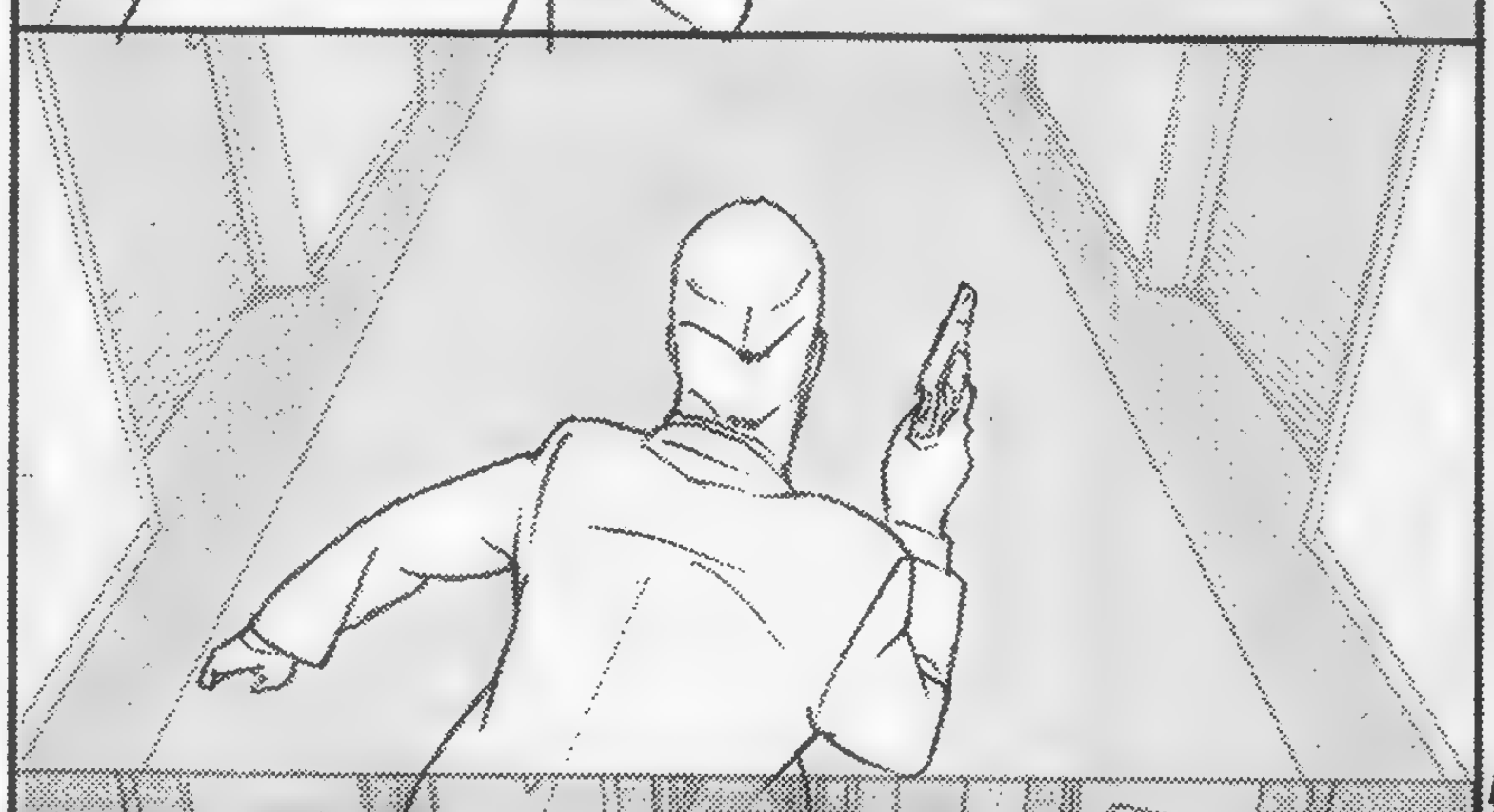
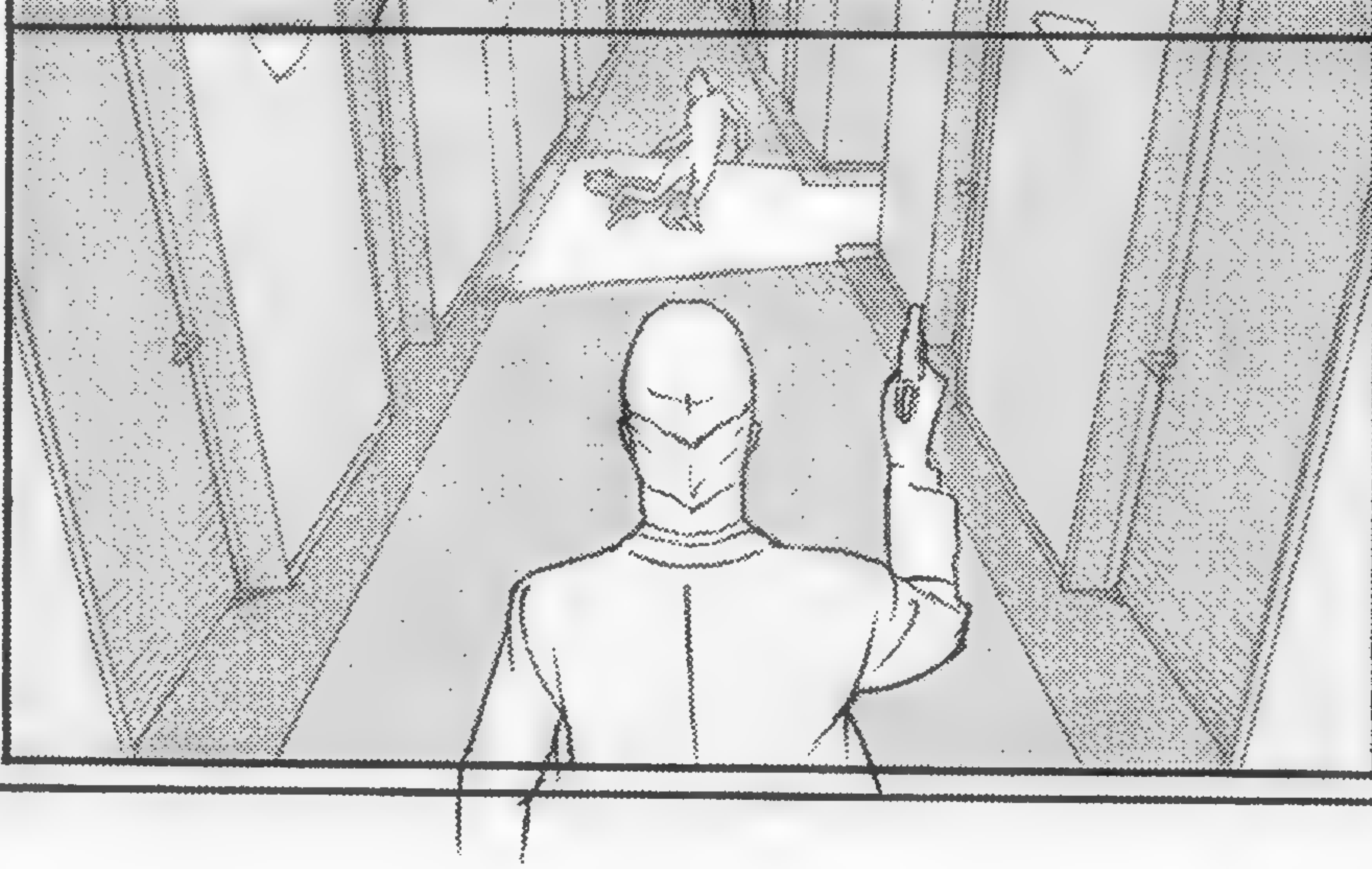
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
814		間髪入れずに		
		さらに一発！	S.E. **ドスッ！** 小山内 「ウギャッ！」	1+12
815		C.40,811,813同ポ。 A.C.で。 尻餅をつくような 感じで		
		手前に倒れる小山内。 粉川、すかさず立ち 上がって、		
↓		↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
815				
		蹴りをくれる。	S.E. **ドカッ！** 小山内 「ウグッ！」	
		手前に吹っ飛んでくる小山内。		2+18
816		A.C.で。		
		小山内、ドアに激突！ ↓	S.E. **ガタンッ！** 小山内 「グッ！」	

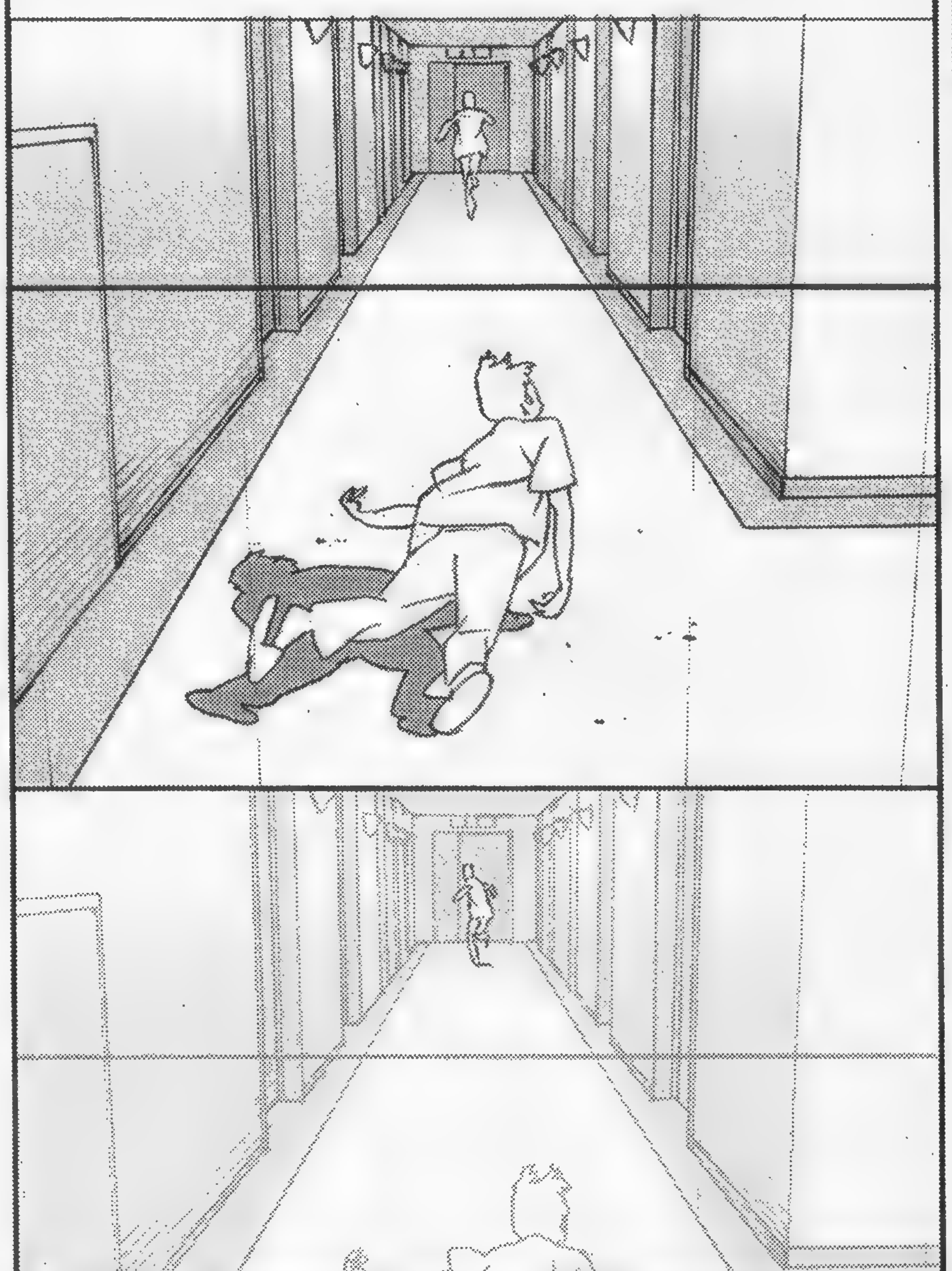
(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
816		激突した反動あって。		
		顔を上げて粉川の方を見る小山内。	小山内 「！」	2+06
817		粉川、アオリ。 胸を張り、恰好つけてスラッと懐から銃を抜いて、	粉川　(～0+18) 「俺はな…	
		ポーズを決める。 アホや（笑）	(～2+12) …正義の味方だ！」	4+12
818		C.816BG兼用。 狼狽し、慌てて逃げようとする小山内。 ↓	小山内 「ヒ……ッ ↓	

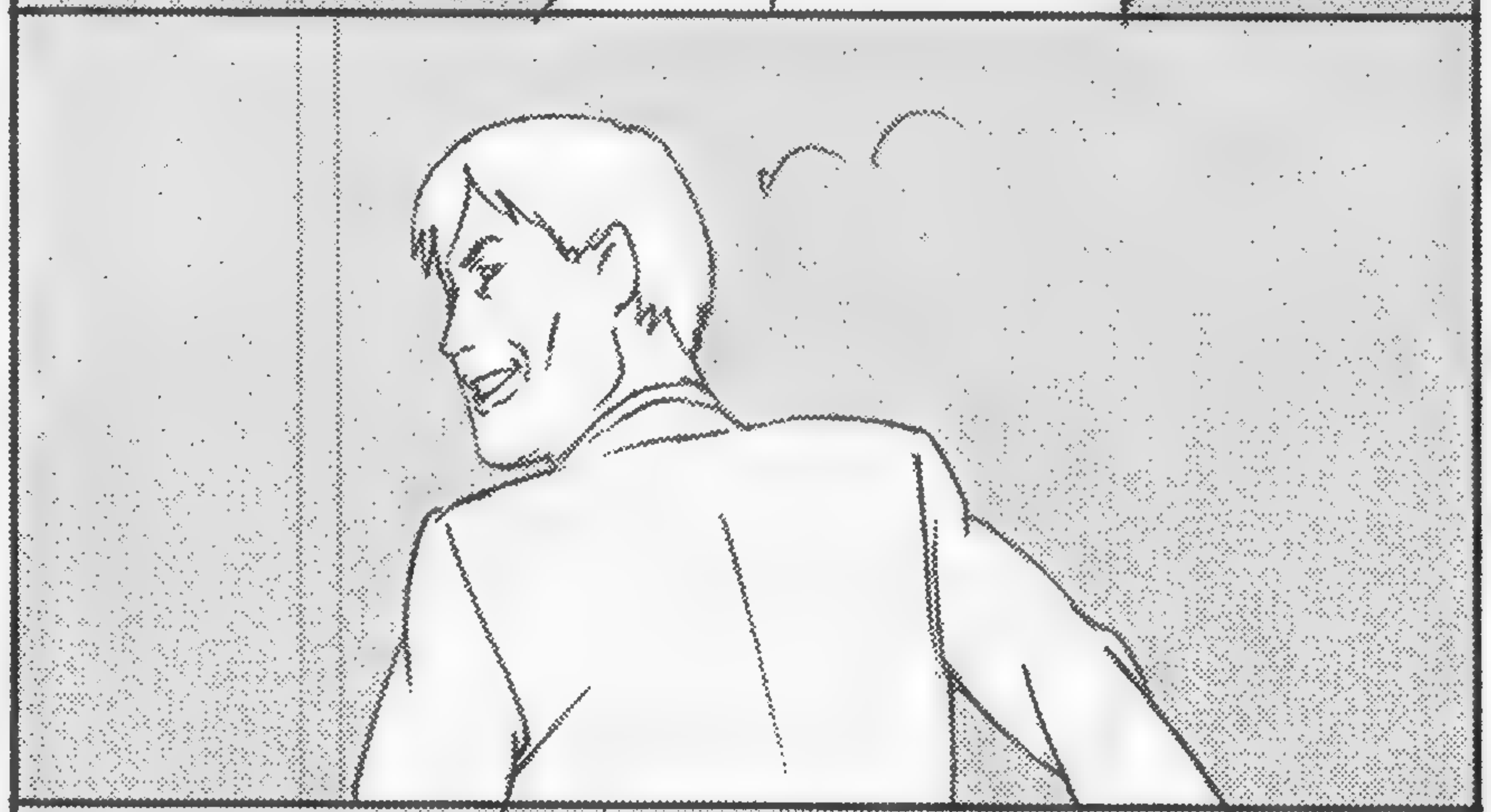
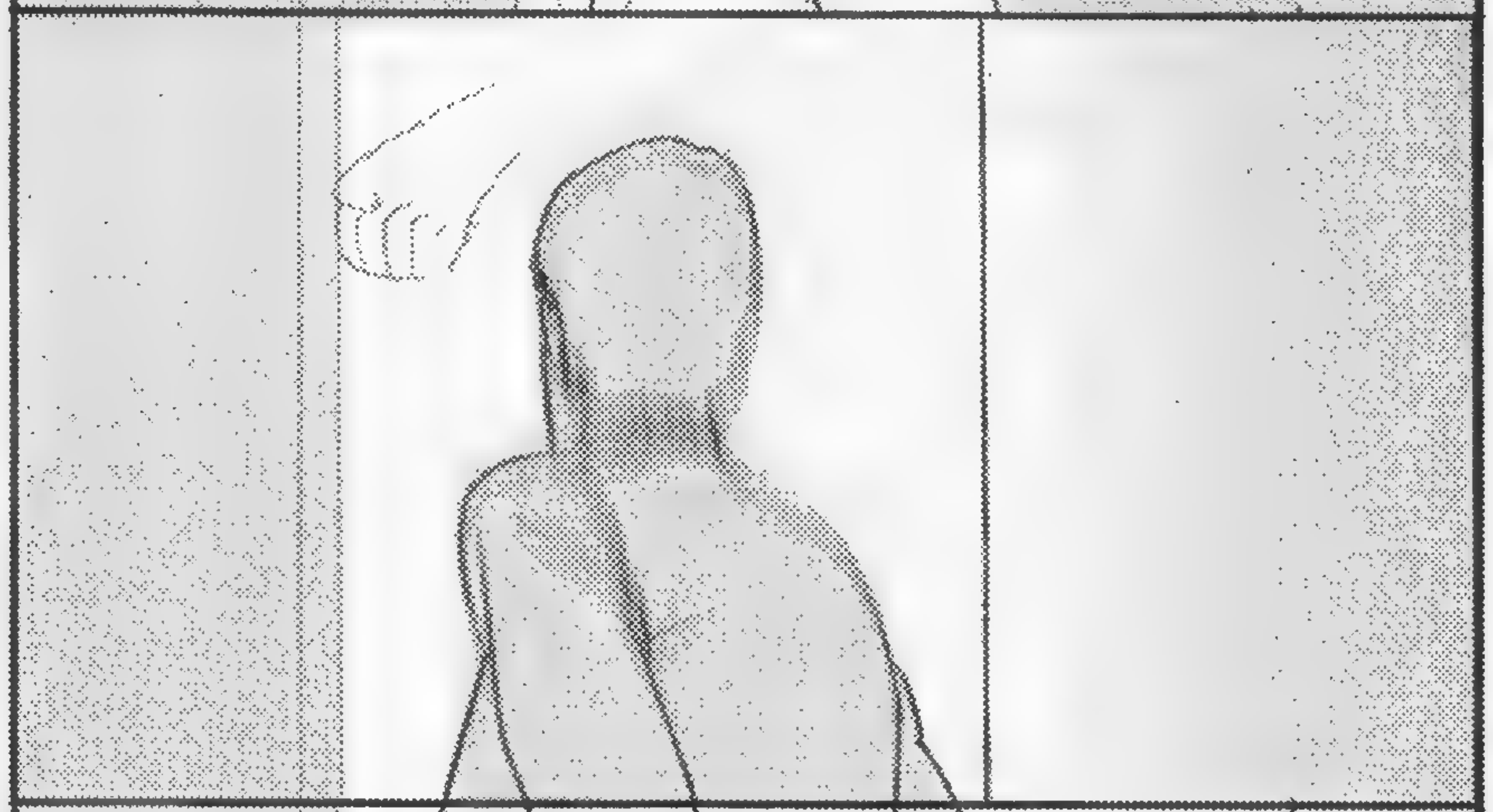
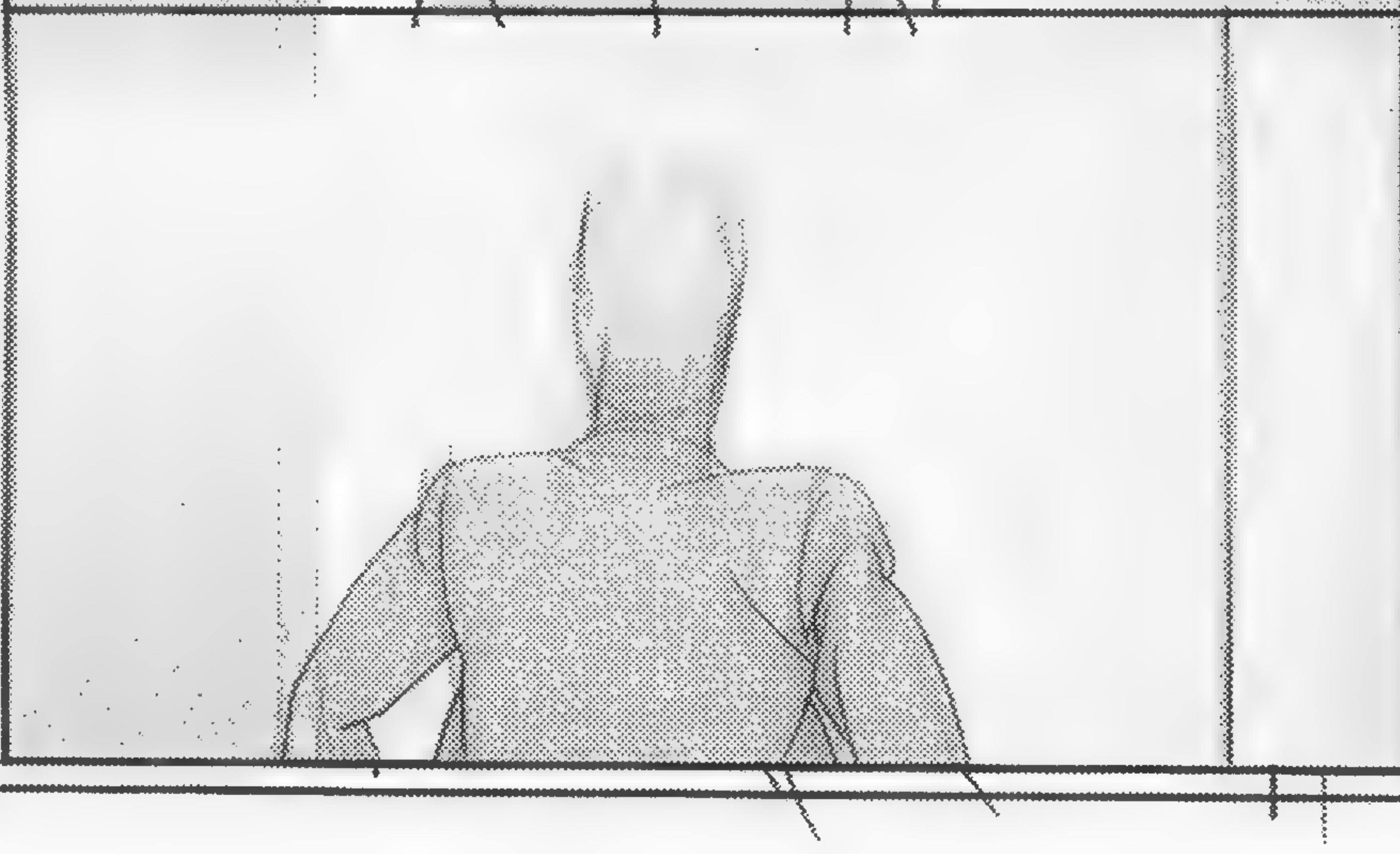
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
818		粉川を見たまま、手探りでドアの取っ手をつかんで、鍵をひねり、	ヒイィッ！」	
		ドアに縋り付くように開け。	ガラッ！	
		情けない姿で転げるように廊下へ逃げ出す。		3+12
819		逃げる小山内を、		
		粉川が余裕の態度で追う。 粉川に付けてPAN.UP.		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
819		タタッとドアロまで 行って、 少し窺う感じで歩を 緩めてから(立ち止まり はしません)、		
		サッと廊下へ飛び出す。		3+0
820		A.C.で。 銃を構え、廊下へ 飛び出す粉川、 付けてPAN.UP. しかしそこは、例の ホテルの廊下。 C.51兼用。カット頭、 付けPANする分 描き足しが必要と 思われます。		
		付けPAN後も、ジワーッと PAN.UP残して。		
		廊下の奥にはやはり 倒れ行く男。この作画は 兼用です。 固まる粉川。		3+0

(　　)

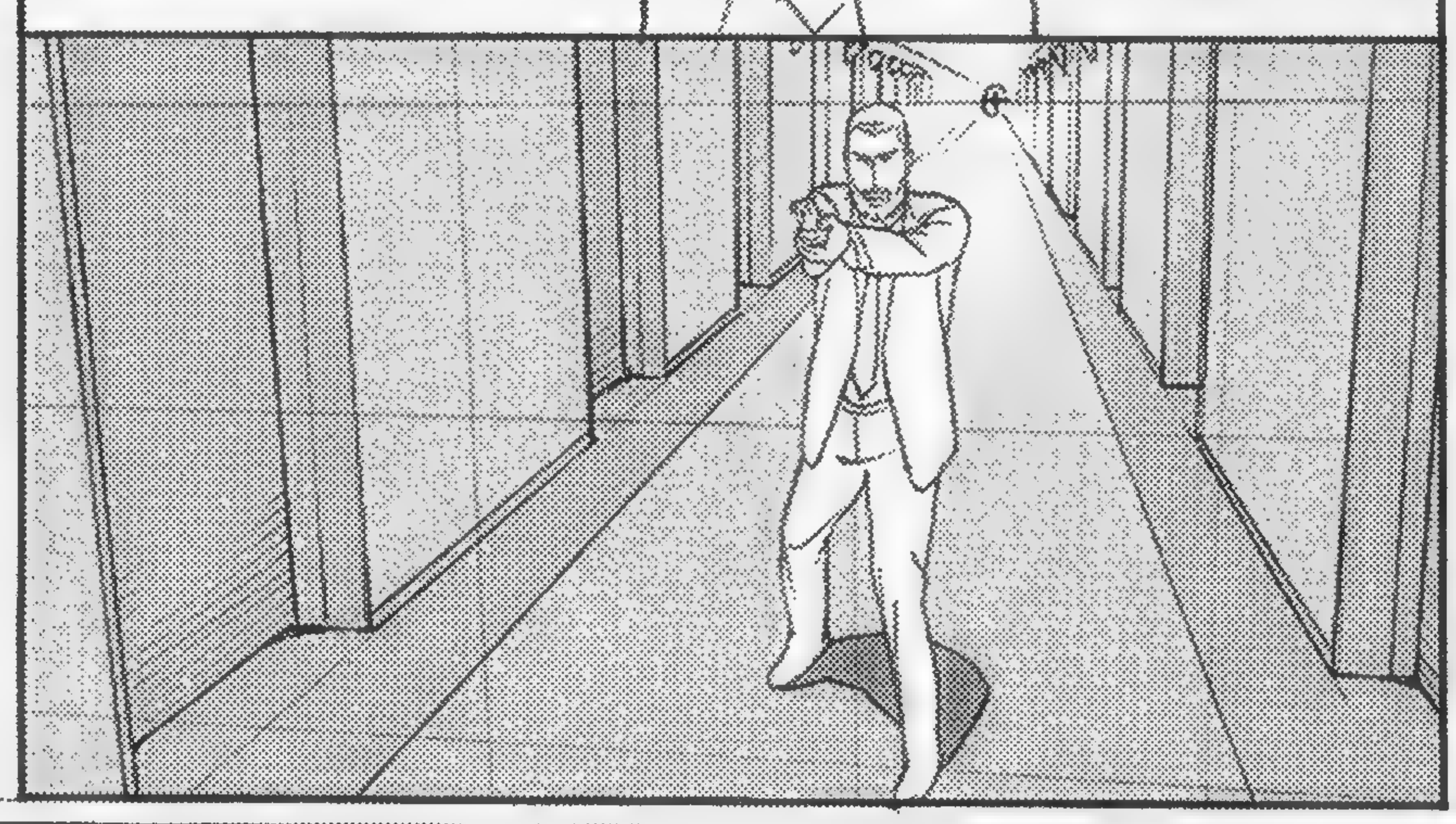
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
821		息を呑む粉川、アップ。		2+0
822		C.52同ポ。 奇妙なダンスでもするように倒れ行く男からPAN.UP.すると、逃げて行く小山内の後ろ姿。 カット尻、手前を振り向いて。	FIX1+18 PAN.UP1+12 FIX1+06	4+12
823		逃げ去る小山内、寄り。		

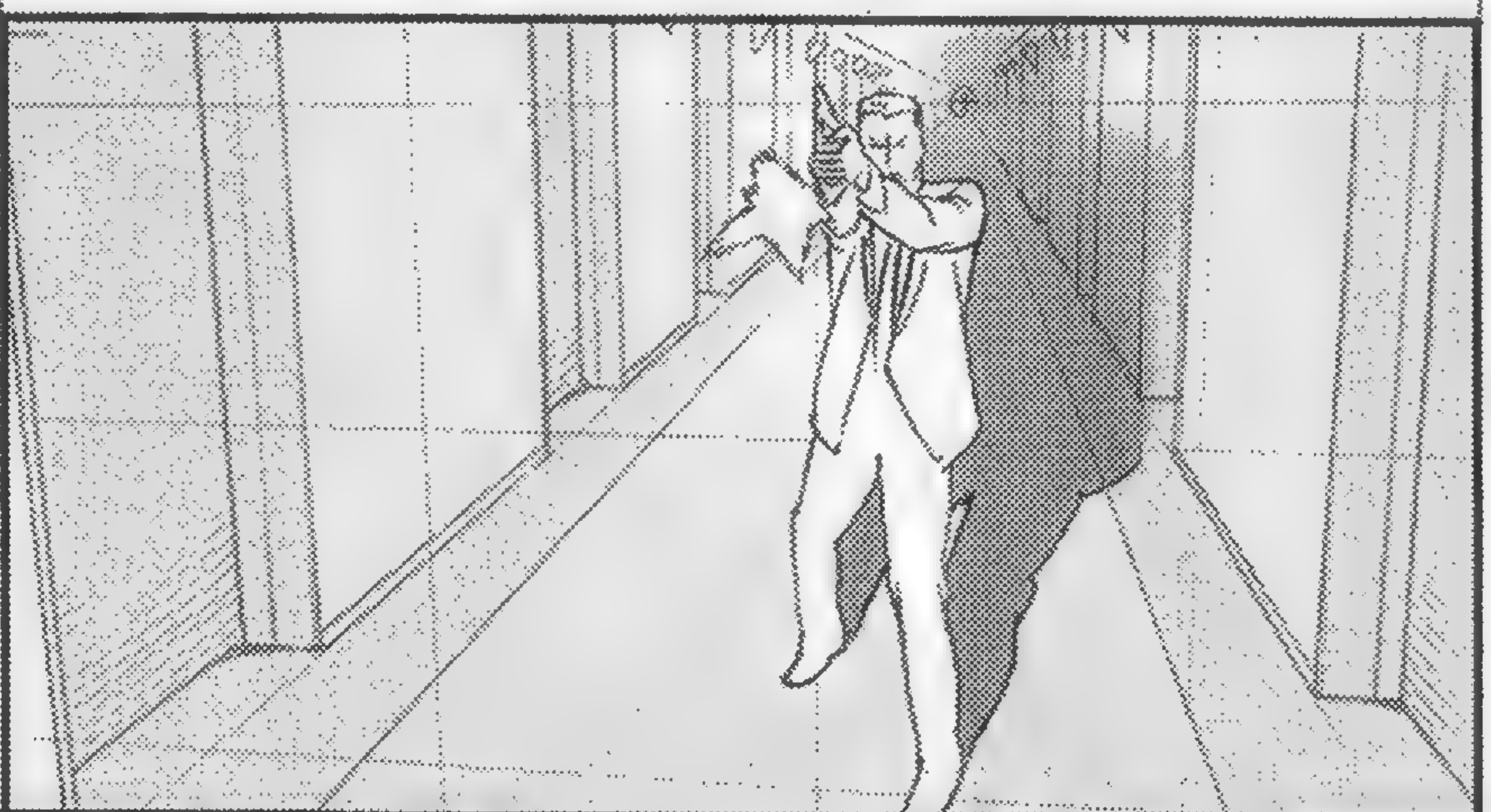
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
823		非常ドアへと2、3歩 走り(望遠です)、		
				
		ドアの前で振り返り つつ立ち止まる。 画面外でドアノブを つかみます。	小山内 (〜1+12) 「トラウマでも 喰らえ！」	
		ドアを開けて、走り 出る小山内。 ドアの外は真っ白な光。 カット尻にかけて スロー気味に詰まり、 画面もブレ始める。		
				8+0

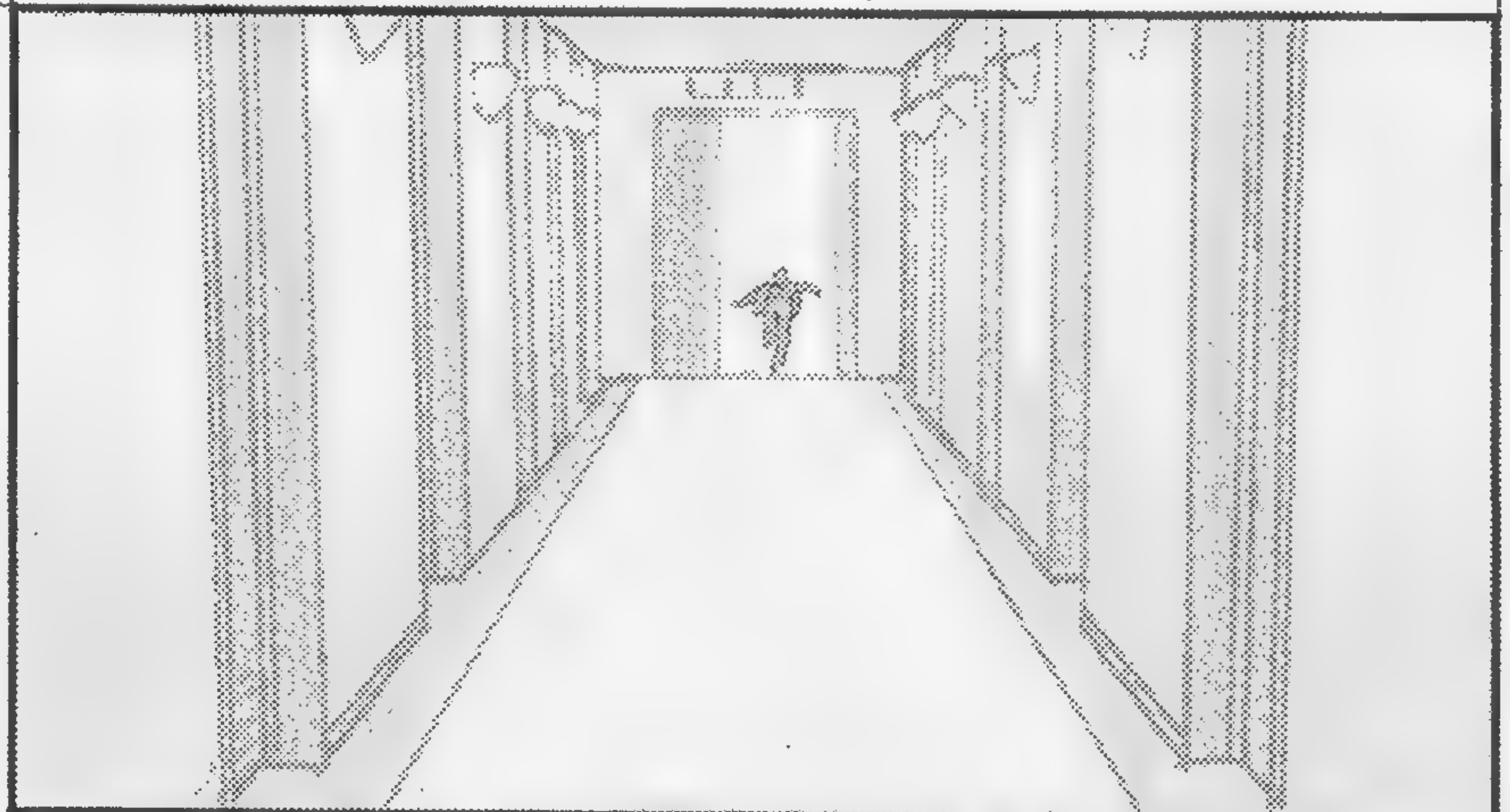
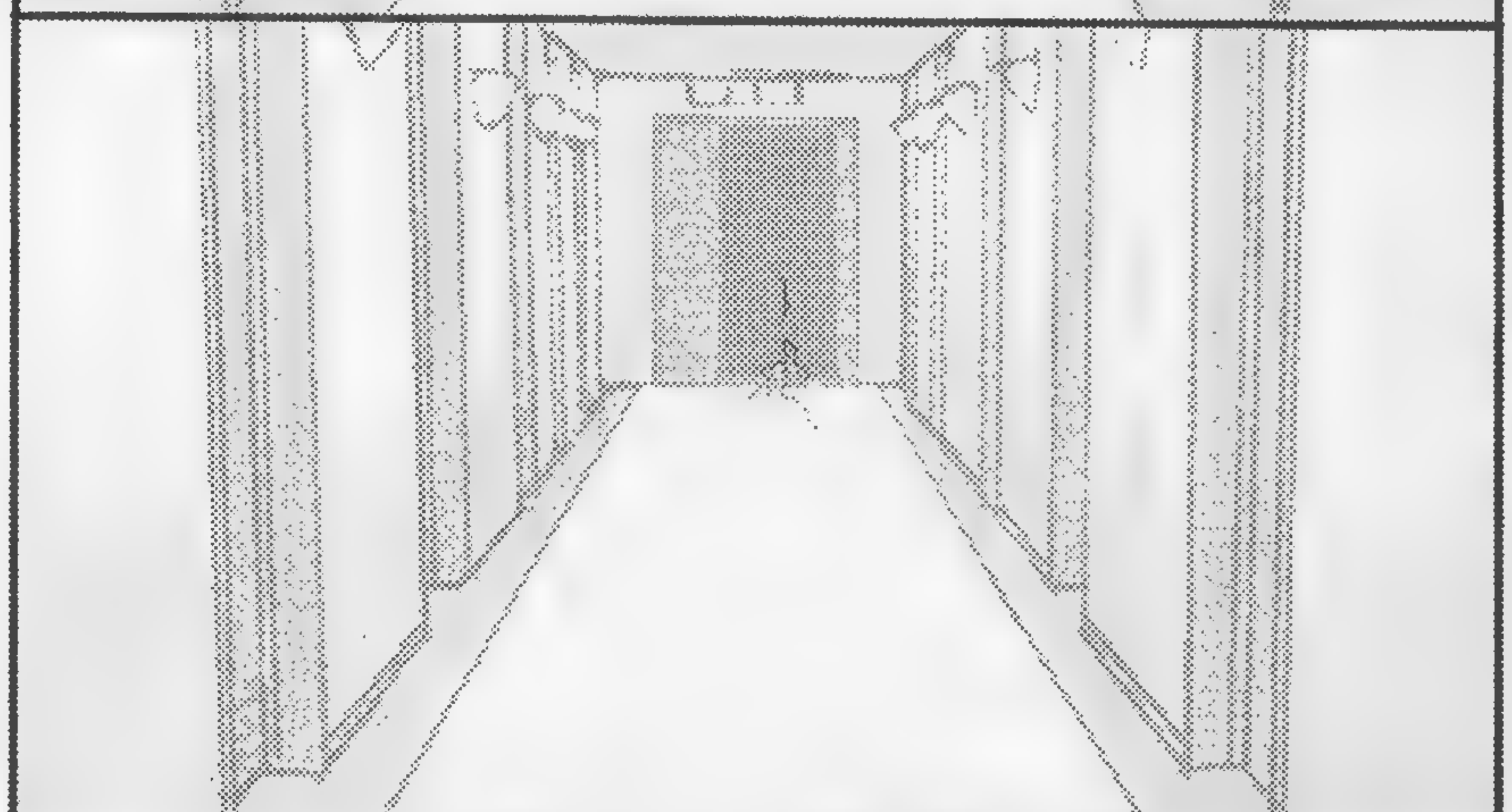
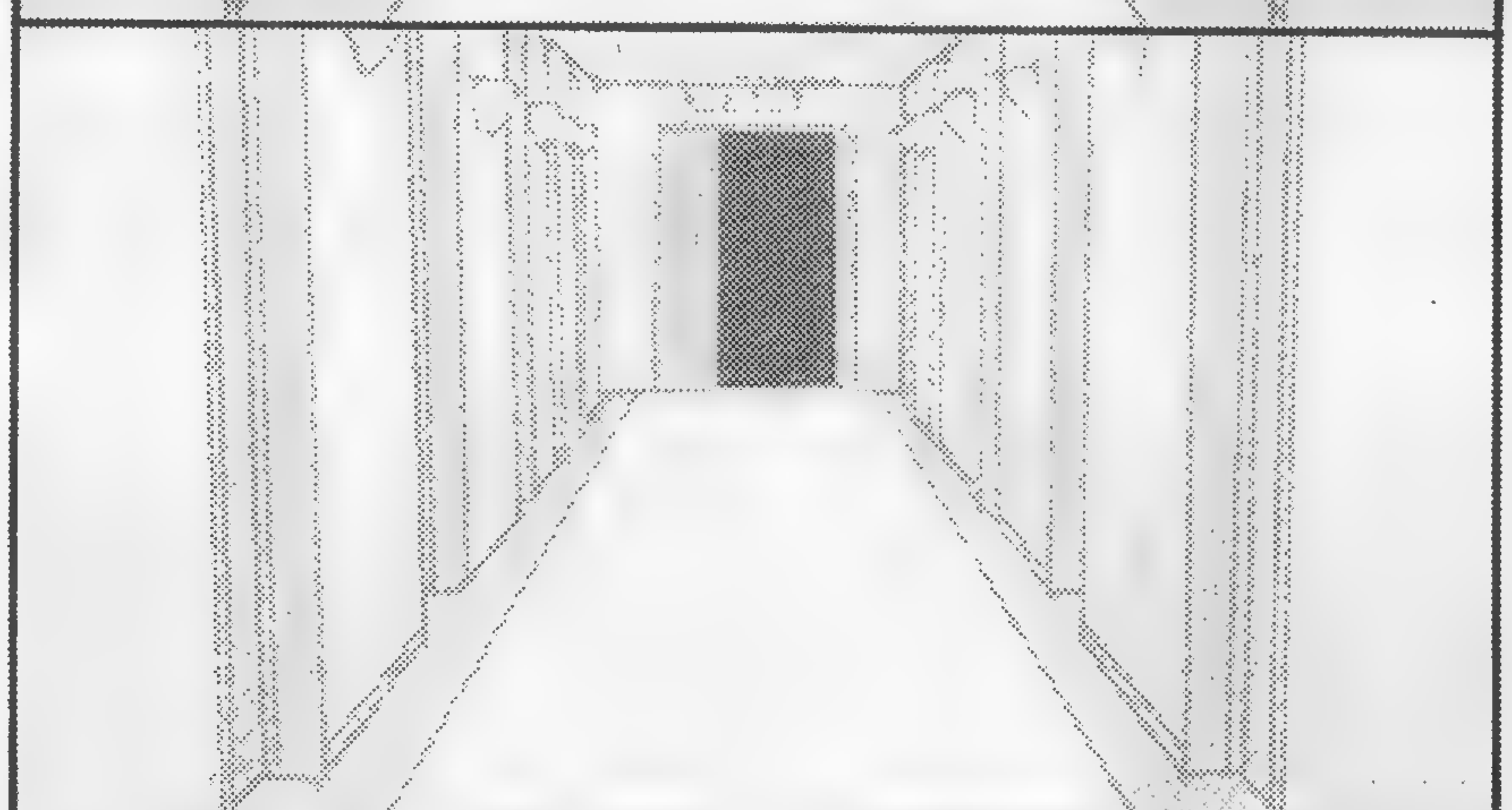
( )

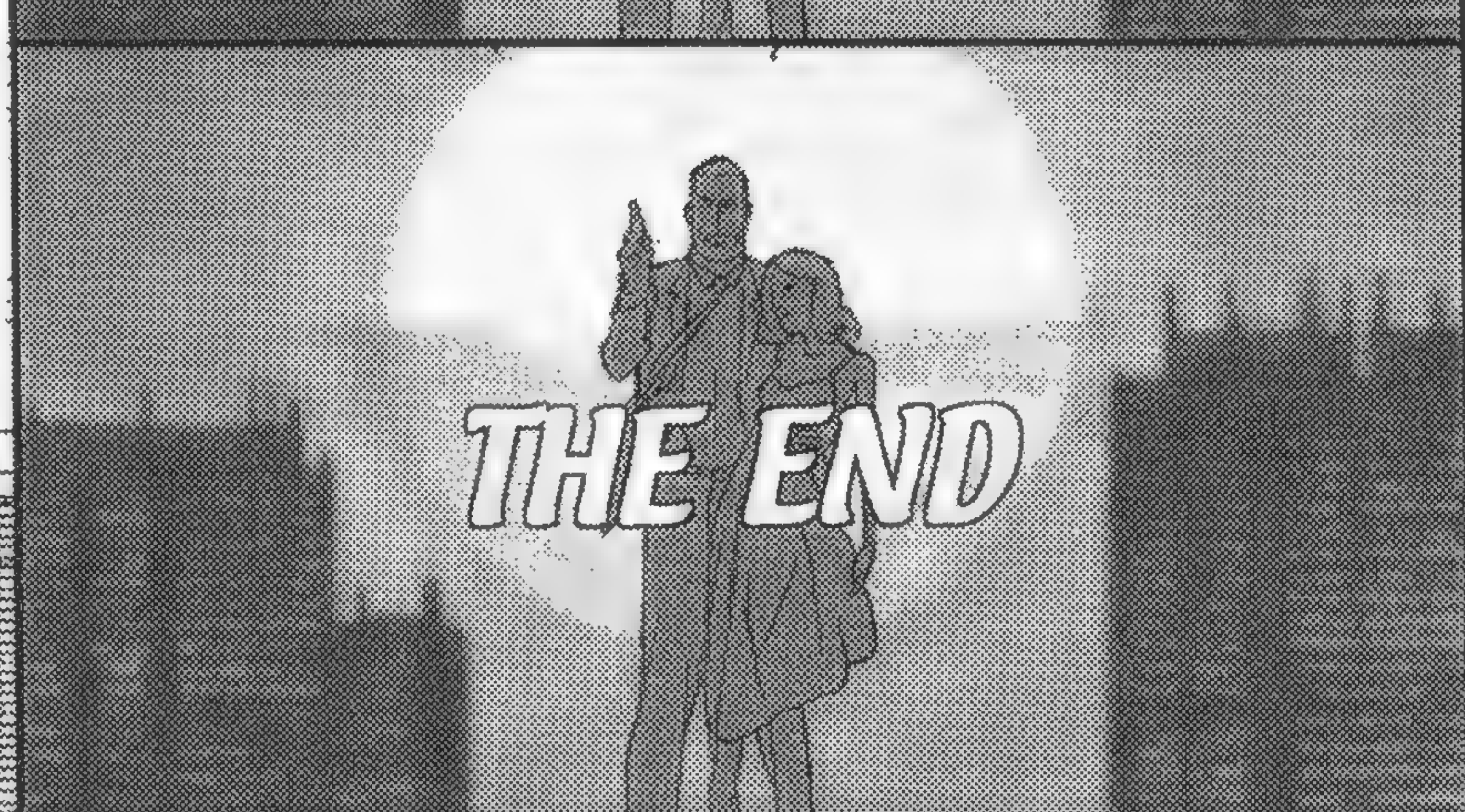
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
824		激しく動揺する粉川、アップ。 BGはC.821をそのまま使用。 カット頭からすでにブレ始めている画面。		
		ブレが大きくなり、ホワイトアウトしかける。		
		と、粉川に被るように‘あいつ’が現れて(現れ方は一考)叫ぶ。	あいつ (〜3+0) 「続きは どうする んだよ！」	
		‘あいつ’が消え、画面が戻ってくる。		
		苦しげな表情ながら粉川、歯を食いしばってあいつの呼びかけに応えるように。	粉川 「クッ…	

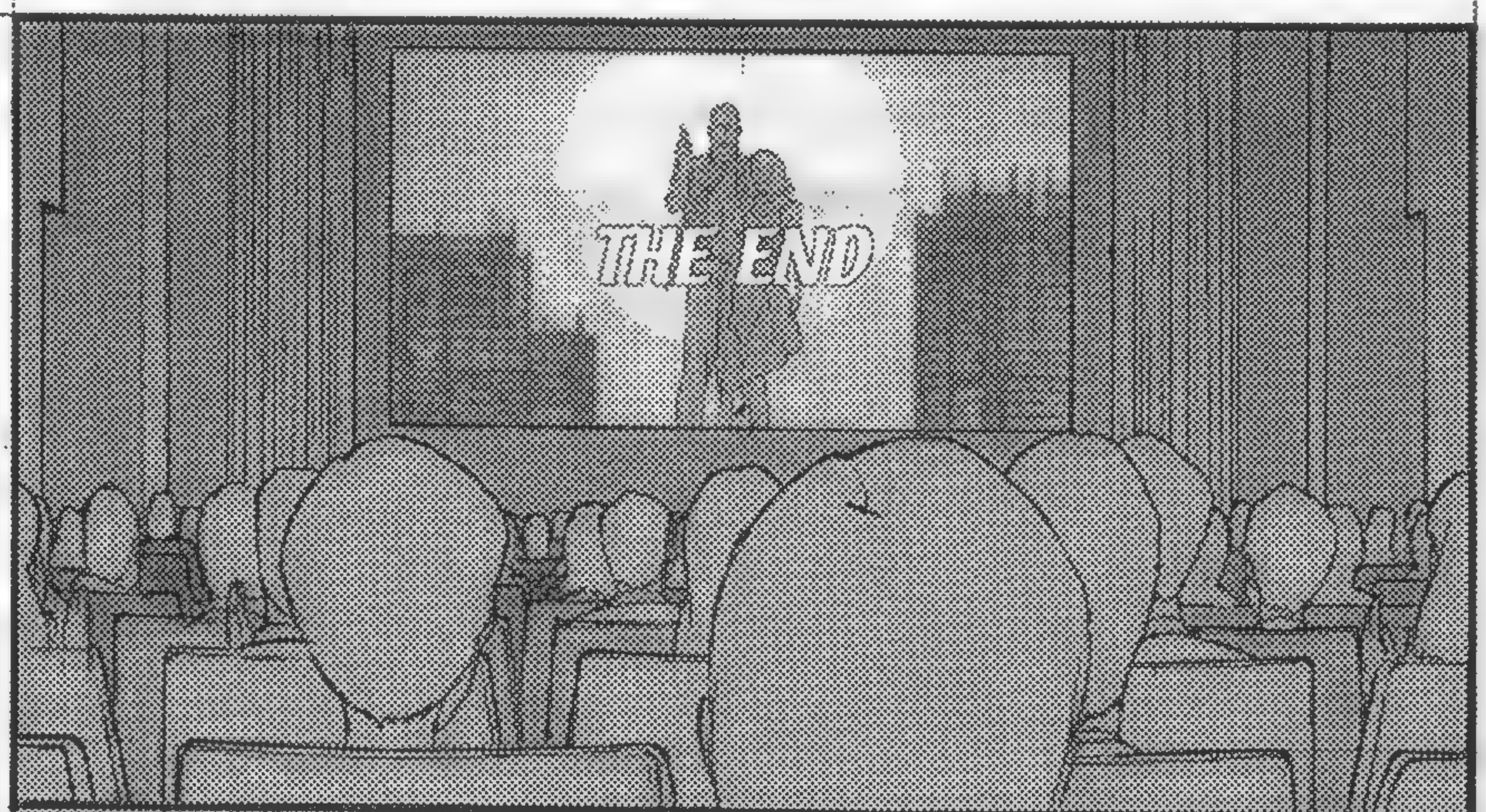
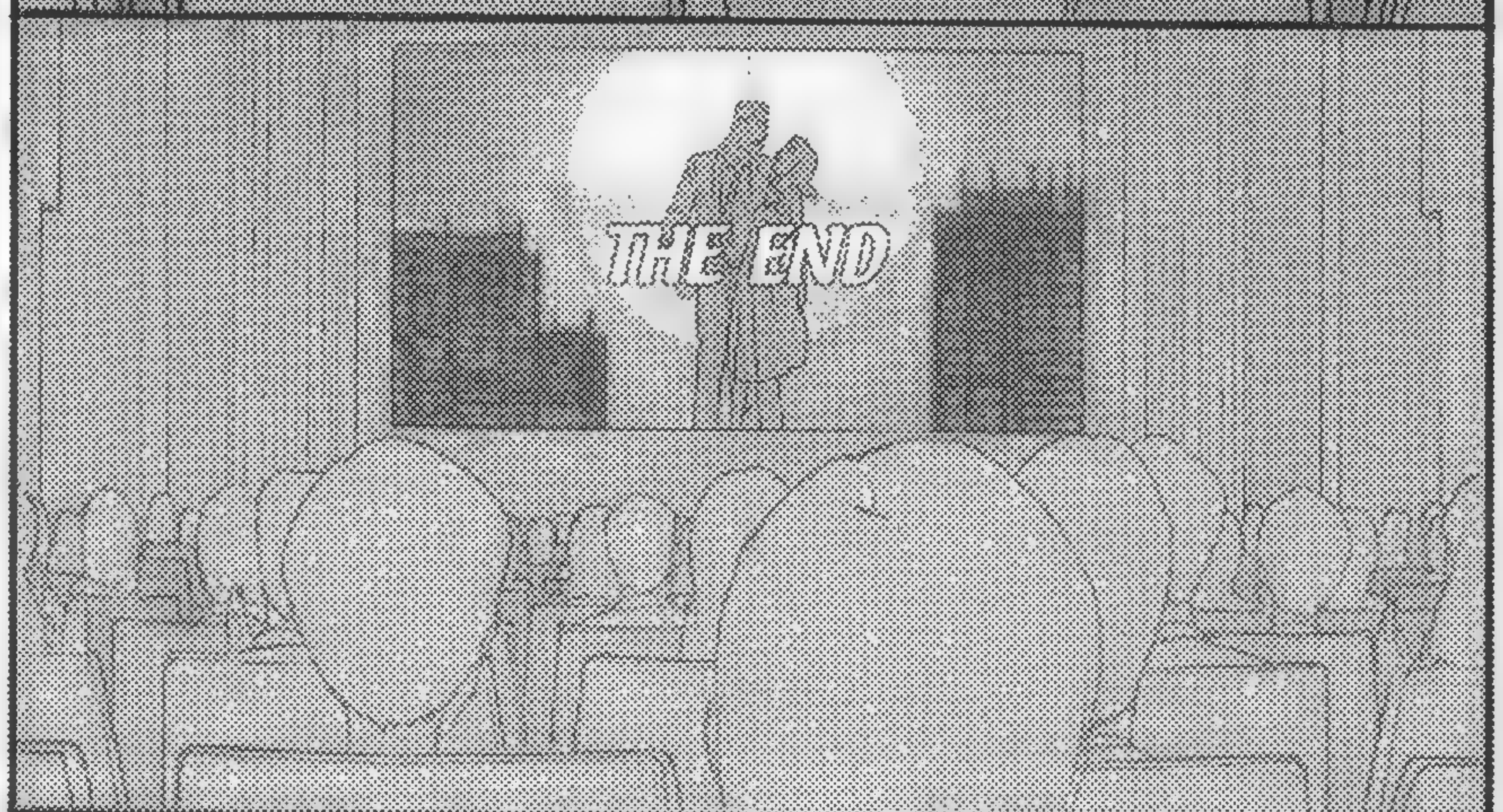
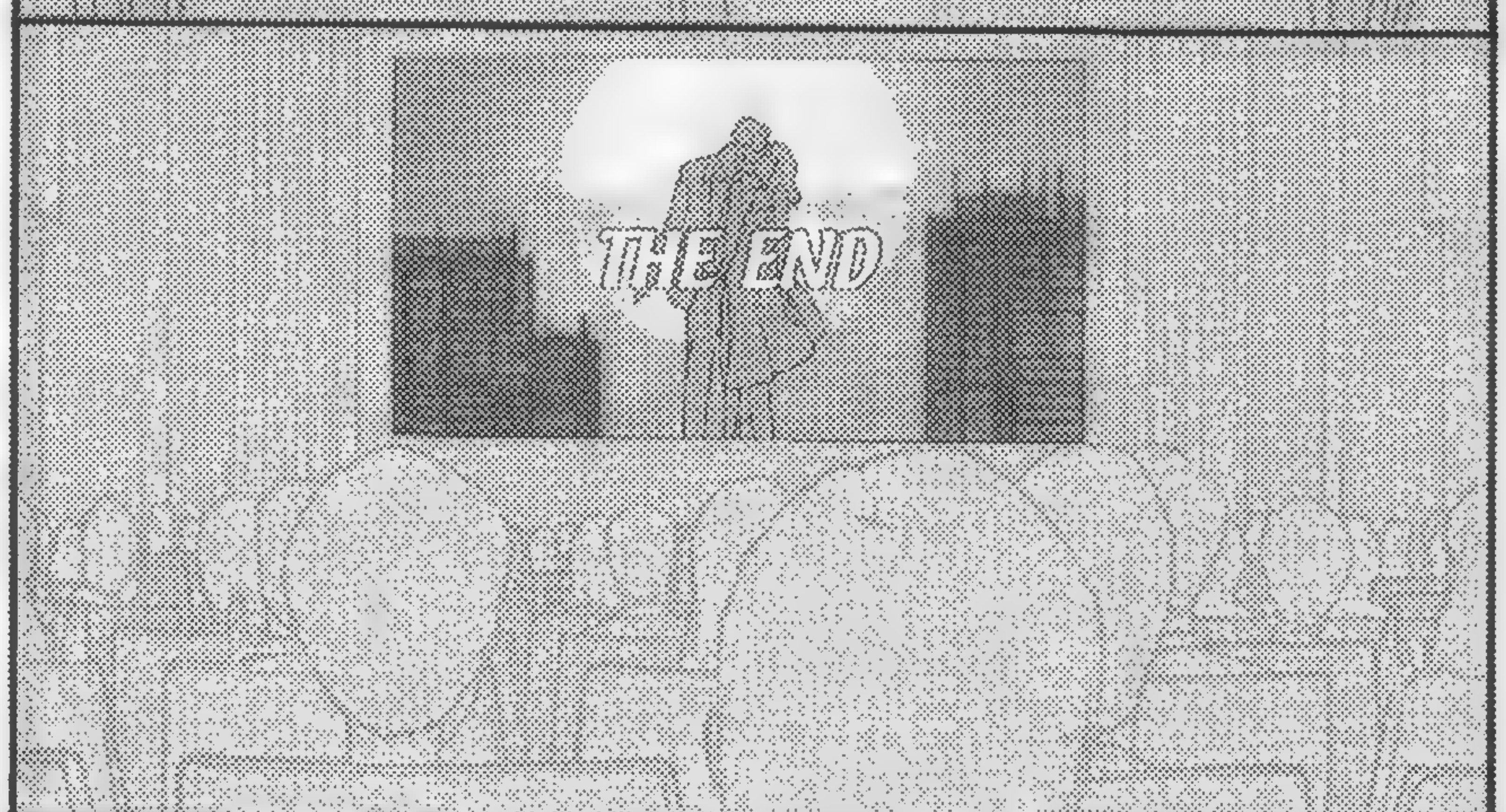
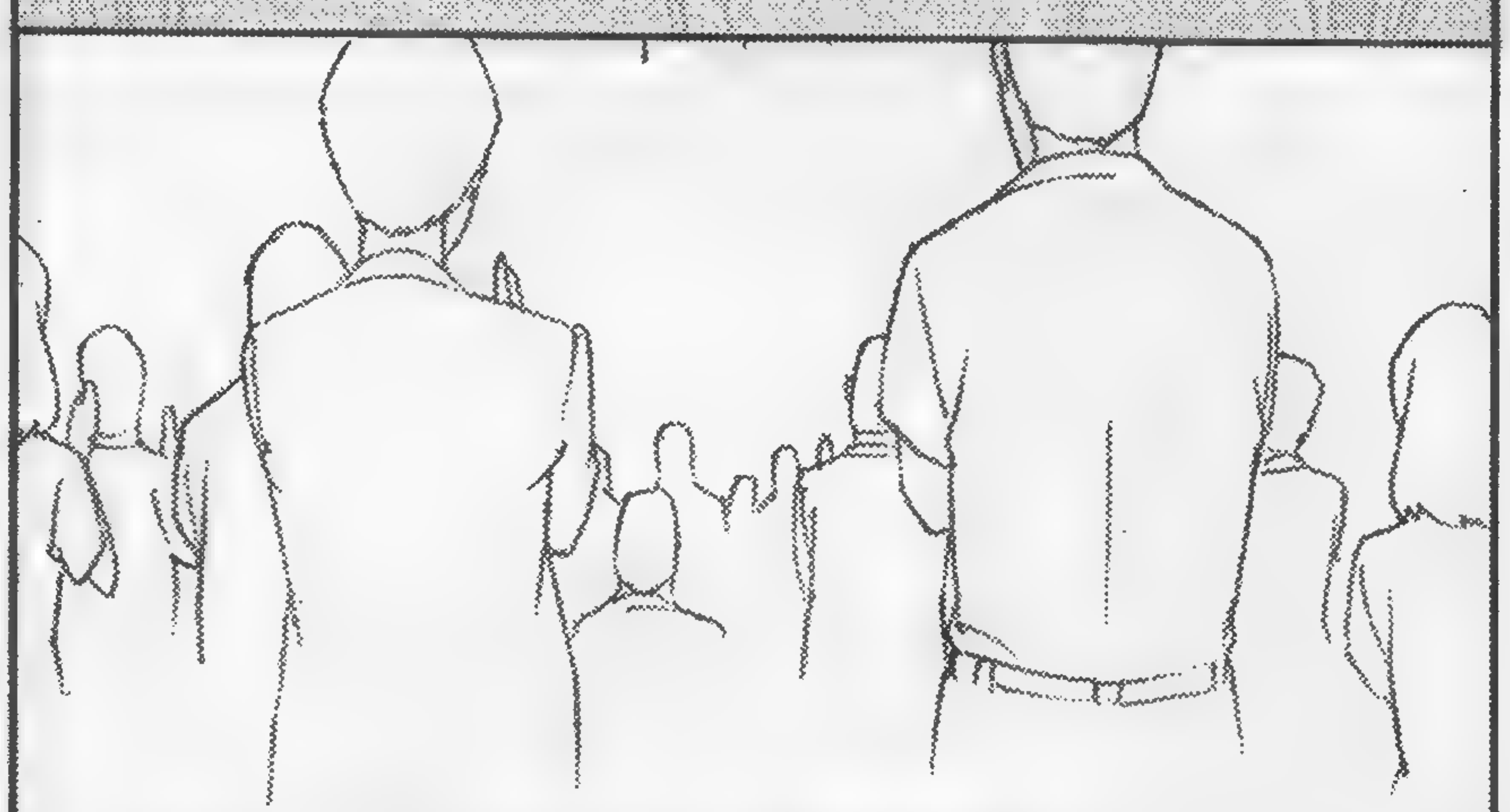
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
			…続けるさ！」 (～8+0)	
		言いつつ、振りかぶる感じで、		
		銃を構える。 同時に作画+BG3DでT.B.		
				
		ここまで引く。	粉川 「今度は完成させてやる！」 (～11+12)	

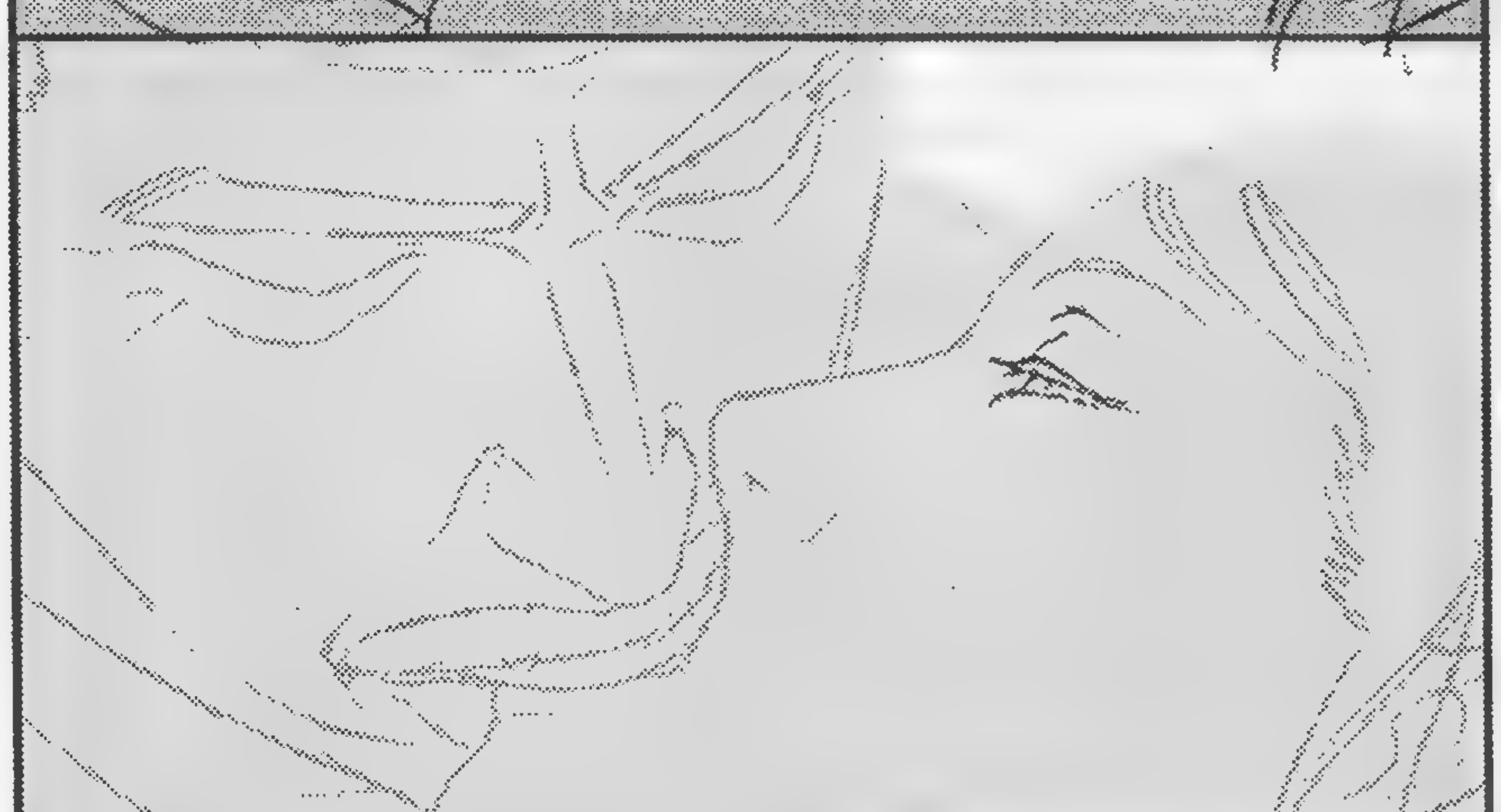
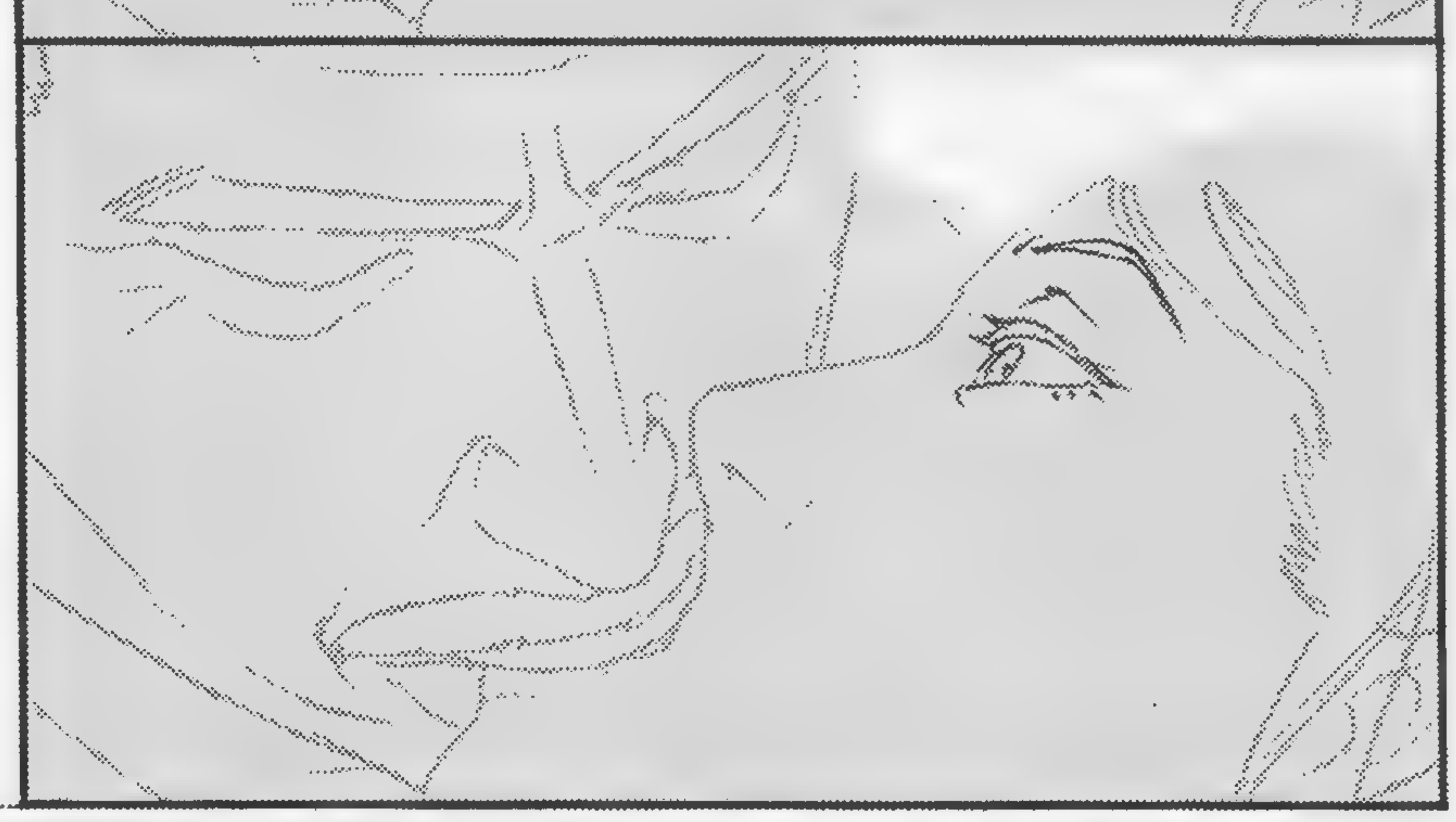
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
824		引き金を引く粉川。 発砲の光で一瞬 ハイコンに。 粉川自身の影も 大きく廊下に伸びる。	S.E. **バンッ！**	14+0
825		C.527同ポ。 開いたドアの奥で 小山内が撃たれて のけぞる。 すでに弾が当たった くらいのところから スタートで。	小山内 「ウッ！」	
		カット尻にかけて スロー気味に溜まる。		2+18
826		光の中、倒れる小山内。 倒れ方はスローですが、 パクはノーマルで。 着弾したあたりから 血が飛び散っている。	(〜1+0) 小山内 「い… …痛いじゃ ないか」	
				4+0

( )

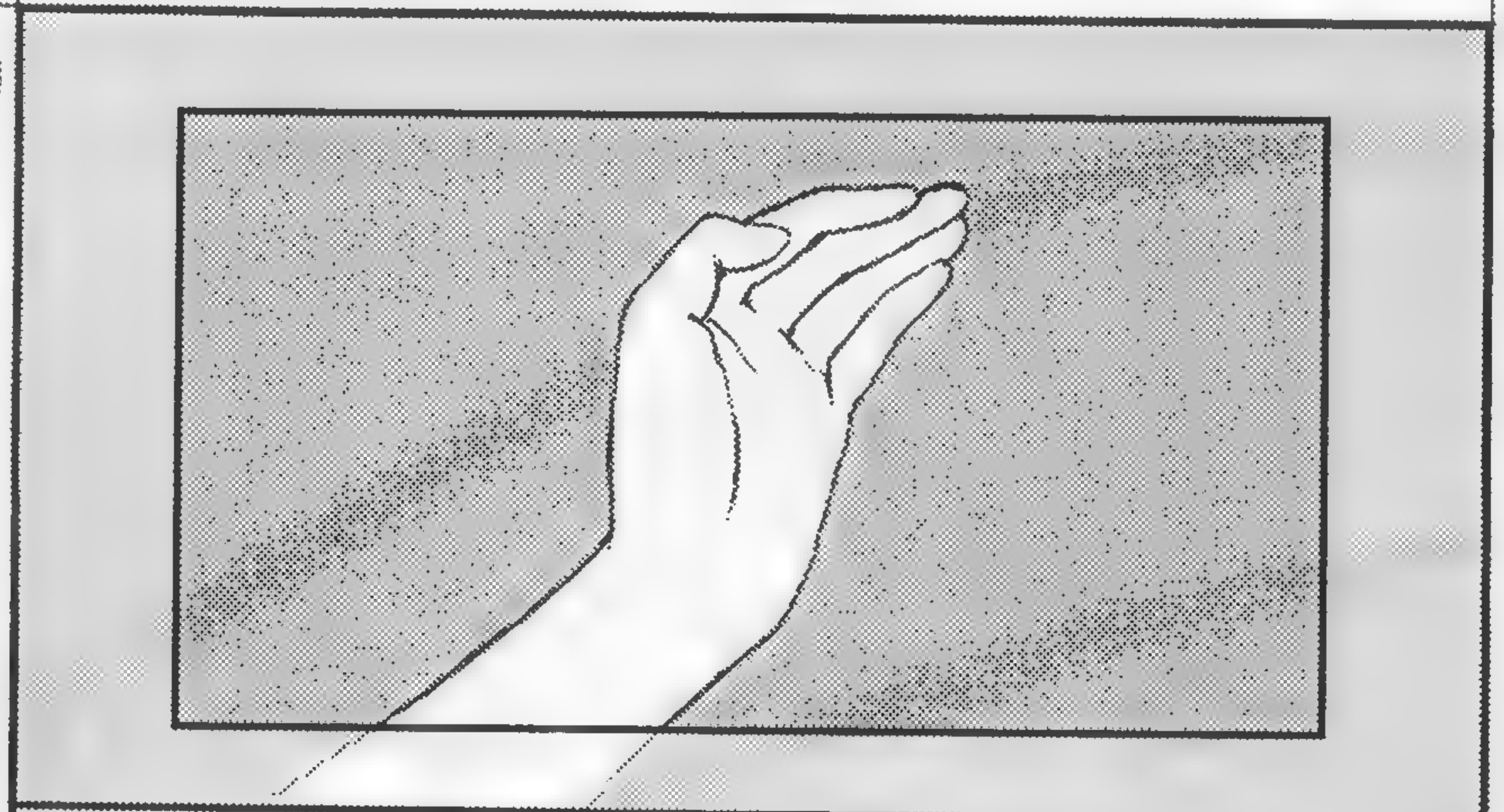
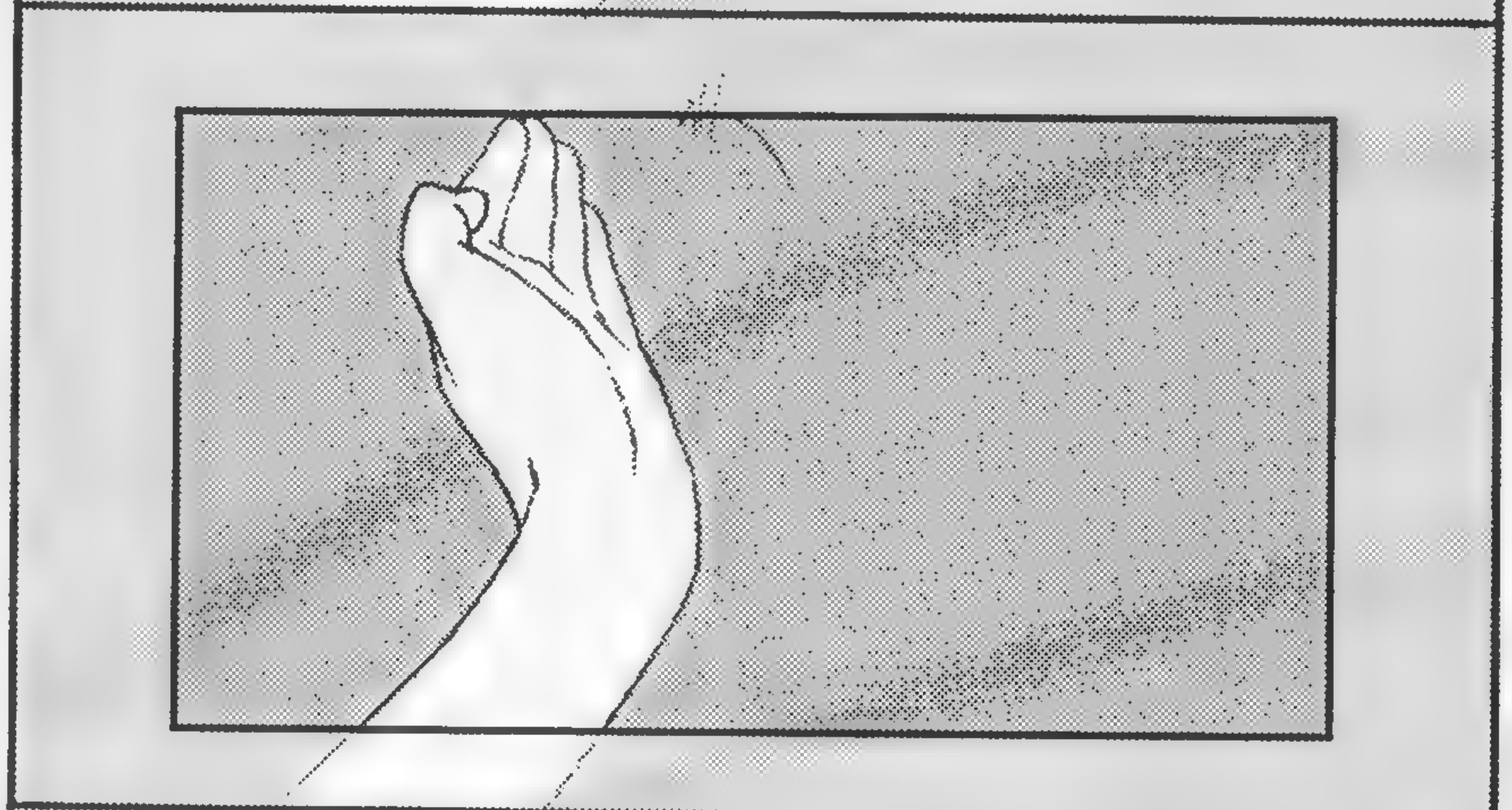
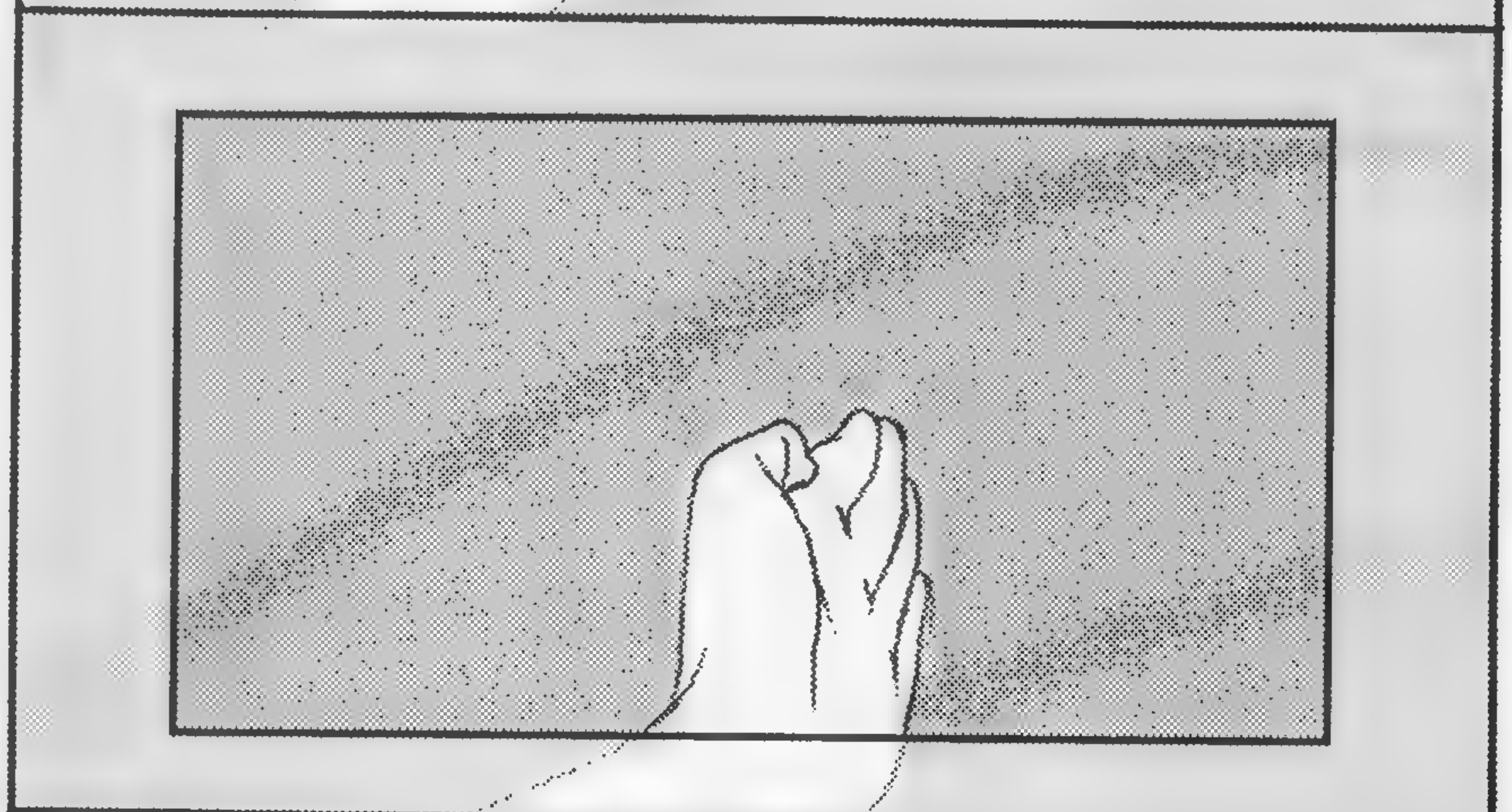
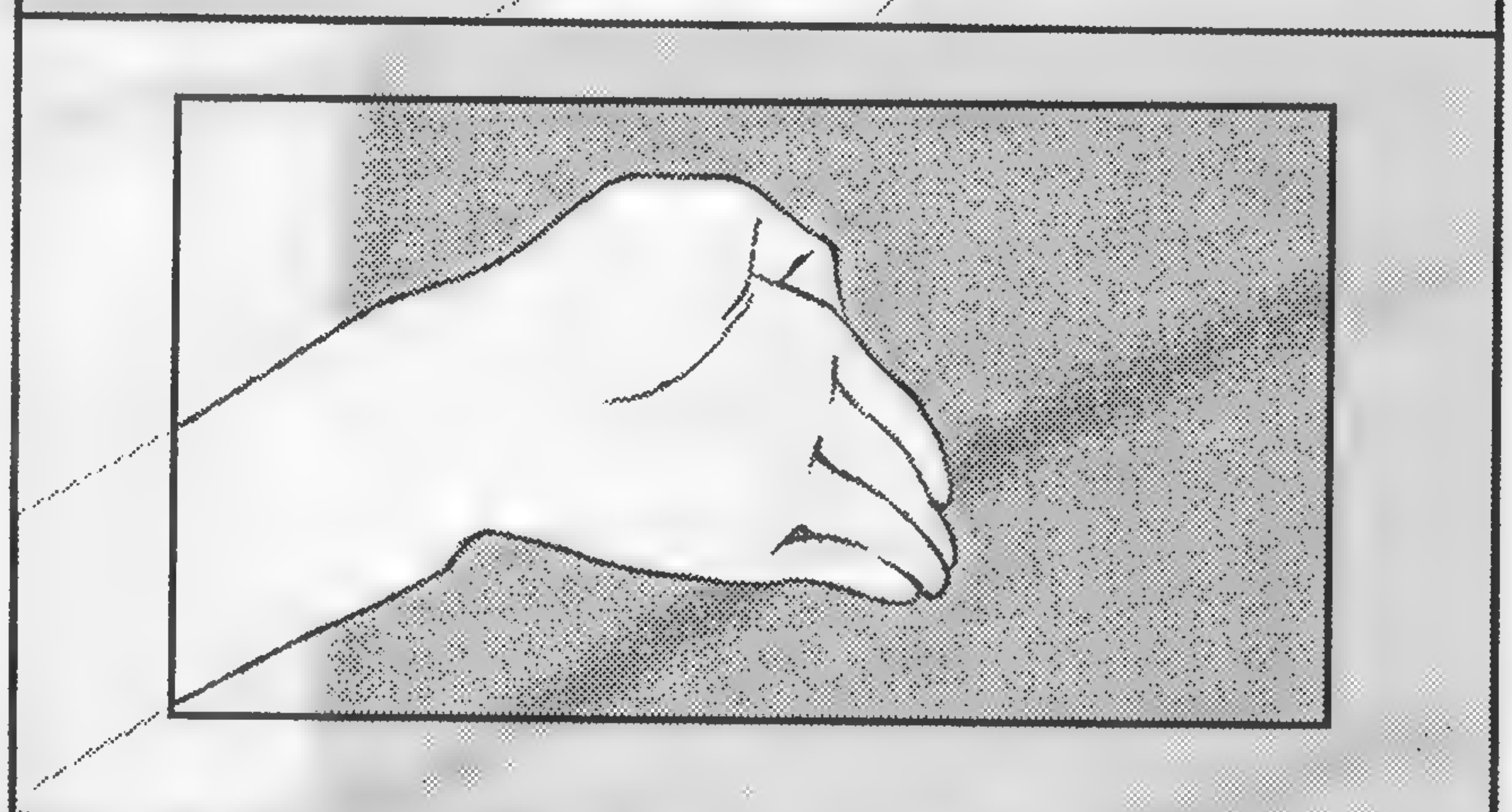
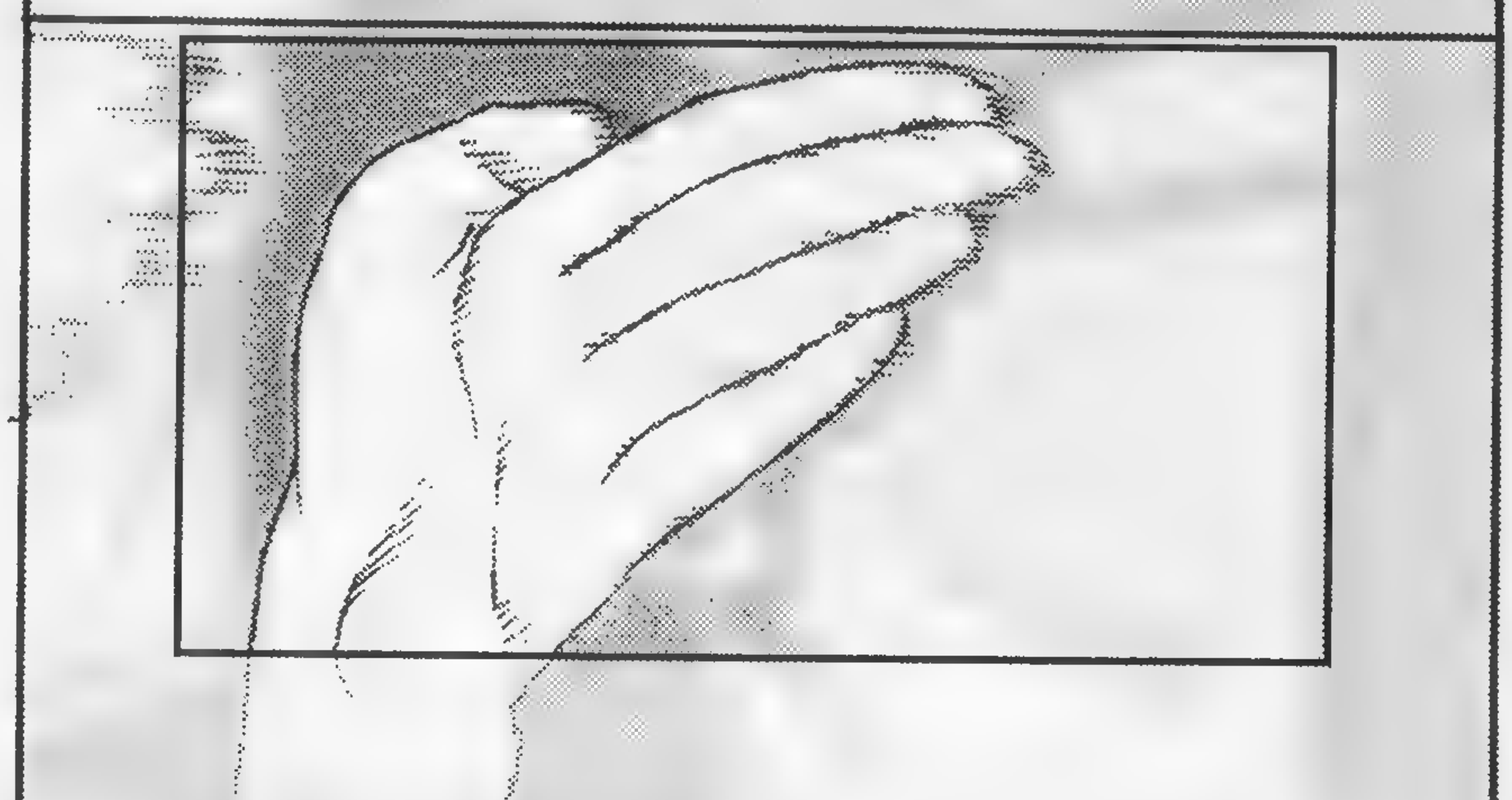
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
827		C.527,825同ポ。 扉の奥、倒れて行く 小山内。 カット頭、スローから。		
		ノーマルに戻り、 小山内はあっけなく ドアの向こうに「落下」 してOUT。 動きがノーマルに戻る と共に、ドア外の光が 失せて闇に変わる。	(～1+12)	
				3+12
828		渋い表情で小山内の 倒れた方を見ている 粉川(カッコつけてます)。 右手に持った銃からは 硝煙が立ち上っている。		
		銃口をフッと吹き (今時いねぇよ、そんな の(笑))、 ↓	粉川 (～2+12) 「フッ」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
824		目線正面になって 決めポーズ。		
		と同時に、BG変わって (中無しで)逆光になる。	カッコイイS.E. シャキーンとか パシッとか、 そういうような。 (〜6+15) 粉川 「……終わった」	
		セリフ後ちょっと あってから、大きく 作画でT.B.。 BGは多少T.B.率変えて。	(〜8+06／T.B.スタート)	
		夕日を背に立つ粉川、 その片腕には気を失った ままの敦子が抱かれて いる。 風に吹かれています。	(〜11+12／T.B.エンド)	
		T.B.収まってから、 「THE END」の文字が スーパーされる。	観客の歓声と拍手が 聞こえてくる。 **「ワアアア アアアッ！」**	

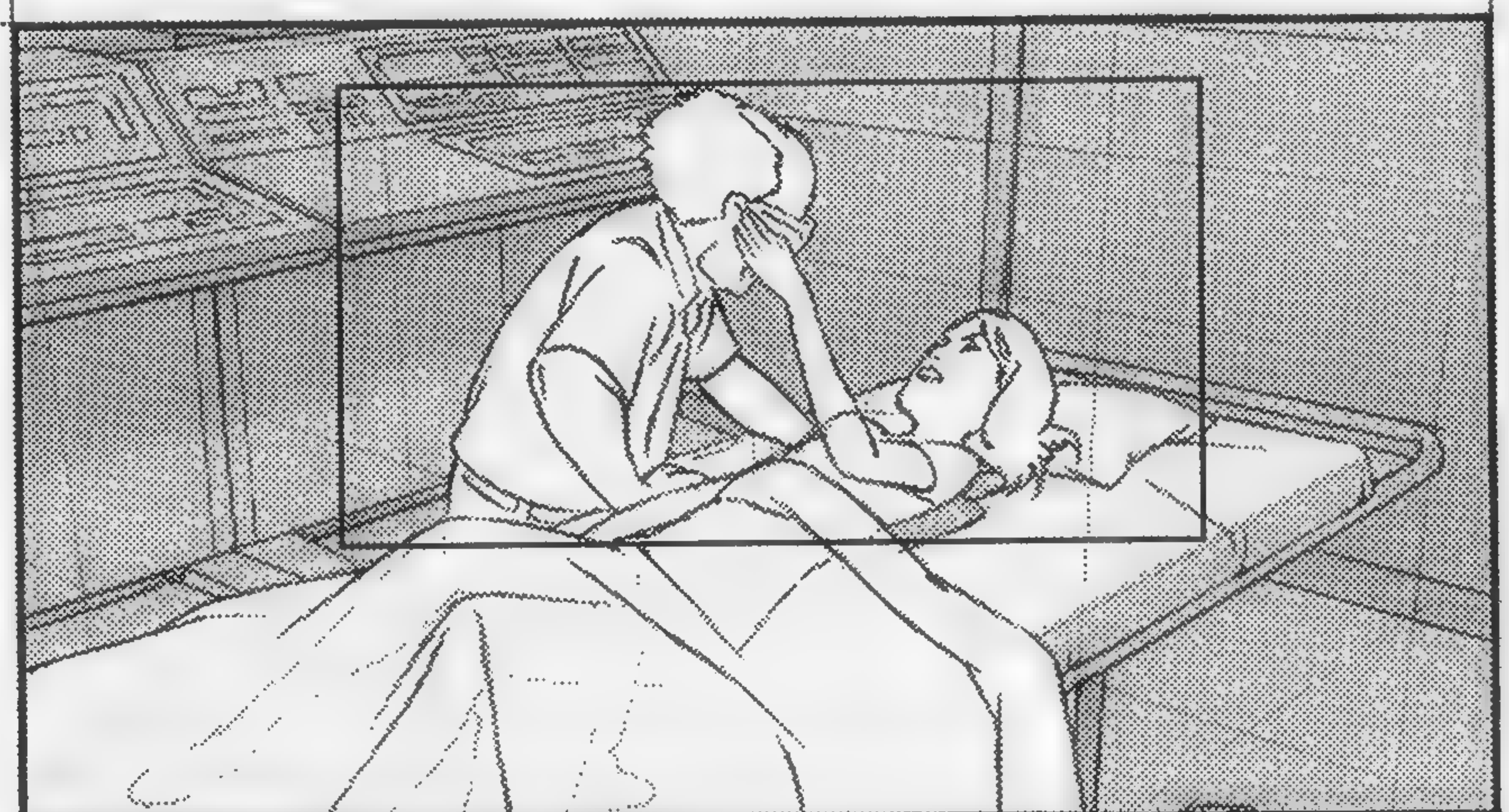
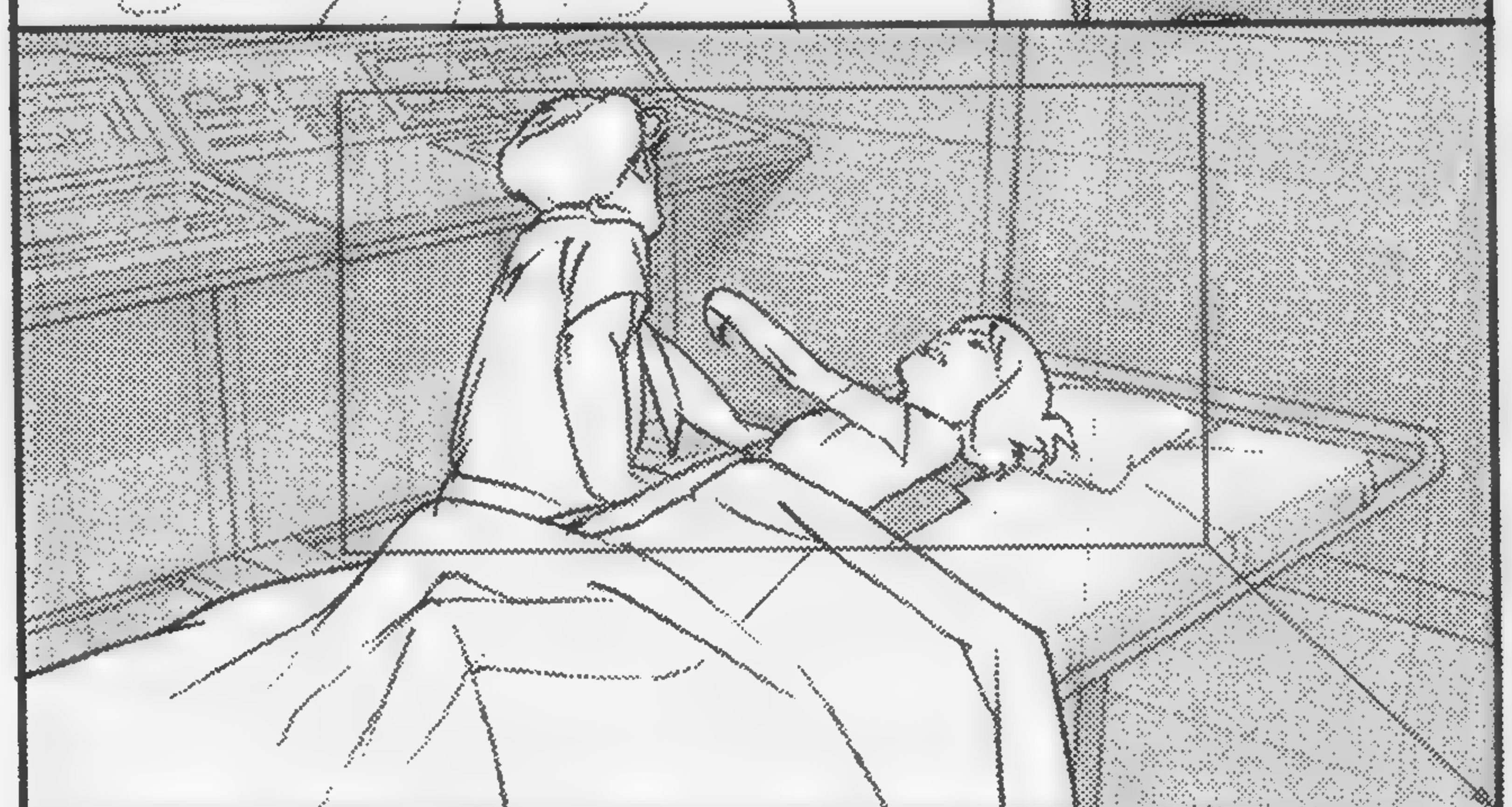
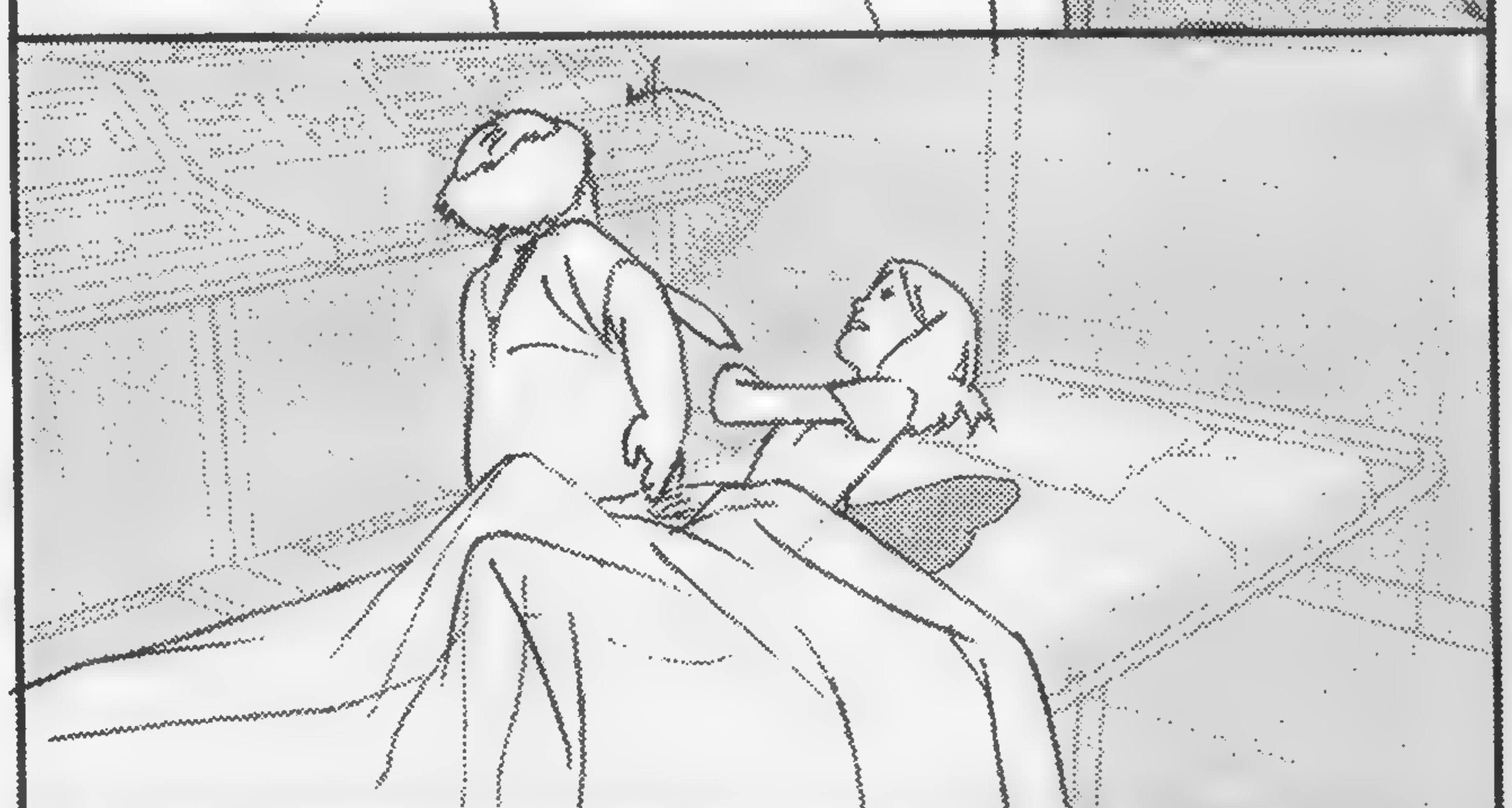
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		さらに大きくQ.T.B. すると、そこは 映画館内。 C.521に同じです。 座席の列が分かれて いるので、その段数に 応じてT.B.率も変えて。 T.B.も521に準じて。 全員拍手していると いう想定ですが、後ろ 姿で手元は見えない ので、実際に拍手の 作画が必要なのは、 手前側3段くらいだと 思われます。	(〜14+12/T.B.スタート) (〜16+12/T.B.エンド)	
		スクリーンの中、 粉川が敦子に顔を 寄せて、		
		口づけをする。	拍手と歓声大きくなって。	
		拍手しつつ、 立ち上がる観客たち。 これも真面目に全員 作画するとあまりに 大変なので、目立つ あたりが立ち上がった ところで、		
		一番手前の観客を 立たせて隠すように しましょう。 あれこれと段取りと 手間がかかるカット ですが担当原画マン様、 よろしくお願いします。		22+12

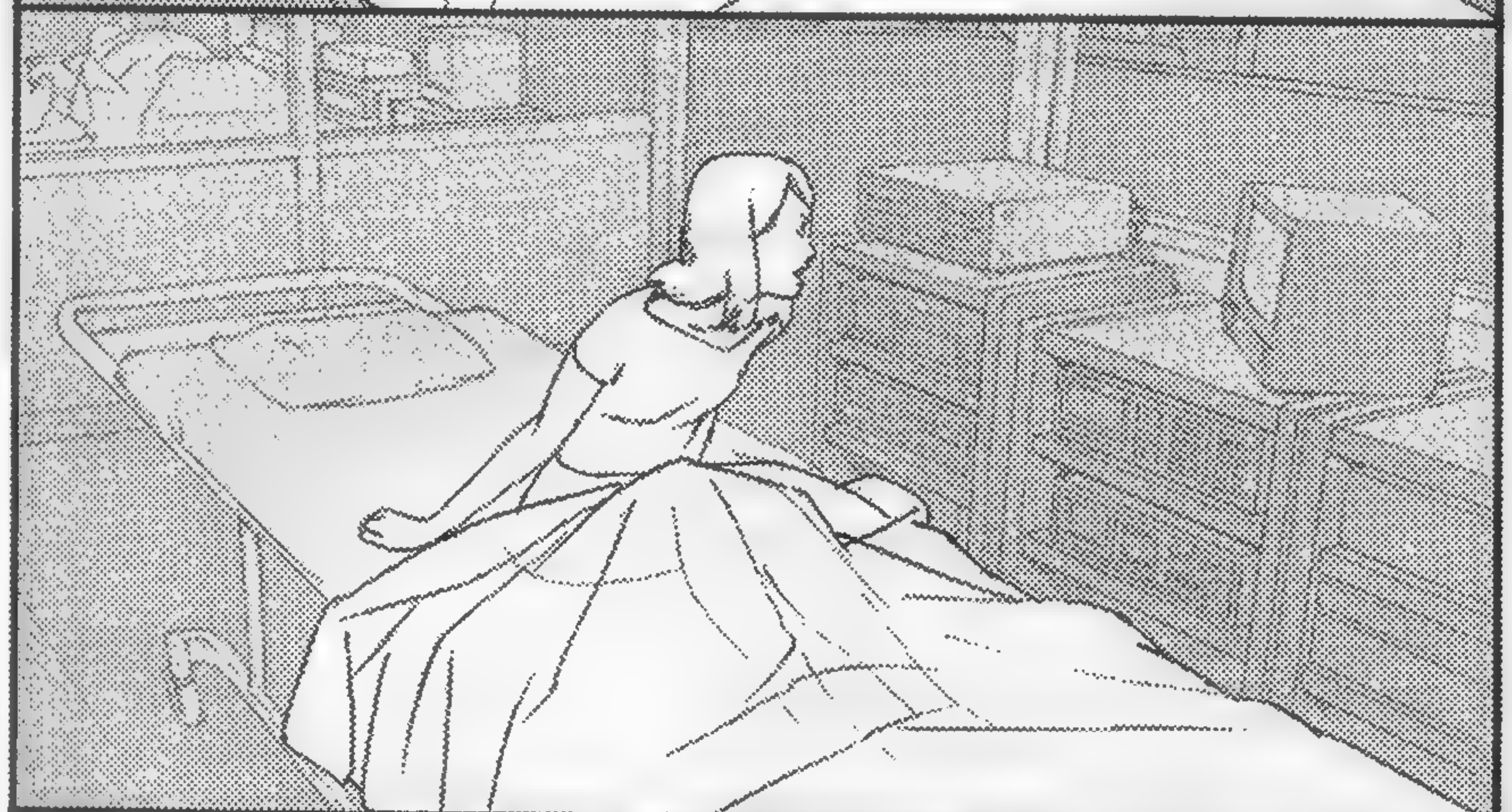
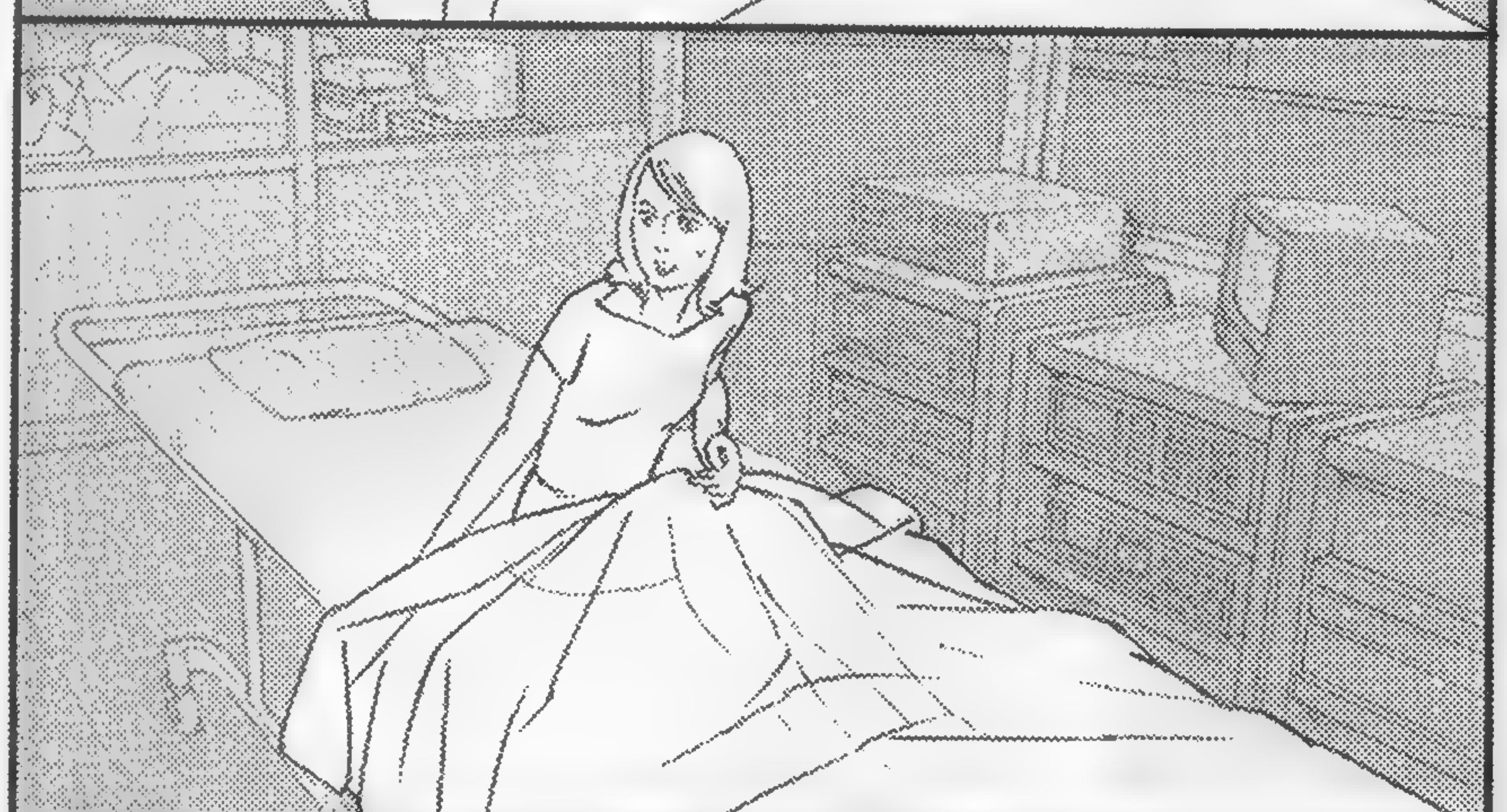
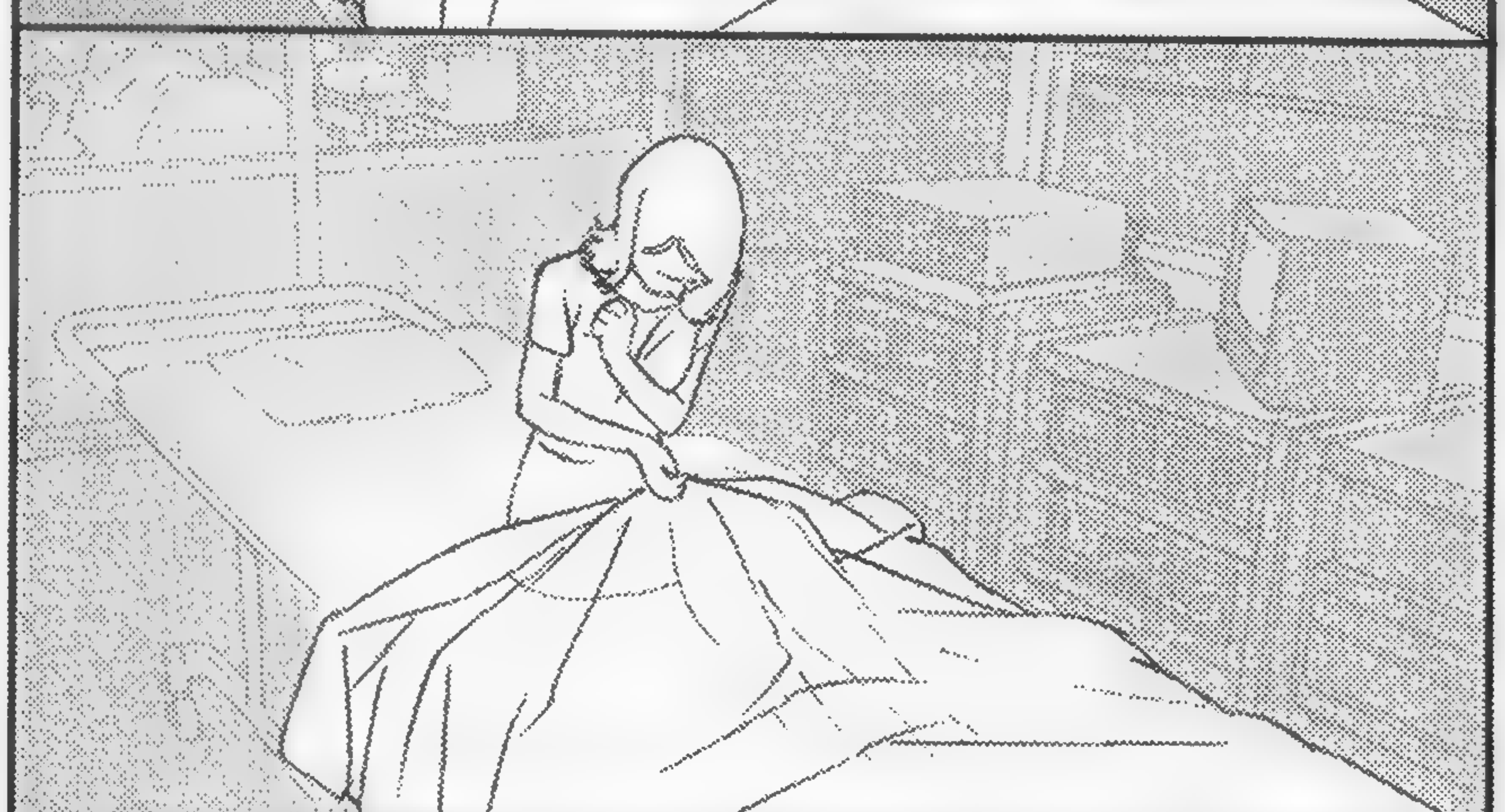
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
829		C.522兼用。BGは下方に描き足しあるかと思います。 総立ちの客席の中、スクリーンに向かって笑顔で拍手を送る‘あいつ’。		3+0
830		敦子に口づけする粉川。 このカットは「スクリーンの中」という想定です。 フィルム的な処理が乗ります。		
		粉川、さらに激しく(本気で情欲が昂進してきている、と)。 舌くらい入れてるつもりで。		
		粉川の欲望に刺激された感じで（笑）、うっすらと目を開ける敦子。		
		事態に気がついて、さらにハッと目を開ける。		6+12

マッドハウス

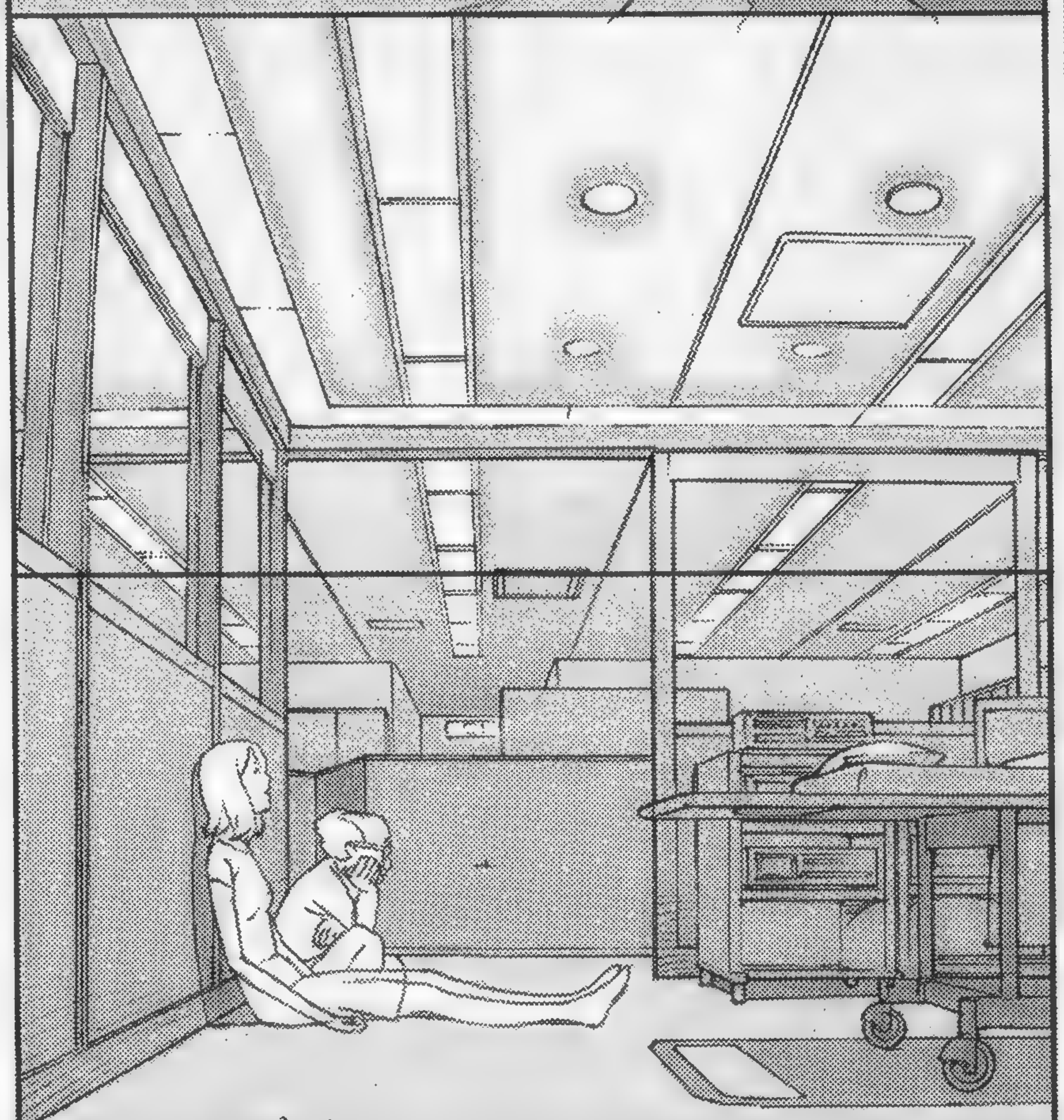
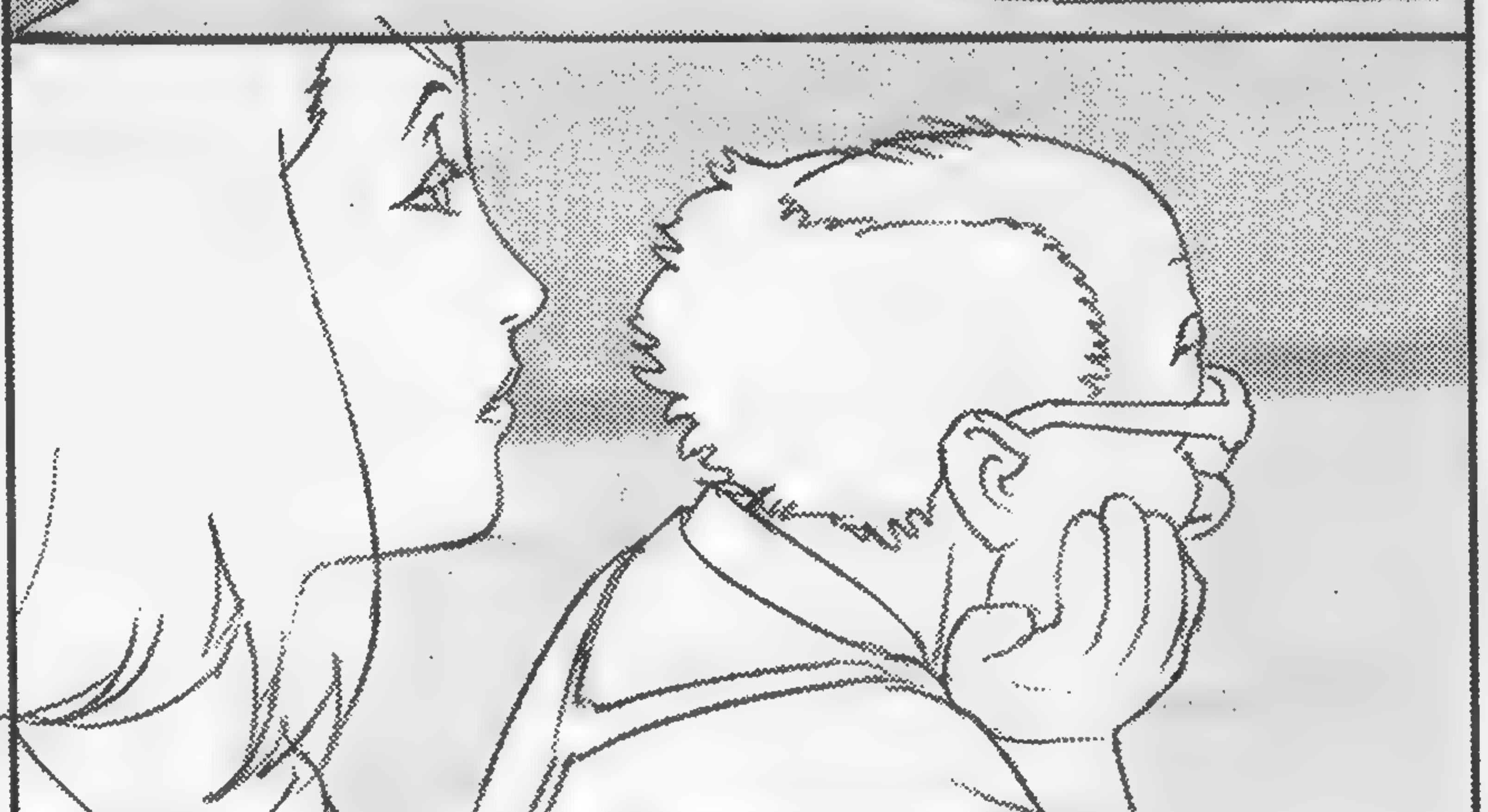
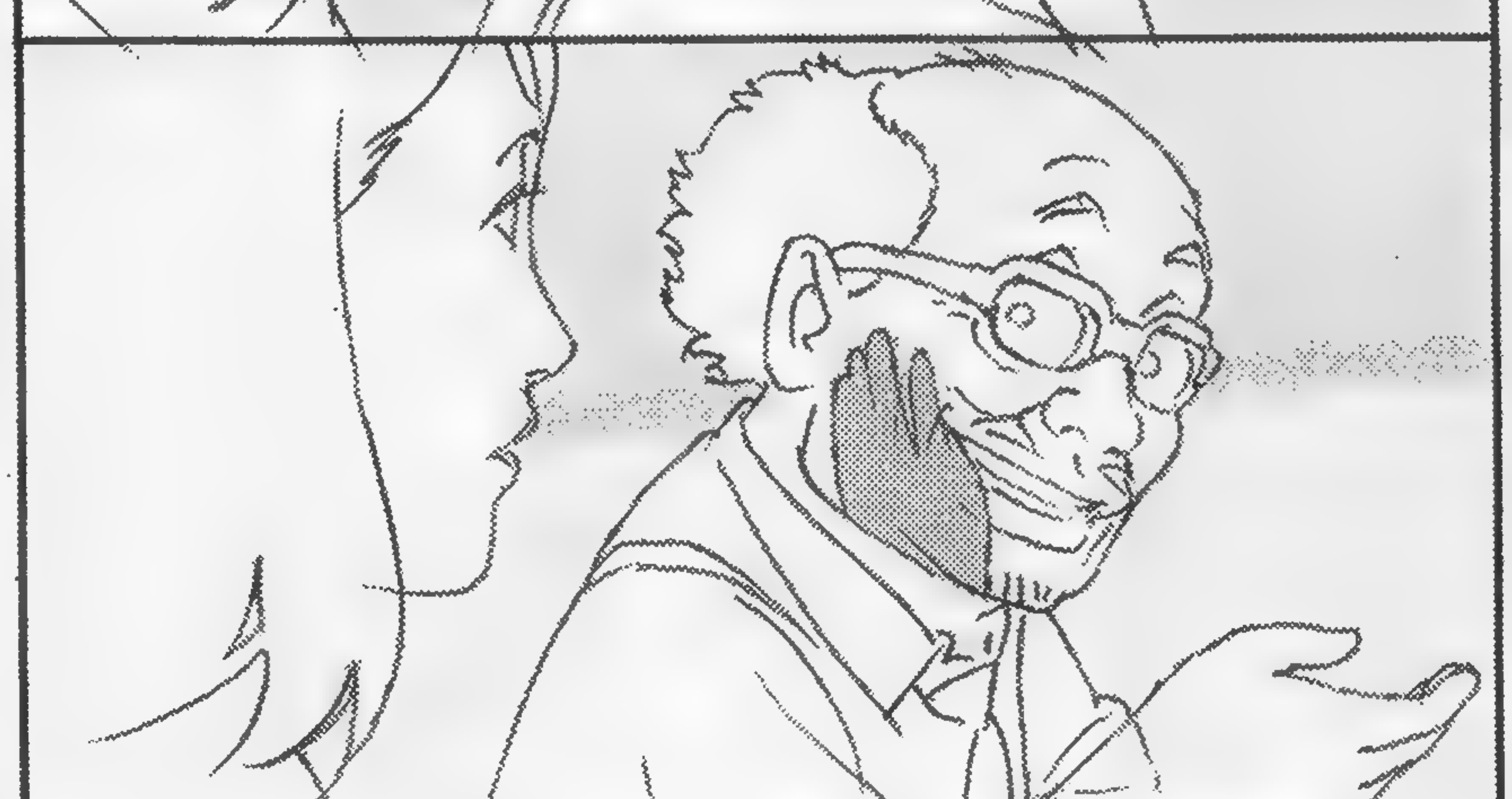
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
831		開発室、被験者ブース内。 ※フレームは 寄りサイズの方で お願いします。 敦子の左手が、		
		サッと返されて、 一瞬溜まってから		
		勢いよく振られる。		
		付けてPANしますが、 手はカメラを追い越して		
		OUTまでさせておいてください。 敦子はストレッチャーに寝そべった状態で、 カメラは真上から捉えています。 以下のようになっています。 		1+0

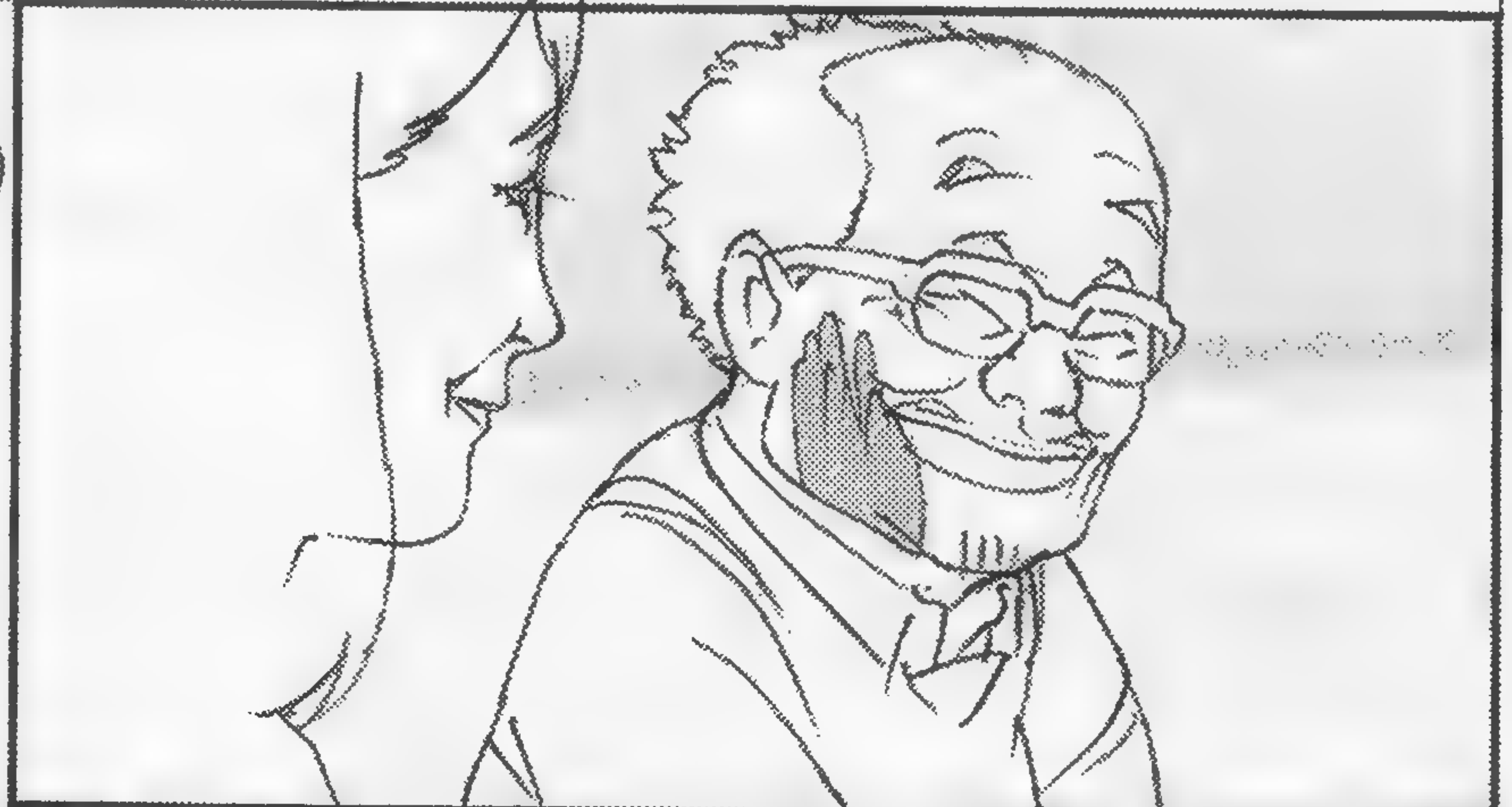
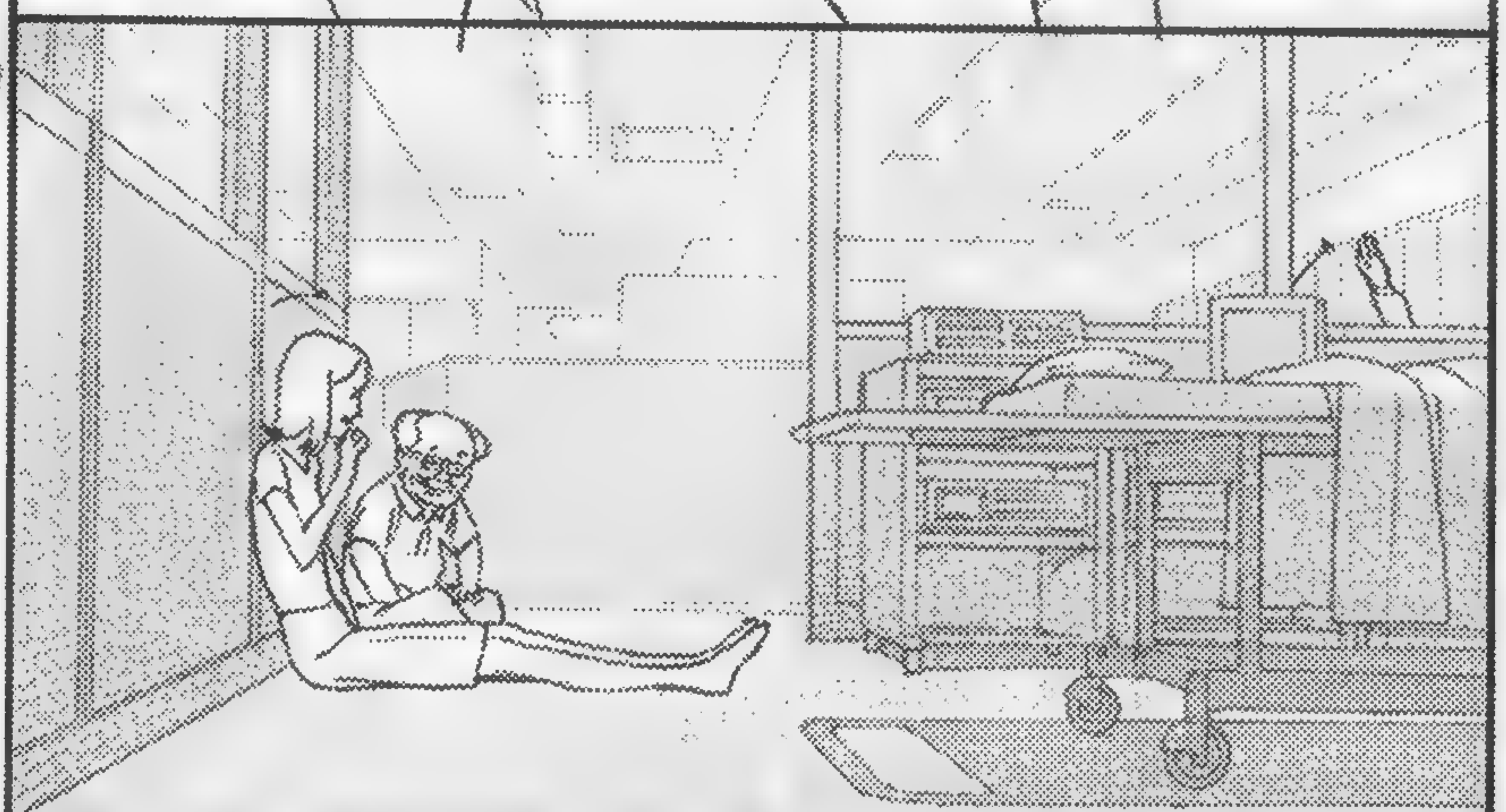
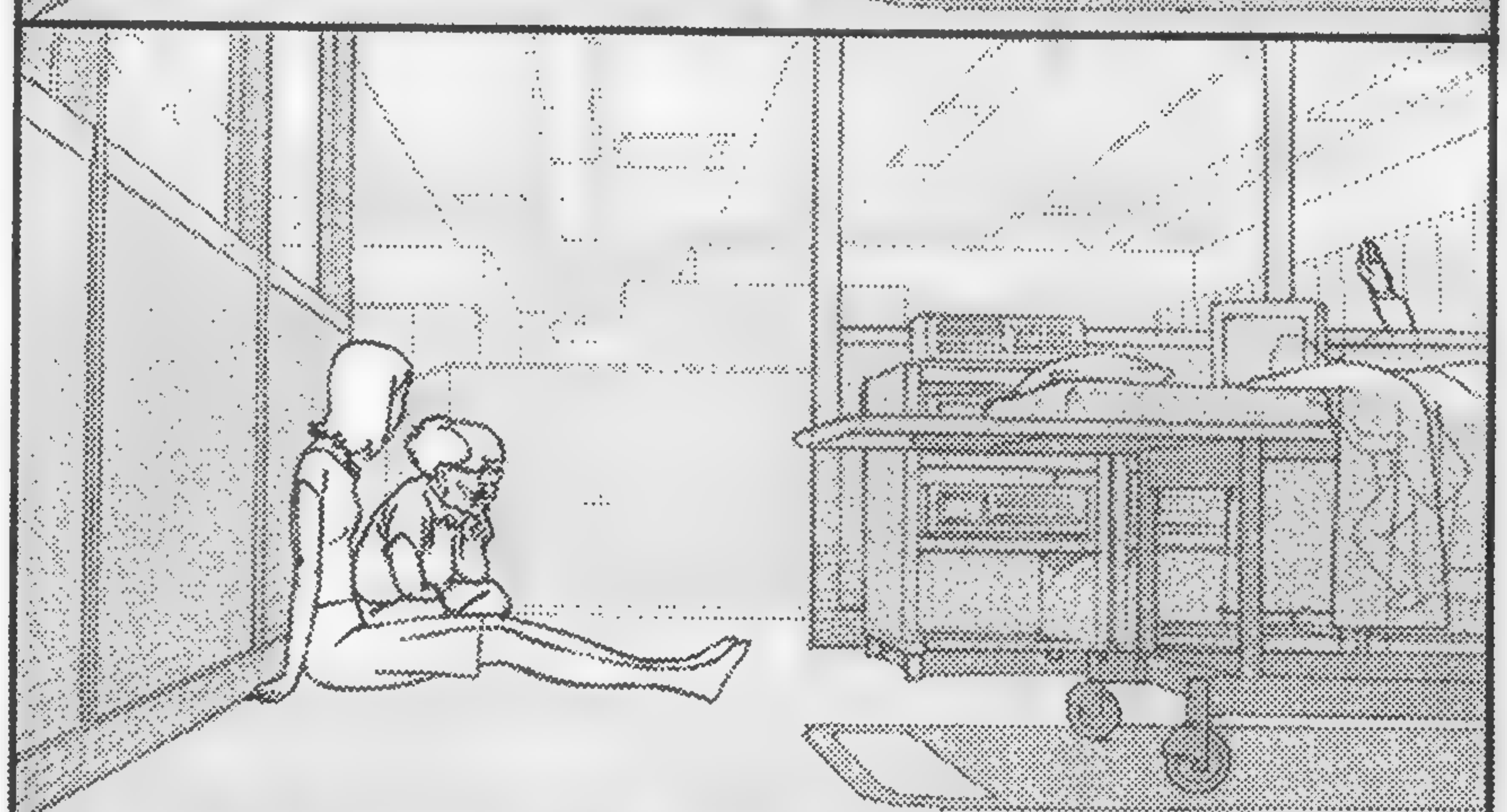
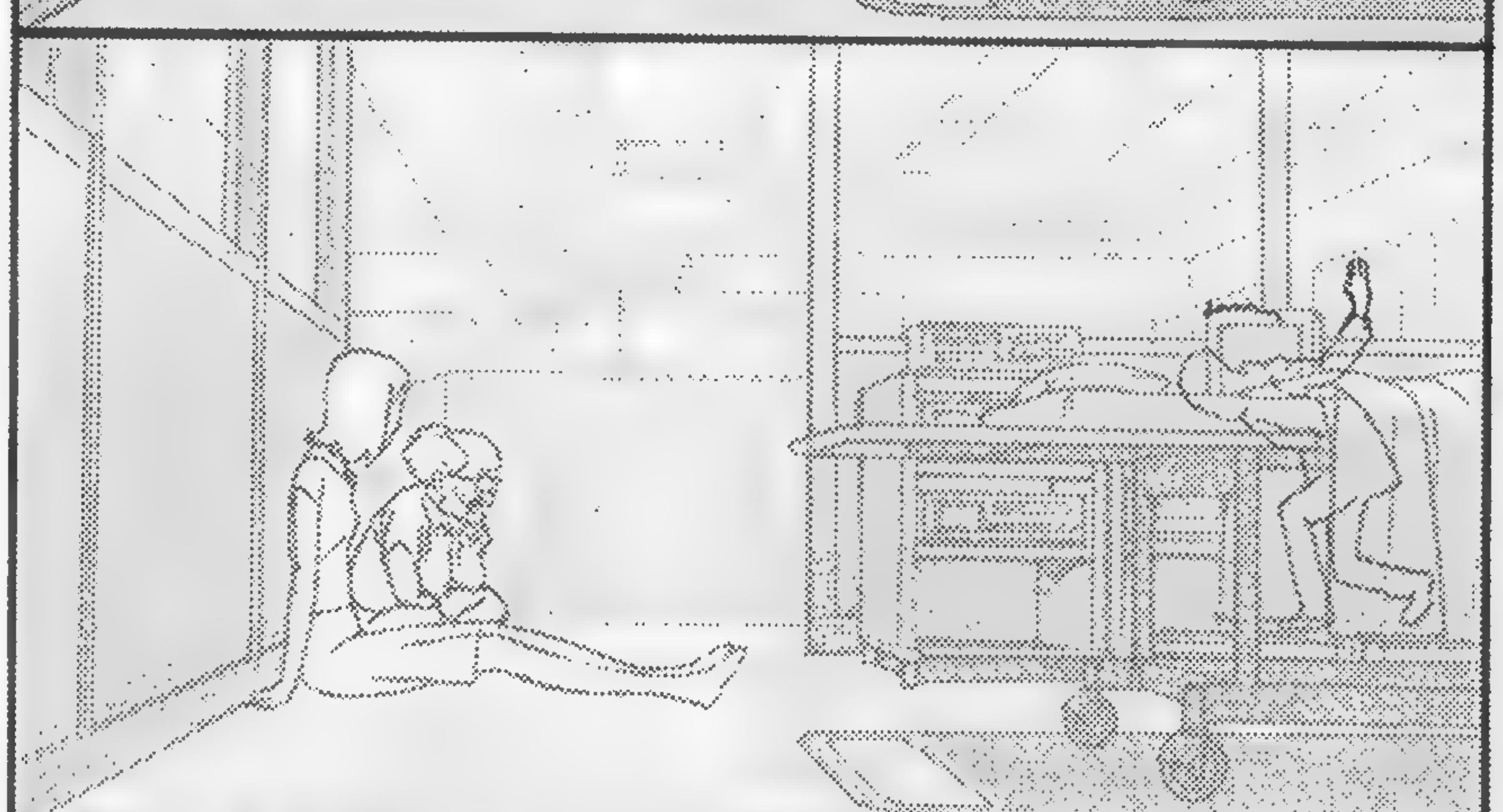
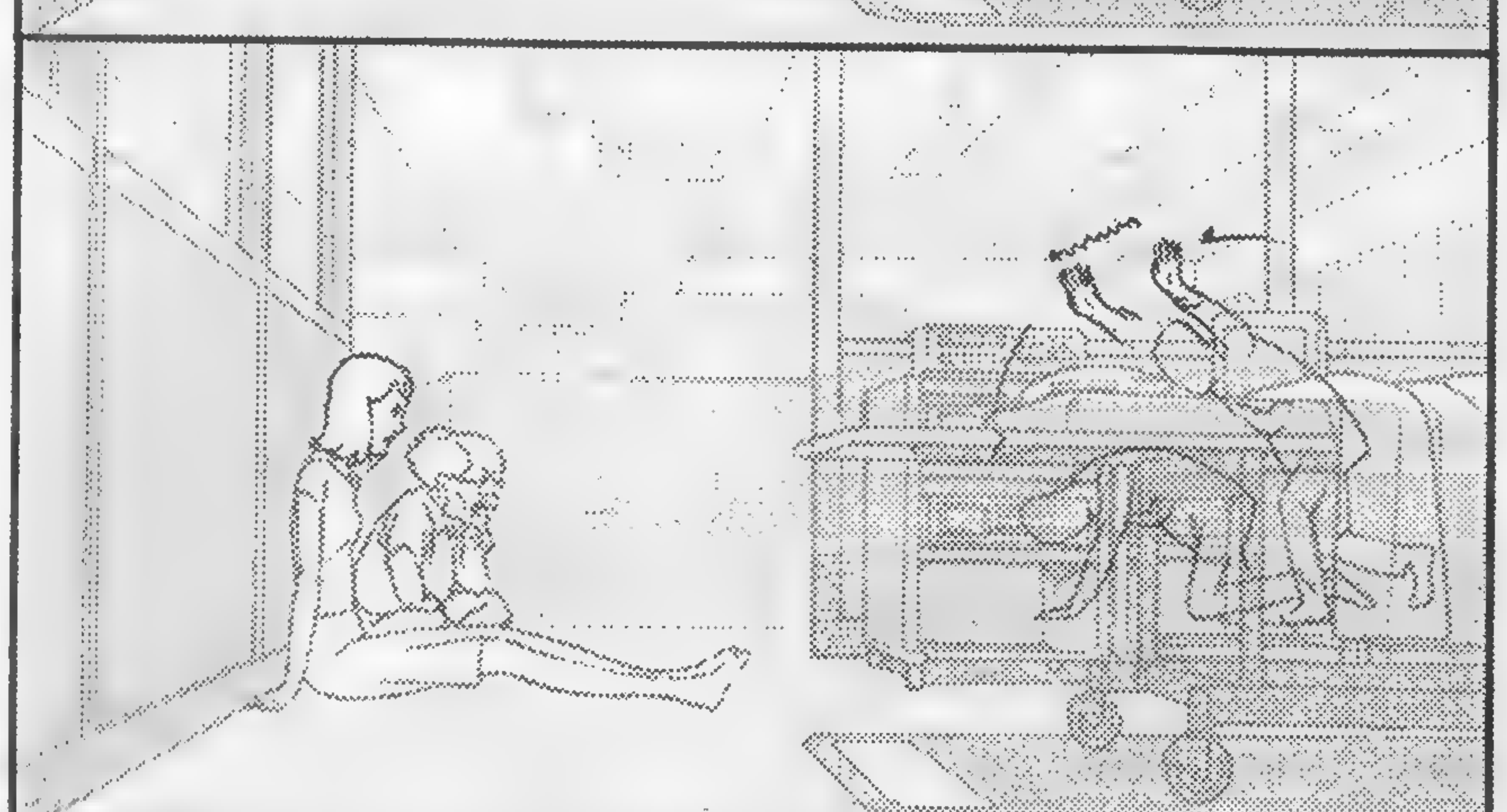
(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
832		敦子の平手打ちが、 覗き込んでいた島の 右頬に見事ヒット！	S.E. **バシーンッ！**	
		インパクトの次の絵 からQ.T.B. ラストにグッと詰めて。	島 「ダッ！？」	
		敦子は左腕の振りの 反動で起きあがる。 島は、弾かれた後、 カット尻にかけて 動きを詰めて スロー気味に。		1+0
833		貼り付いた笑顔のまま 吹っ飛ばされる島、 スロー。 島は、敦子を 覗き込んでいたところ、 「やった！千葉君が 目を覚ました！」と 喜んだ次の瞬間、平手 打ちを食らった、と。 だから笑顔のまま、 です。		
		メガネと島の体で スピードの差を出して ください。 メガネは軌道が単調に ならないように、 回転を加えてください。 BGもわずかに FOLLOW→。		1+06

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
834		C.800BG兼用。 起きあがる敦子。 起きあがるアクションを収めるくらいの感じです。 起きあがったところで一瞬溜まり、	敦子 「！」	
			(~1+0) 敦子 「!?」	
		あたりを素速く見渡す。 呼吸としては 「ハッ！(画面右手を見て) ハッ(左手を見る)！」と 短く息を呑むくらい。 ここで、一応「開発室である」ということを認識してちょっと落ち着きを取り戻す。	敦子 「?」 (~1+15)	
		息を吐く感じで自分の身体を少し強めに抱きしめる。	(~8+00)	
		実感が戻ってきて、 安堵するように大きく息を吐く。	(~11+12)	13+0

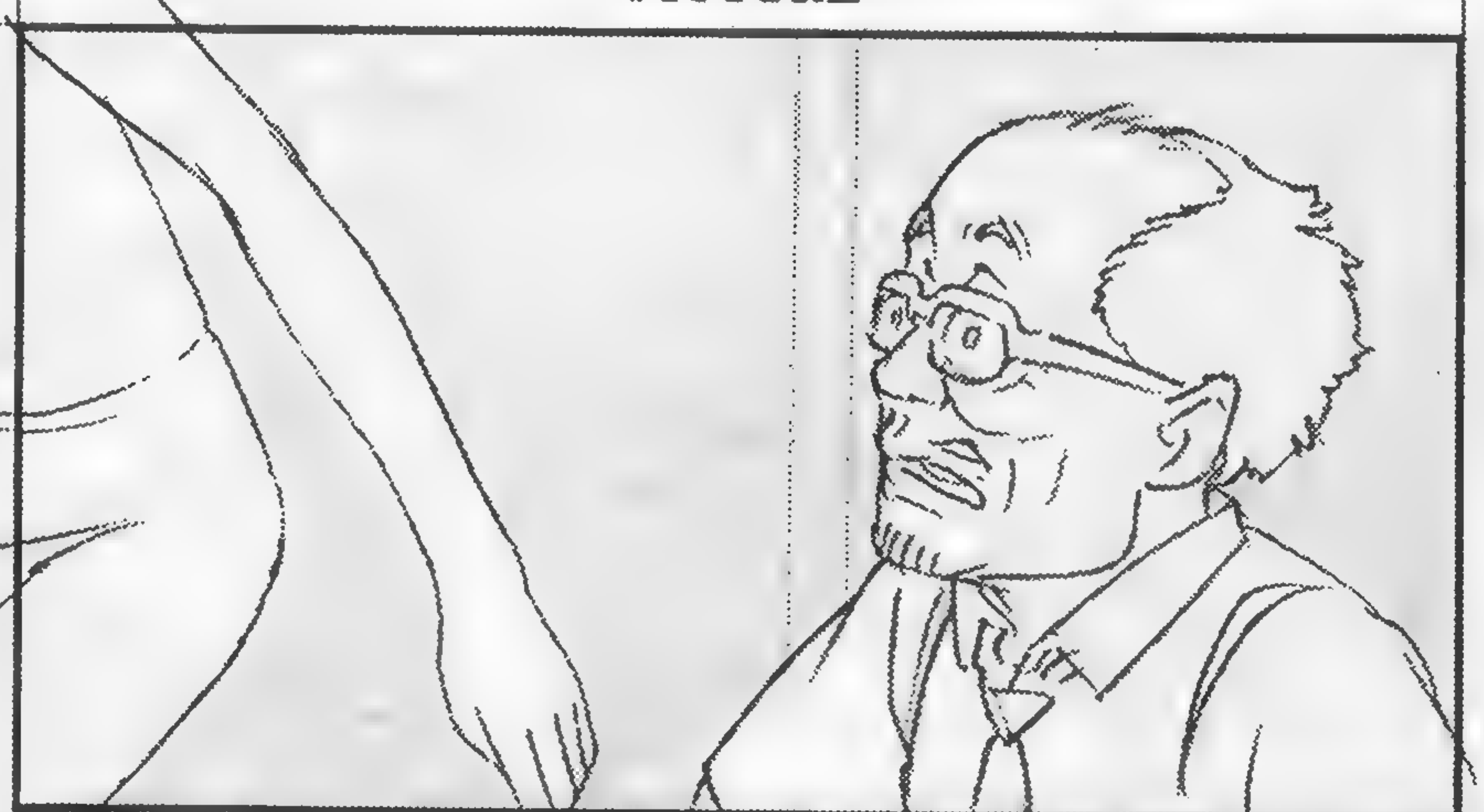
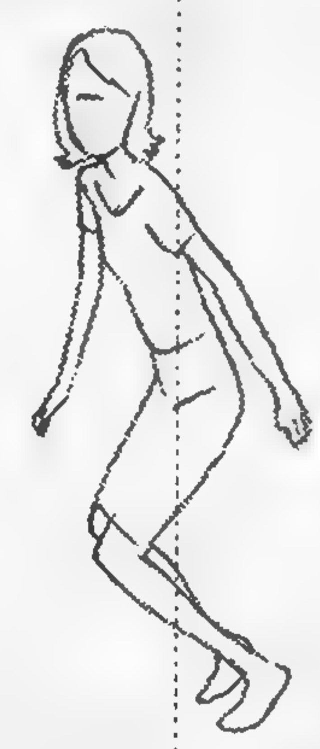
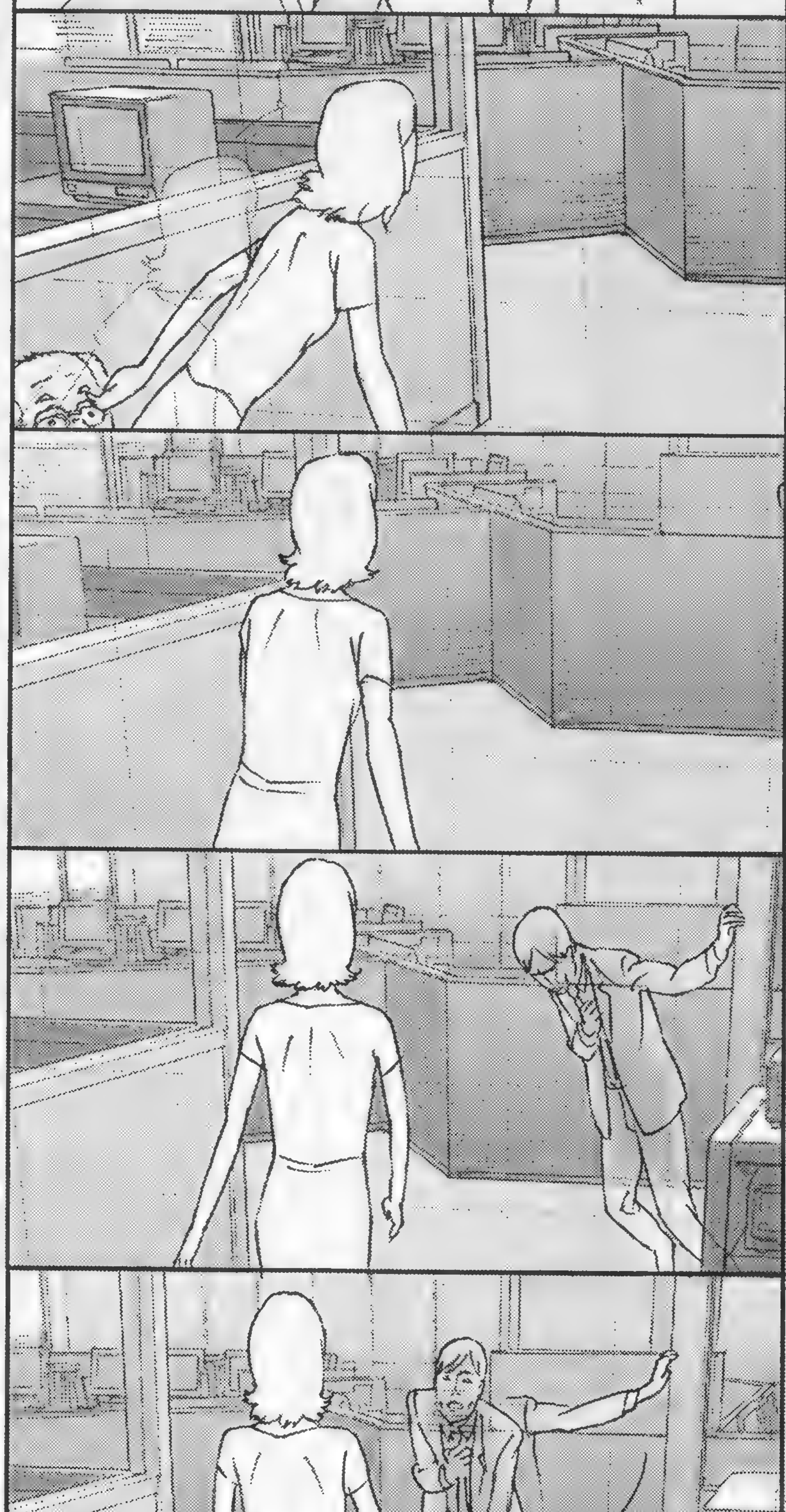
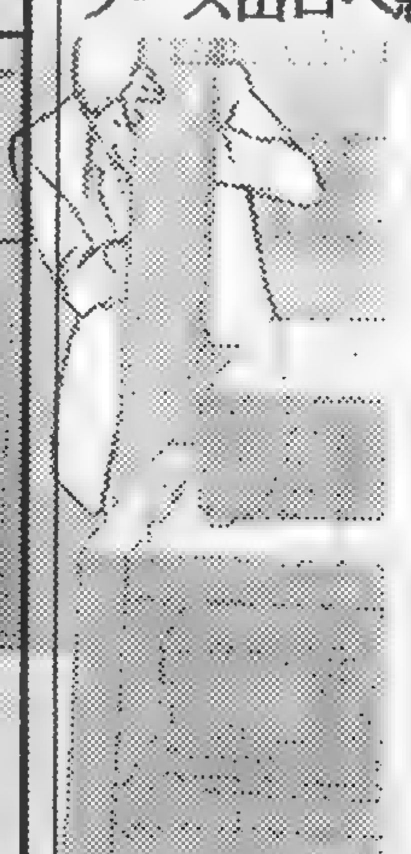
PAN.DOWNこのくらいからスタートで。

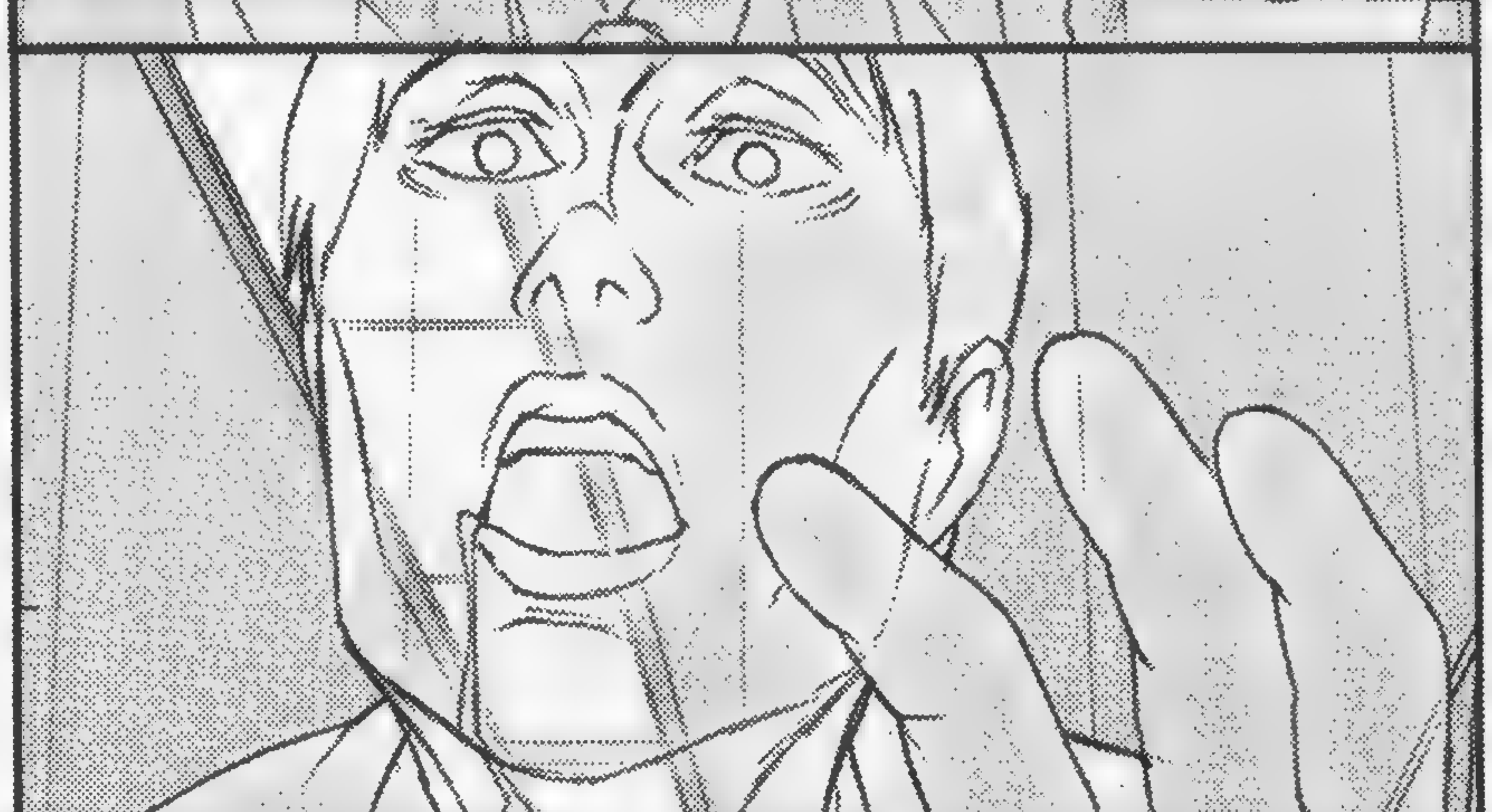
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
835		敦子、前カットの寄り、アップ。 胸で大きく呼吸。 O.L.(5+0)		5+12
836		すべての照明がつけられた開発室の天井。 これでもか、というくらいに照明は明るく。 BGは露出のキーも少し高めの感じで。 敦子が少しでも悪夢を払いのけようと明るさを求めた、と。多分、島に頼んで点けてもらったんでしょう。 PAN.DOWN.(カットいっぱい。ラストにフェアリング有り)。 被験者ブース内の床に脱力したように、足を投げ出して座っている敦子。その奥に島。 島はこんな感じの姿勢です。 	敦子 (～4+0) 「所長……」 島 「ん？」 敦子 (～7+09) 「ここは、 本当の現実？」 島 「多分…」	11+12
837	 	敦子の横顔なめて島。 カット頭から、 敦子の方に右頬を差し出すように振り返って。 言って、ニッコリと笑う島。	島 (～0+12) 「ほら。 ひどく痛かった からね」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
837		敦子も「申し訳ありません」と思いつつも、島の笑顔につられるように微笑む。		5+0
838		C.836兼用(836よりフレームは引いています)。 しばし笑い合う二人。 被験者ブースの外、血にまみれた手(小山内です)がIN。 身体を支えるように手を付く。 敦子たちは気が付かない。	島・敦子 「(静かな笑い)」	
		島、(敦子に少し先行する感じで)笑いが収まり、現実に返るように正面を向いて。	島 (〜4+12) 「しかし…… なぜ粉川が、 君の夢に…？」	
		小山内が敦子たちの方へにじり寄ってくる。 ただし、左手以外の身体はBOOKの陰になって見えません。 小山内の手が移動した後、ガラス面に血の跡が残ります。		
		小山内、体を支える左手がググーッとガラス面を滑り、わずかに踏みとどまるがガクッと力つきるようにOUT。 敦子、考えるように前を向いて。	敦子 (〜8+0) 「そう… パプリカは 粉川さんに 助けられた…… ↓	12+12

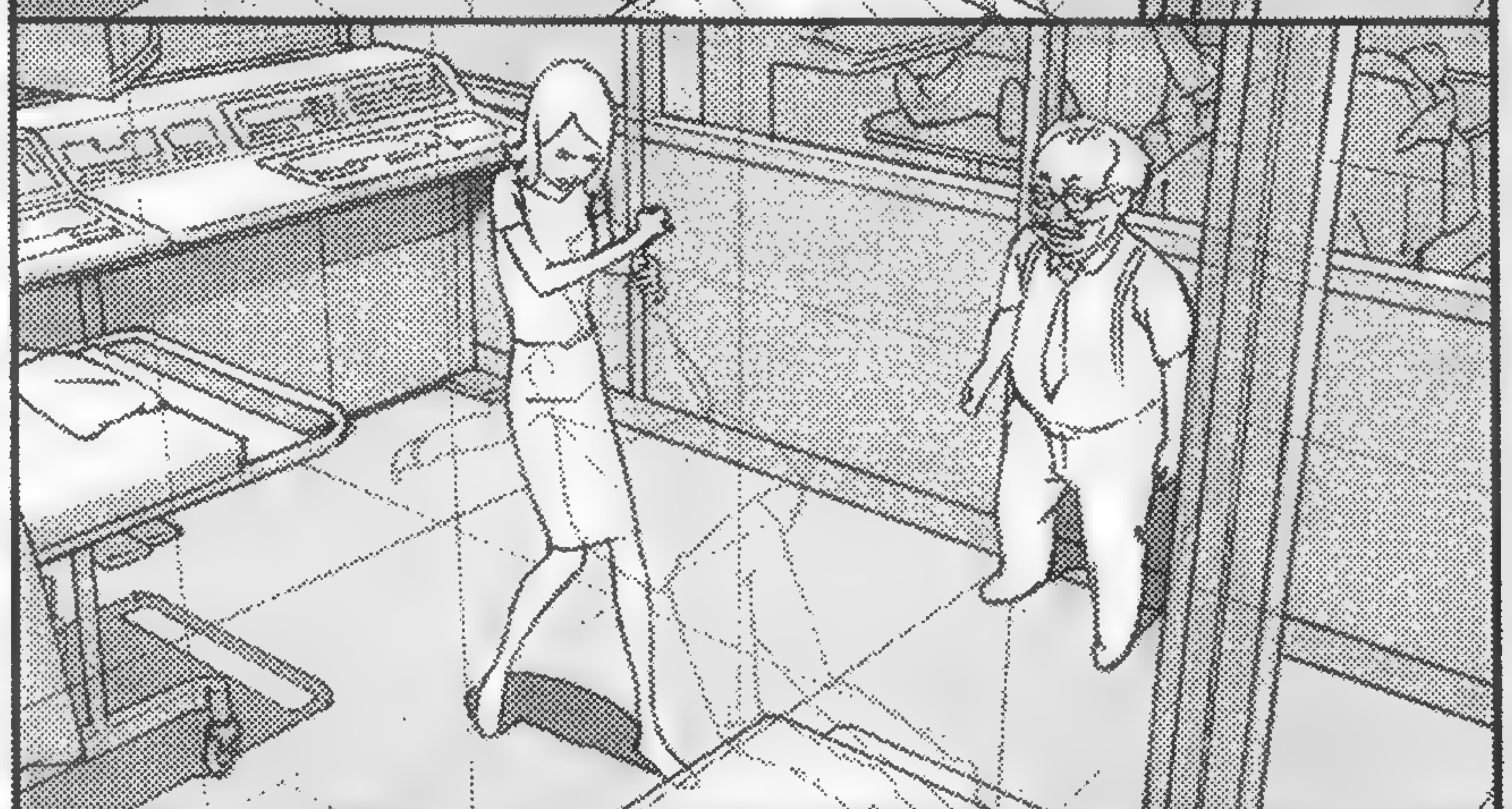
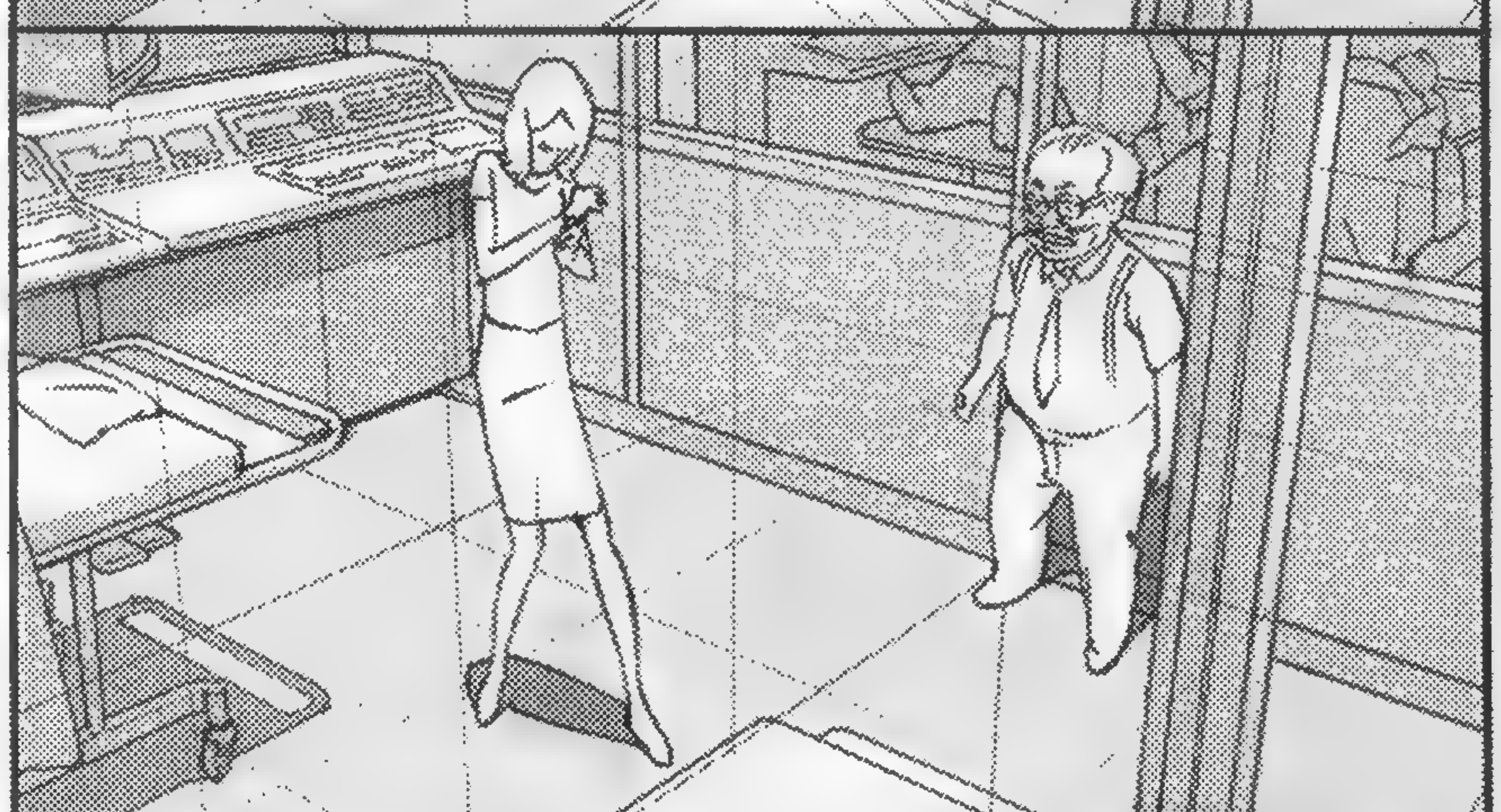
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
249		夢の出来事を思い返す敦子、アップ。 カット頭、息を呑むくらいの感じで顔を上げて。	(思い返すように)(～0+18) …理事長 (～2+15) …小山内君…	
		大きくハッと気がついて。	(～4+12) …時田君！	
		「時田君は!?」と言いつつ、島の方を振り向く。 同時に、Q.T.B.(1+0、ラストにグッと詰めて) 島が力無く首を振る。	(～5+15) 時田君は!?」 	
		敦子、矢も楯もたまらないといった様子ですかさず立ち上がる。 時田の様子を見に行こうとしている、と。 立ち上がる際は、島が首を振り終わるのを待たないでください。 島は2サイクル首を振りますが、1回目が終わったところで敦子はもう立ち上がろうとする、と。		
		↓		

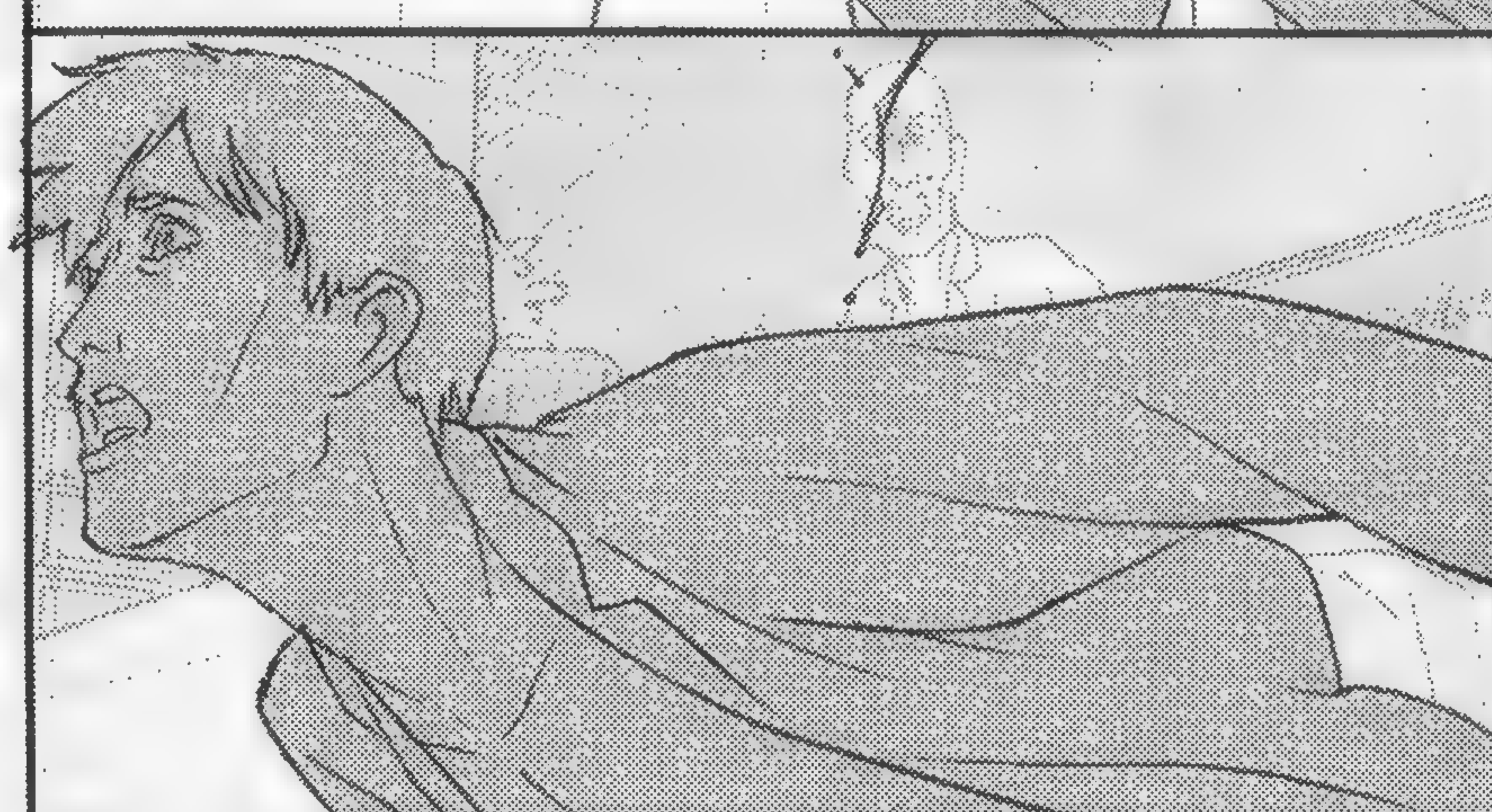
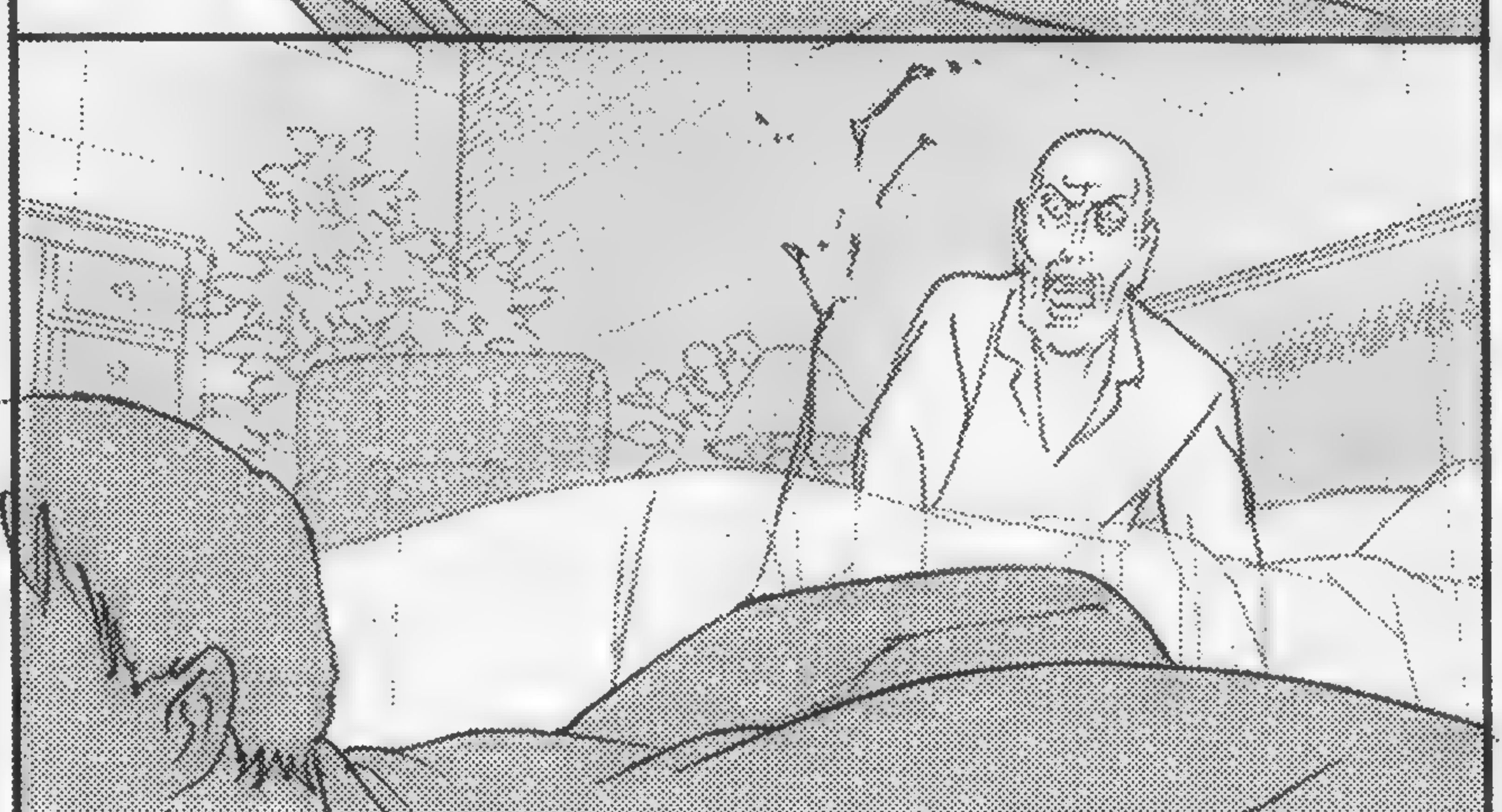
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
839		立ち上がる敦子を 「どうする気だね!?」 という感じで 見上げる島。 		8+12
840		A.C.で。 立ち上がりつつ歩き 出す敦子に付けてPAN。 ブース出口へ急ぐ敦子、  その目前にユラッと ‘半透明’の小山内が 現れる。 先の夢の中で受けた 銃弾で瀕死の状態です。 ※このカットはコンテ作成時に、 PC上でレイアウトに若干修正を 加えているので、コンテを拡大 する際は 「C.840レイアウト修正.pct」 というファイルを使用してください。 立ち止まり、息を呑む 敦子。カット尻に詰め て、敦子はラストで 止めないようにして ください。 急ぐ敦子、目の前を突然ふさぐ小山内、 という風に「出くわした」という感じを 強調したいので、敦子は単に立ち止まる というより、ちょっと戻りが入る感じで。 左の絵がラストの状態になるくらいなので、 もう頭半分くらい行って戻るくらい でしょうか。		2+06

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
841		A.C.で、上体を引く 敦子のアップ。 スローだと考えて ください。 前のカットですでに 「息を呑んでいる」ので このカットでは、息を 呑んだ後の溜めの状態 です。 BGはボケ。 若干スライド加味→。		1+0
842		何かを訴えかけるような 小山内、正面。 敦子の純粋な見た目では なくアオリ気味です。		
		ヨロッと、手前に大きく 踏み出しつつ(ット、ト と1歩半くらい)、力無く 手前に左手を伸ばす。 すいません、左手にも 血の汚れを下さい。 何か言葉を口にしようと するが、		
		激しい痛みがこみ上げて 「ウッ！」となり、 口の端から血が一筋 こぼれ出る。	小山内 (～3+18) 「……ッ！」	
		事切れるように脱力し、 ユラァ～ッと大きく 手前に倒れてくる。		7+12

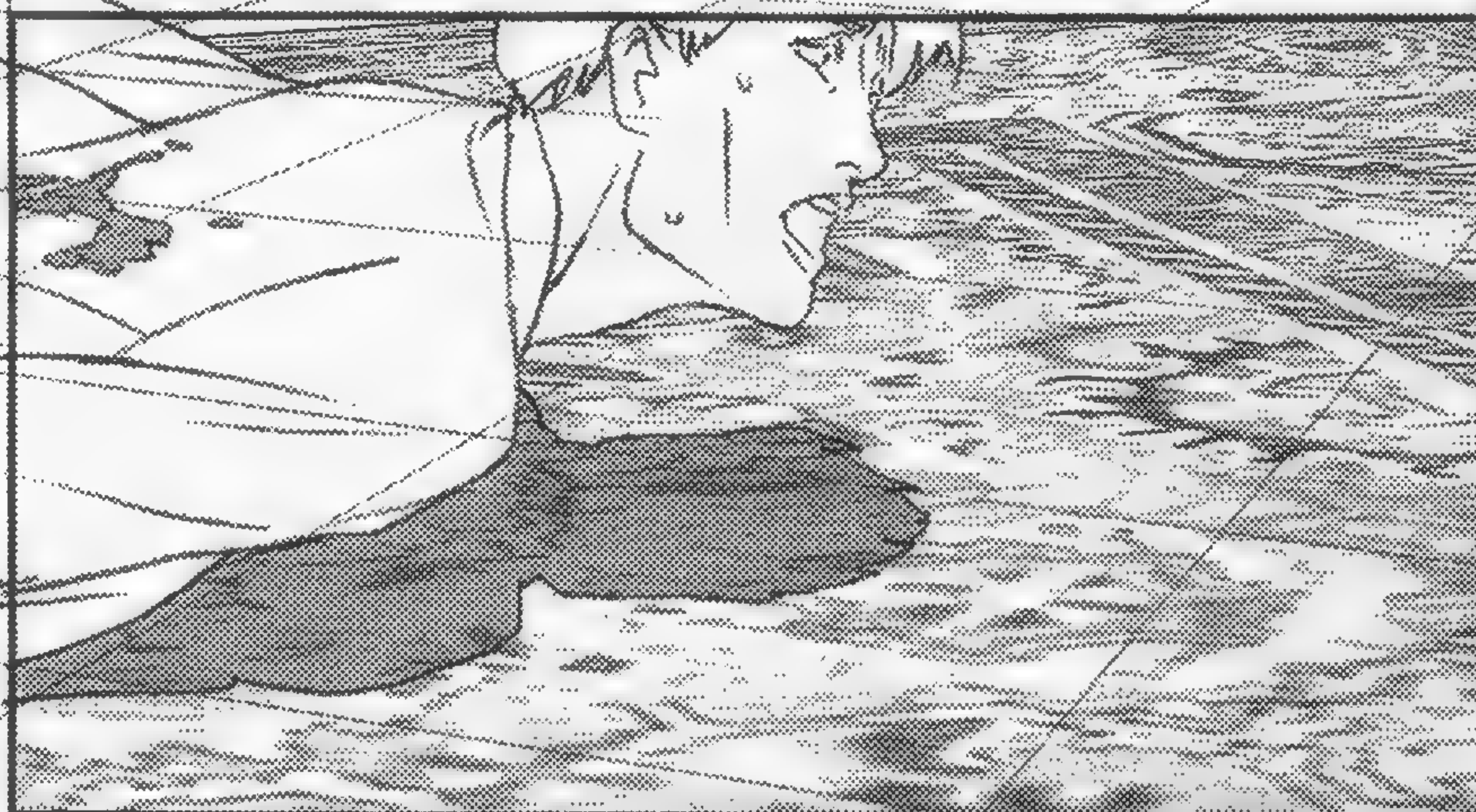
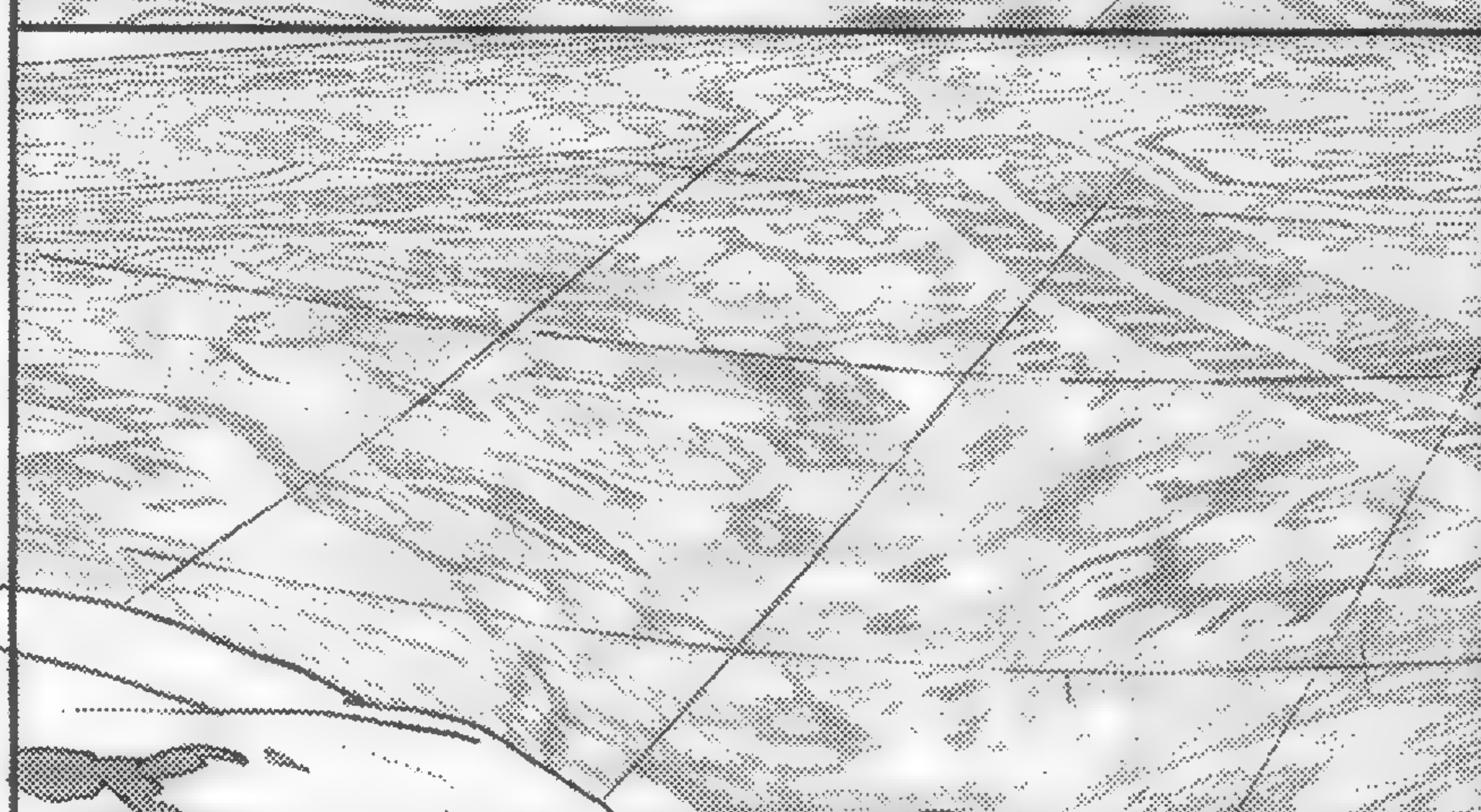
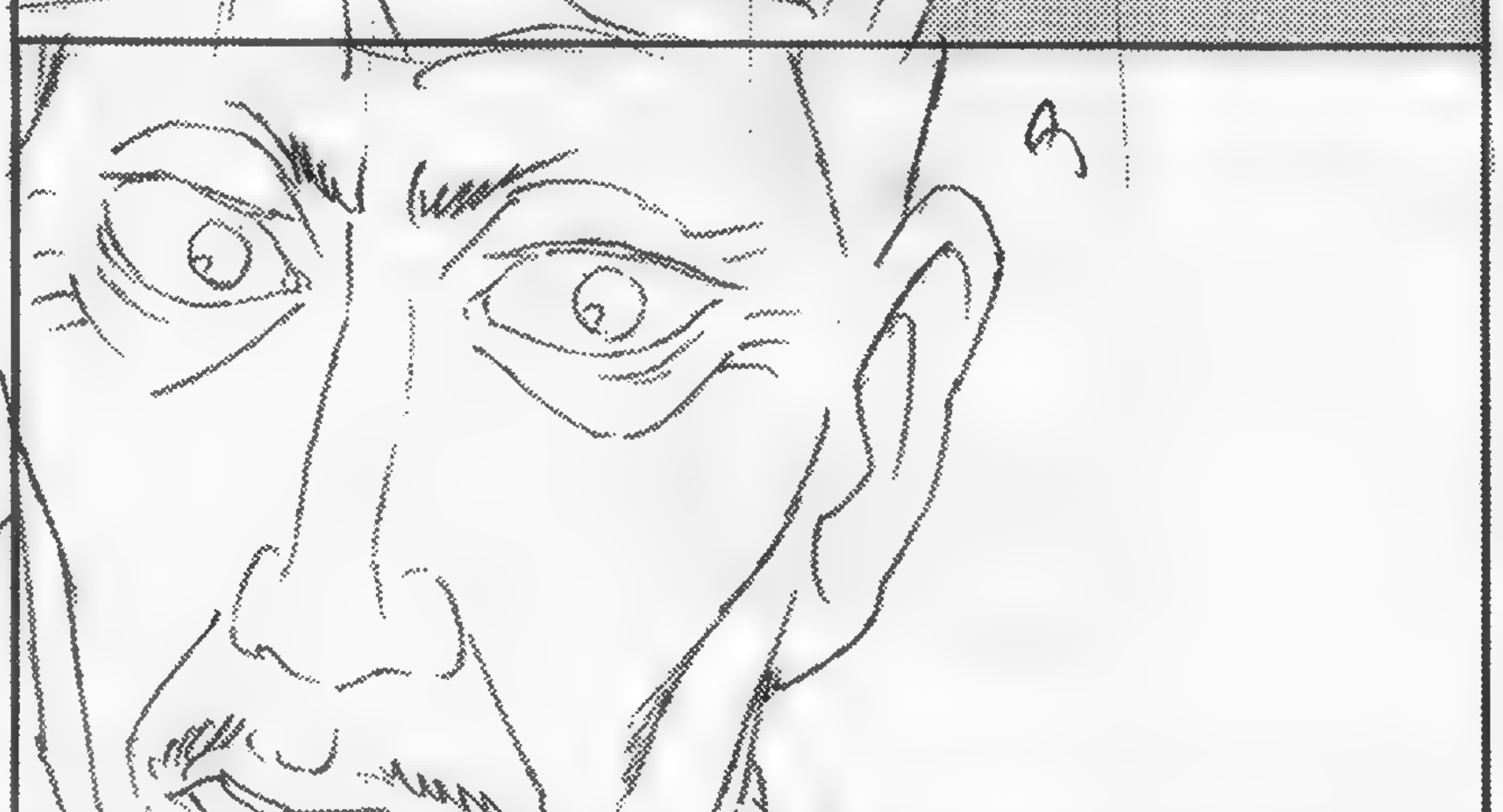
(　　)

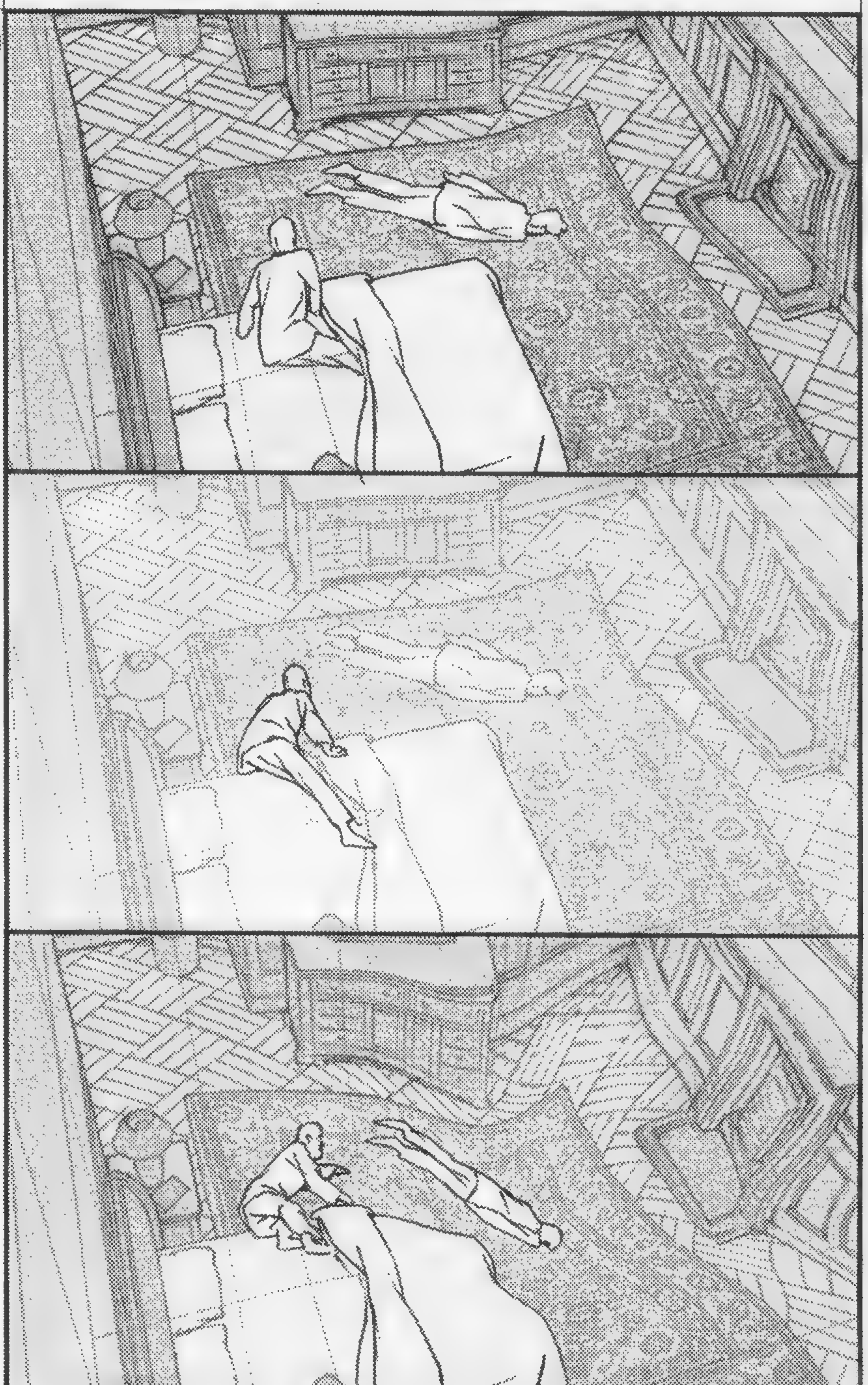
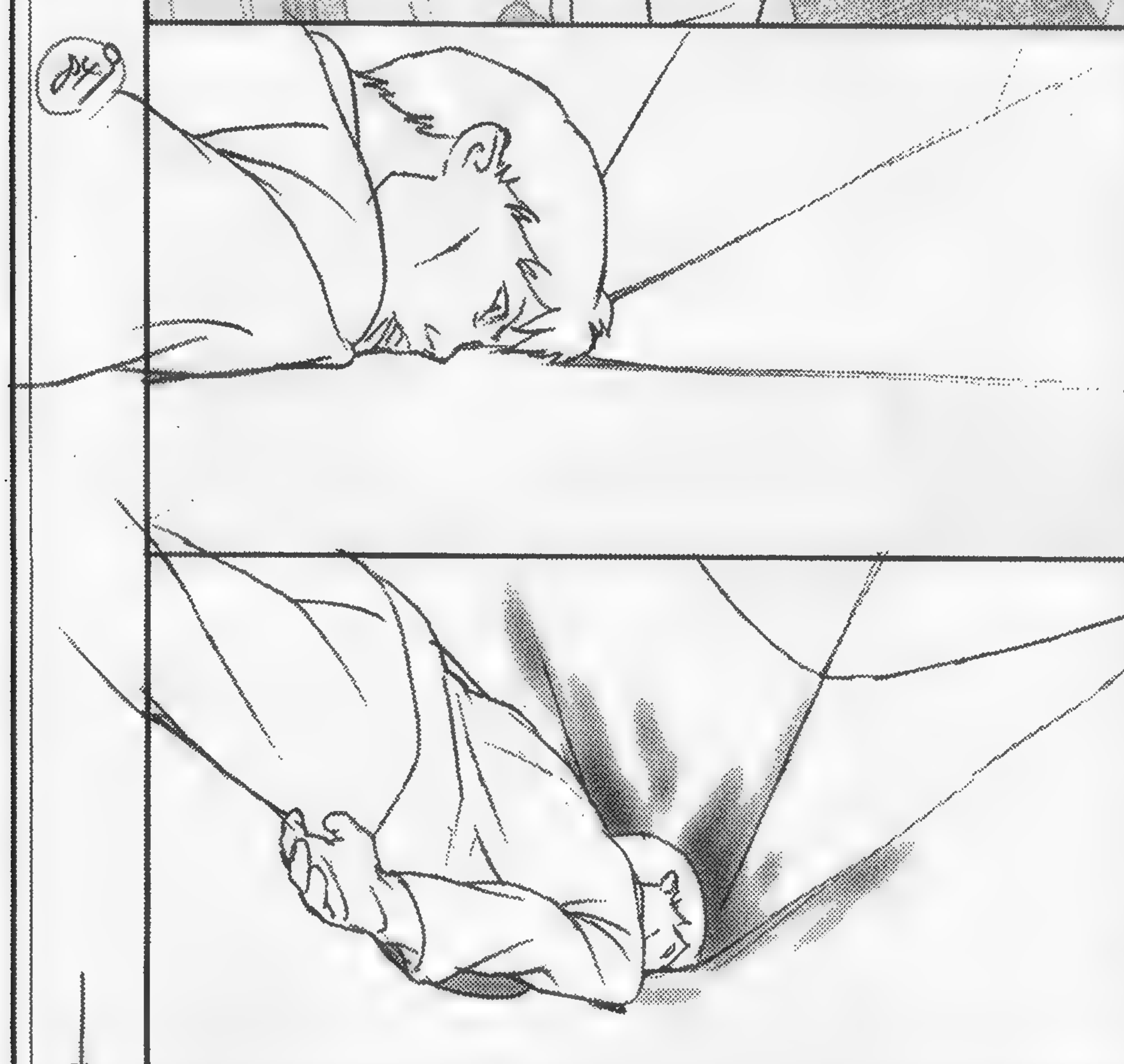
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		A.C.で。 敦子の方へゆっくりと 倒れる小山内。 俯瞰気味で。 敦子は思わず身を 引きながらも、		
		倒れてくる小山内を 反射的に抱き留めようと する。 が、小山内は敦子を すり抜ける感じで 倒れつつ、F.O.		
				3+0

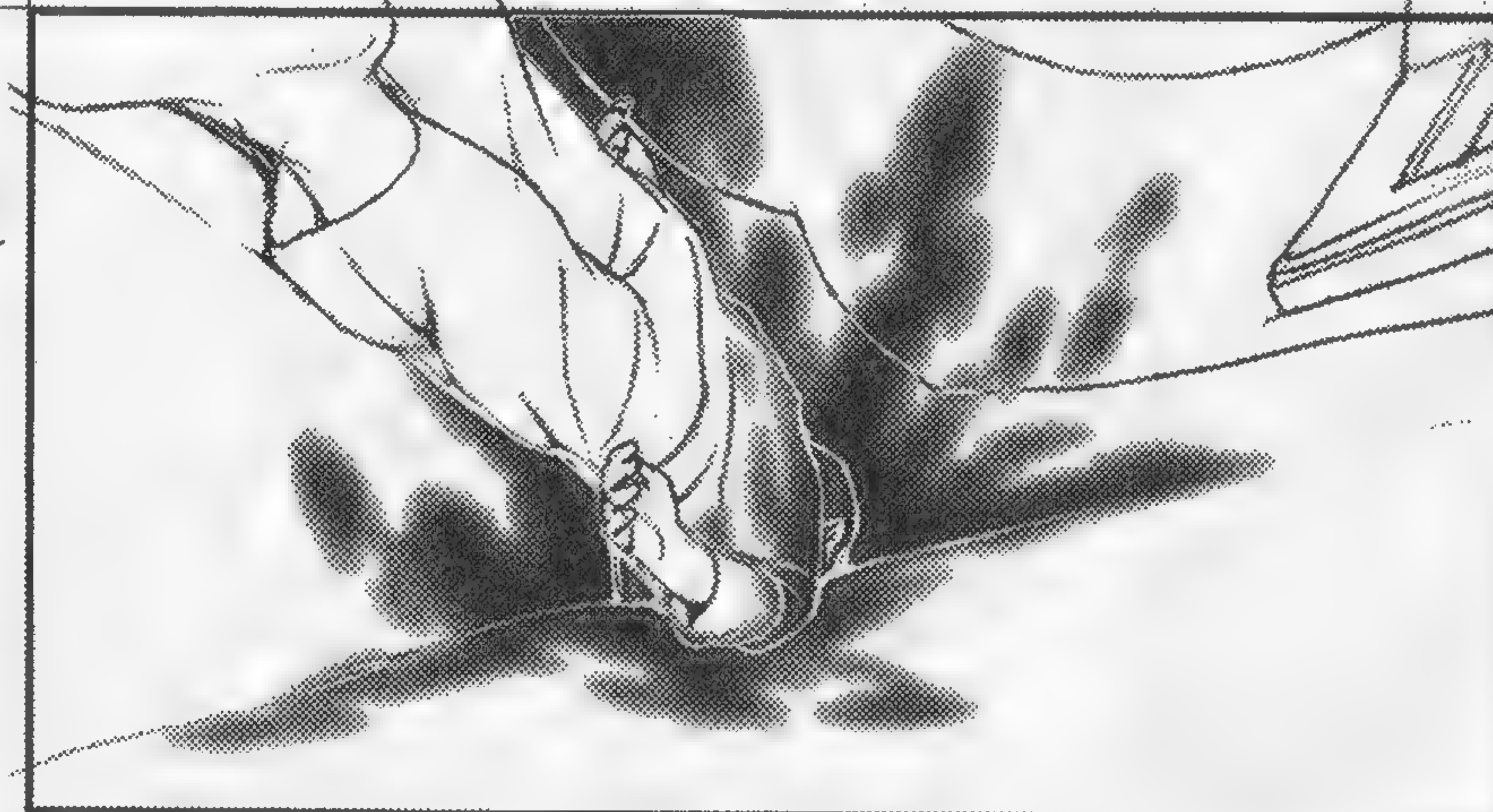
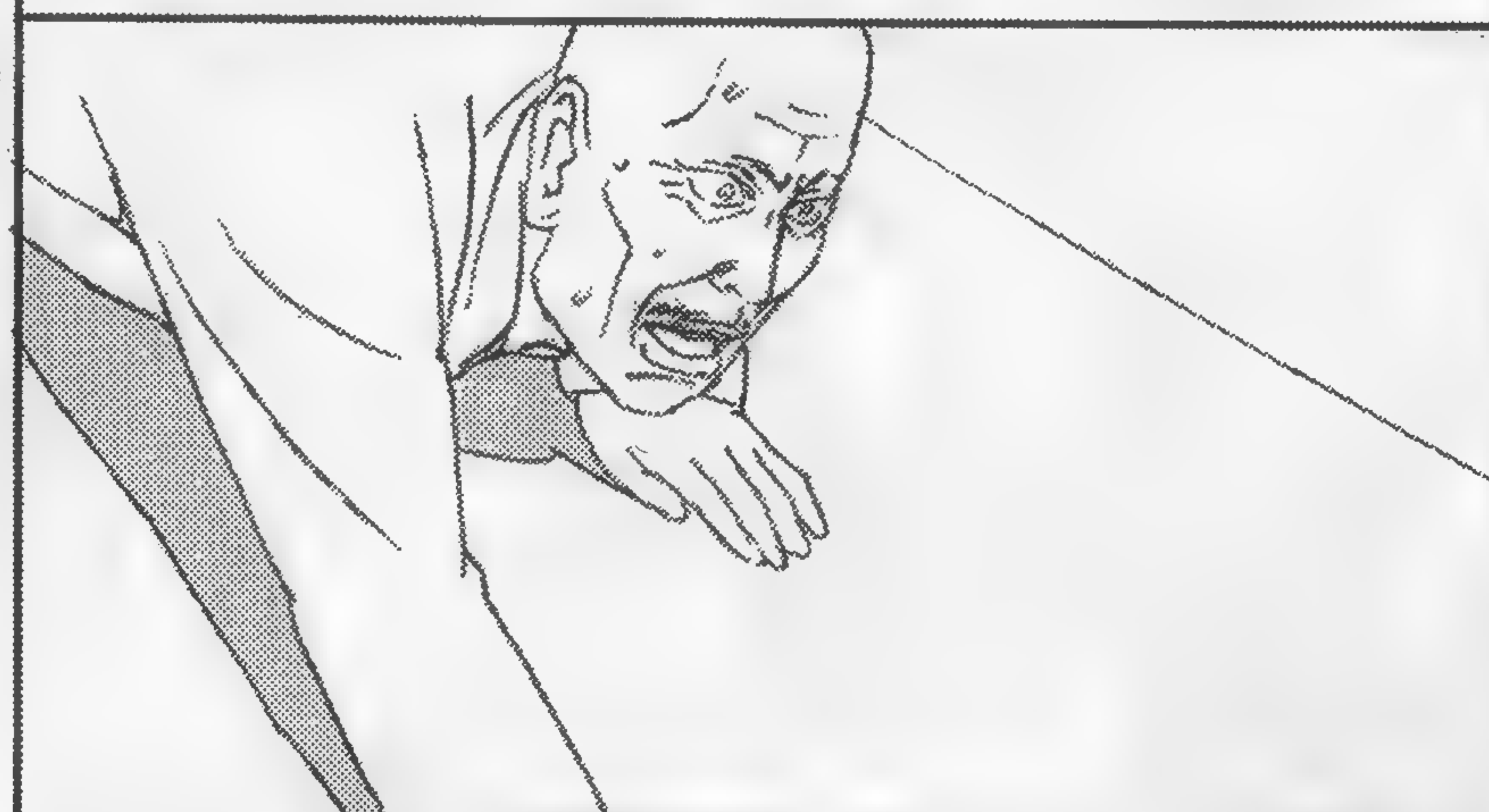
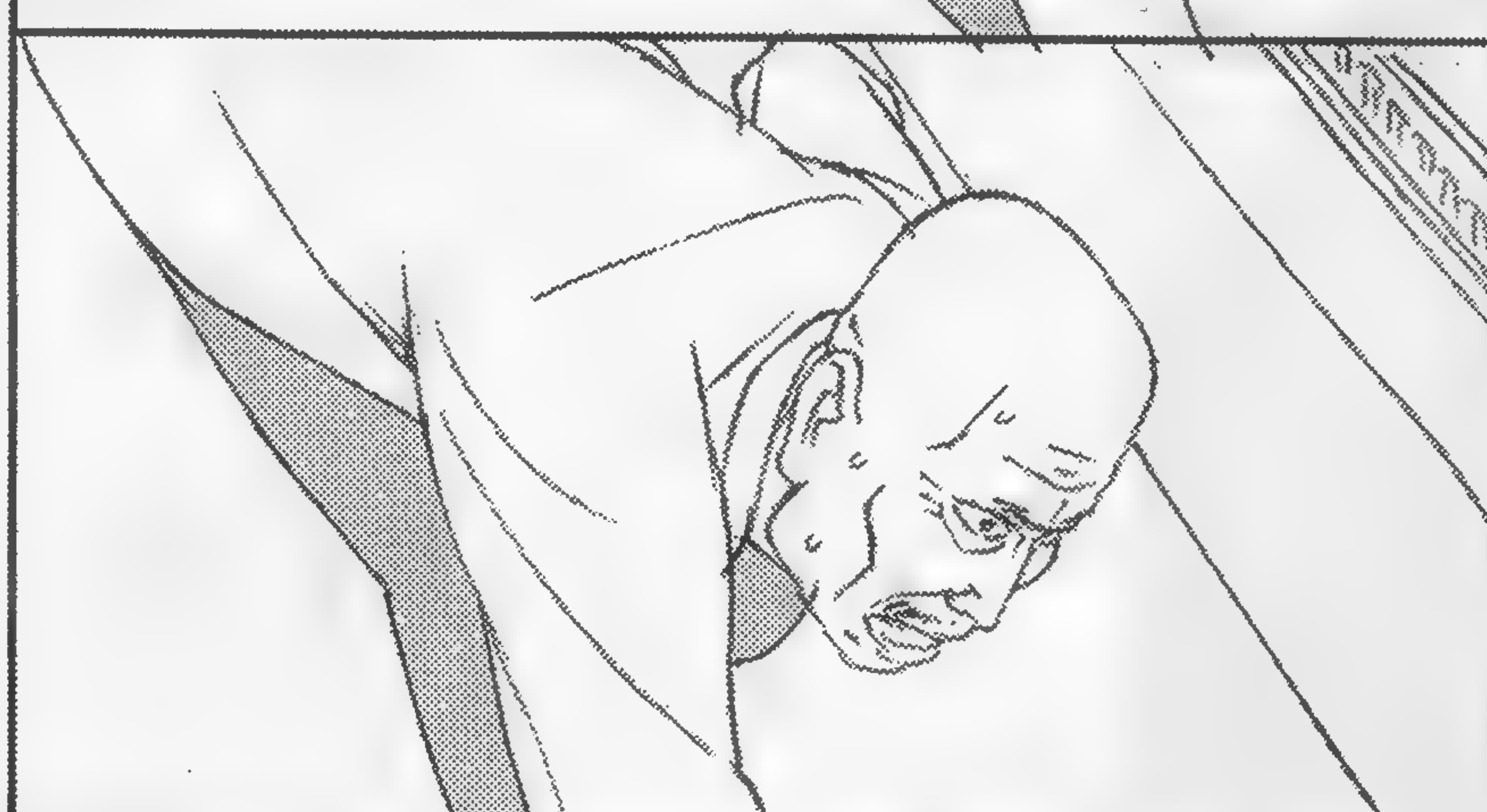
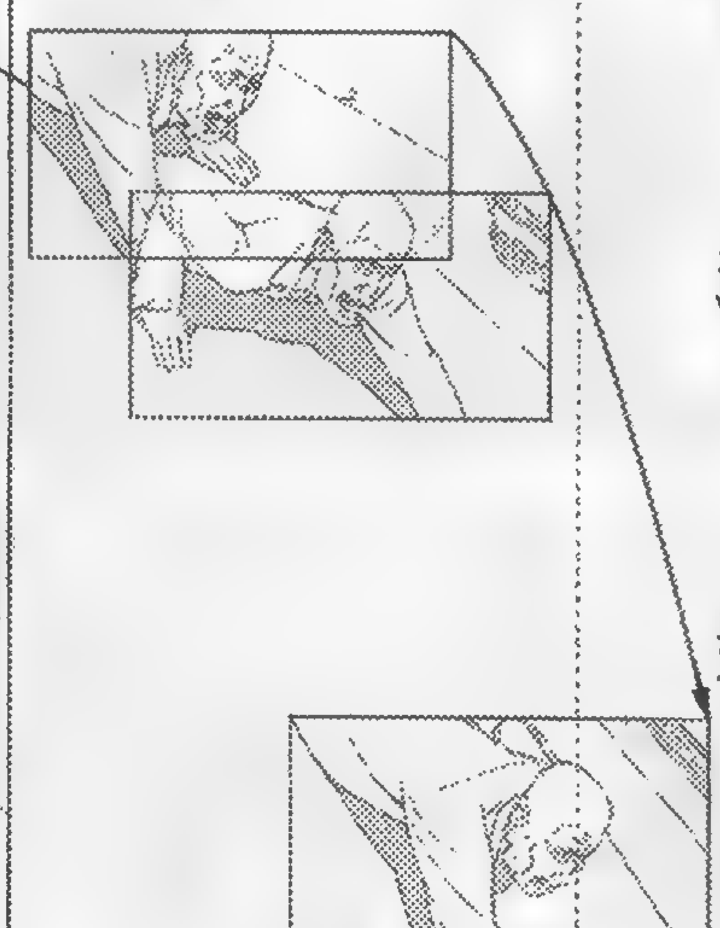
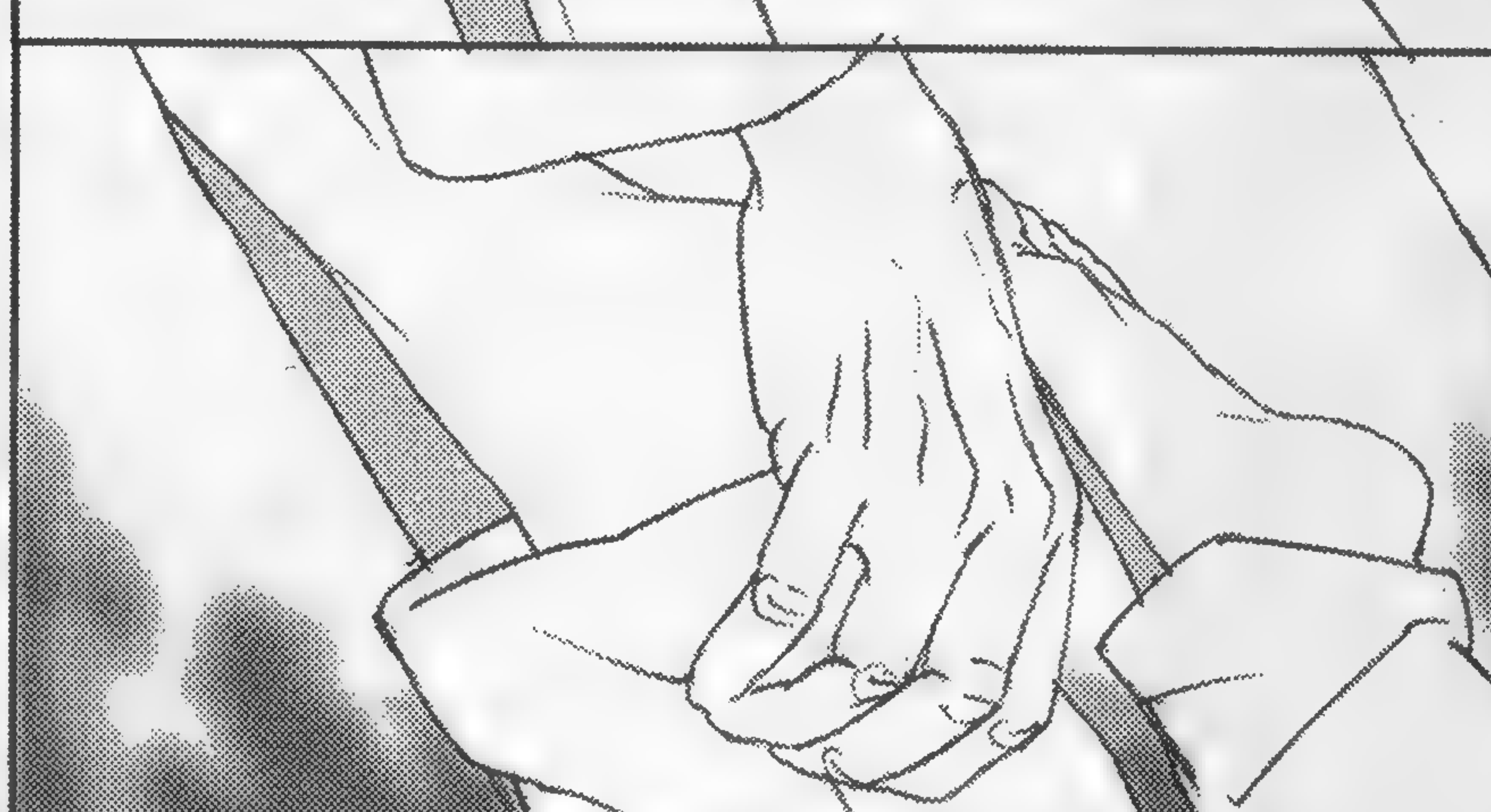
(　　　)

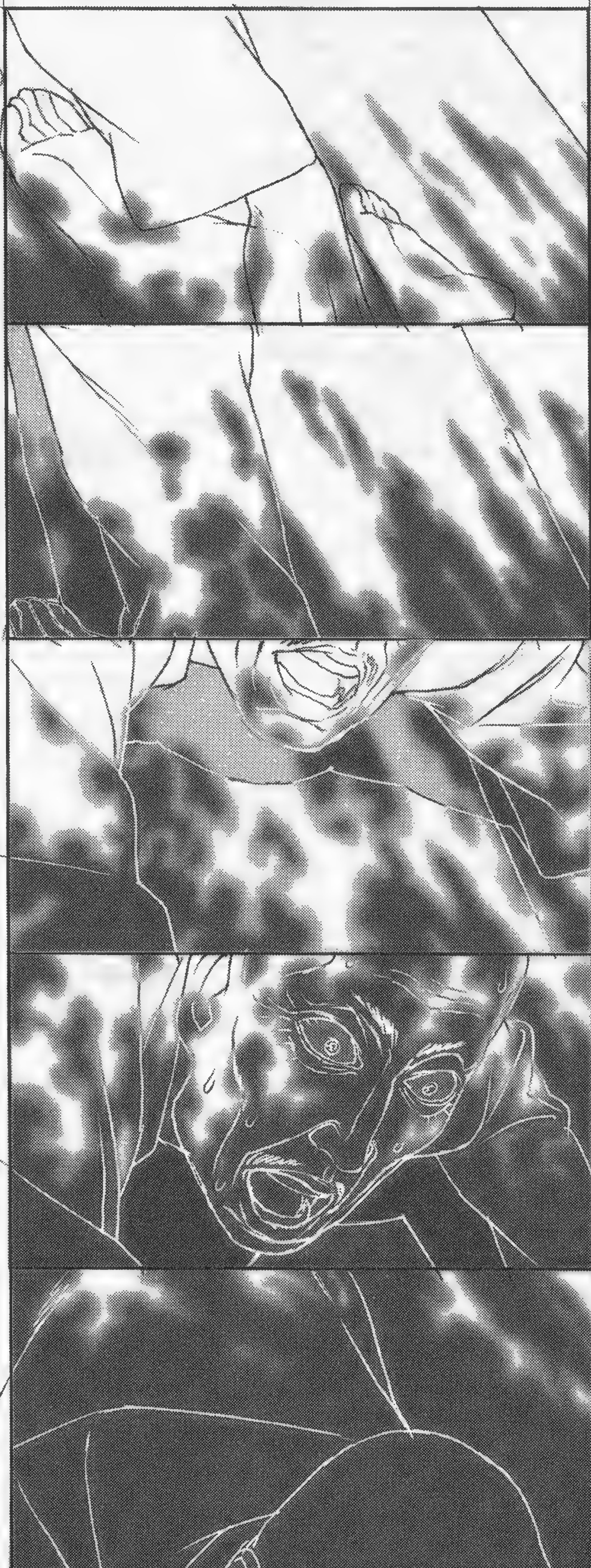
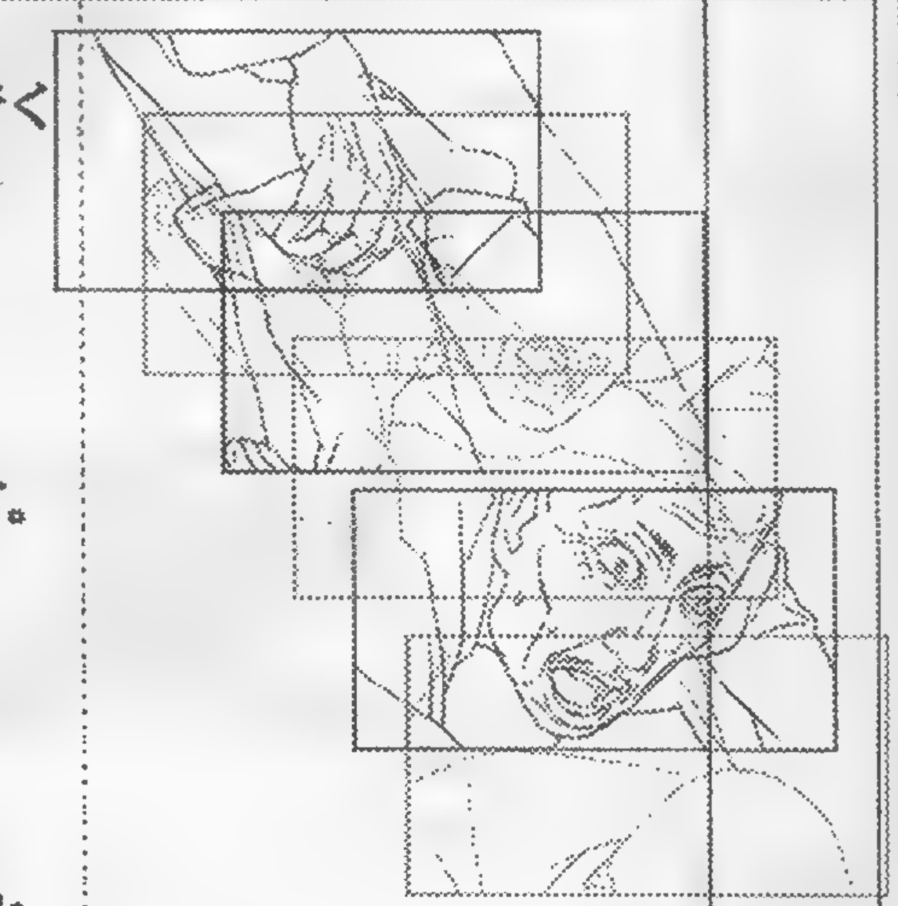
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
844		乾の屋敷、外観。 早朝。	乾（OFF） 「小山内！ どうした!?」	3+0
845		寝室内。 パジャマ姿の小山内が スローモーションで		
		倒れてくる(前のシーンから続いている感じです)。 ※すいません、小山内の胸に銃痕あります。 倒れる小山内の奥、 ベッドで半身を 起こしている乾。 白いパジャマ姿(小山内とペアでいいかも)。		
		乾、上体を乗り出す。 小山内、カット尻にかけて、スローからノーマル気味に戻ります。	乾 「小山内!?」	
		小山内、OUT気味まで。		2+0

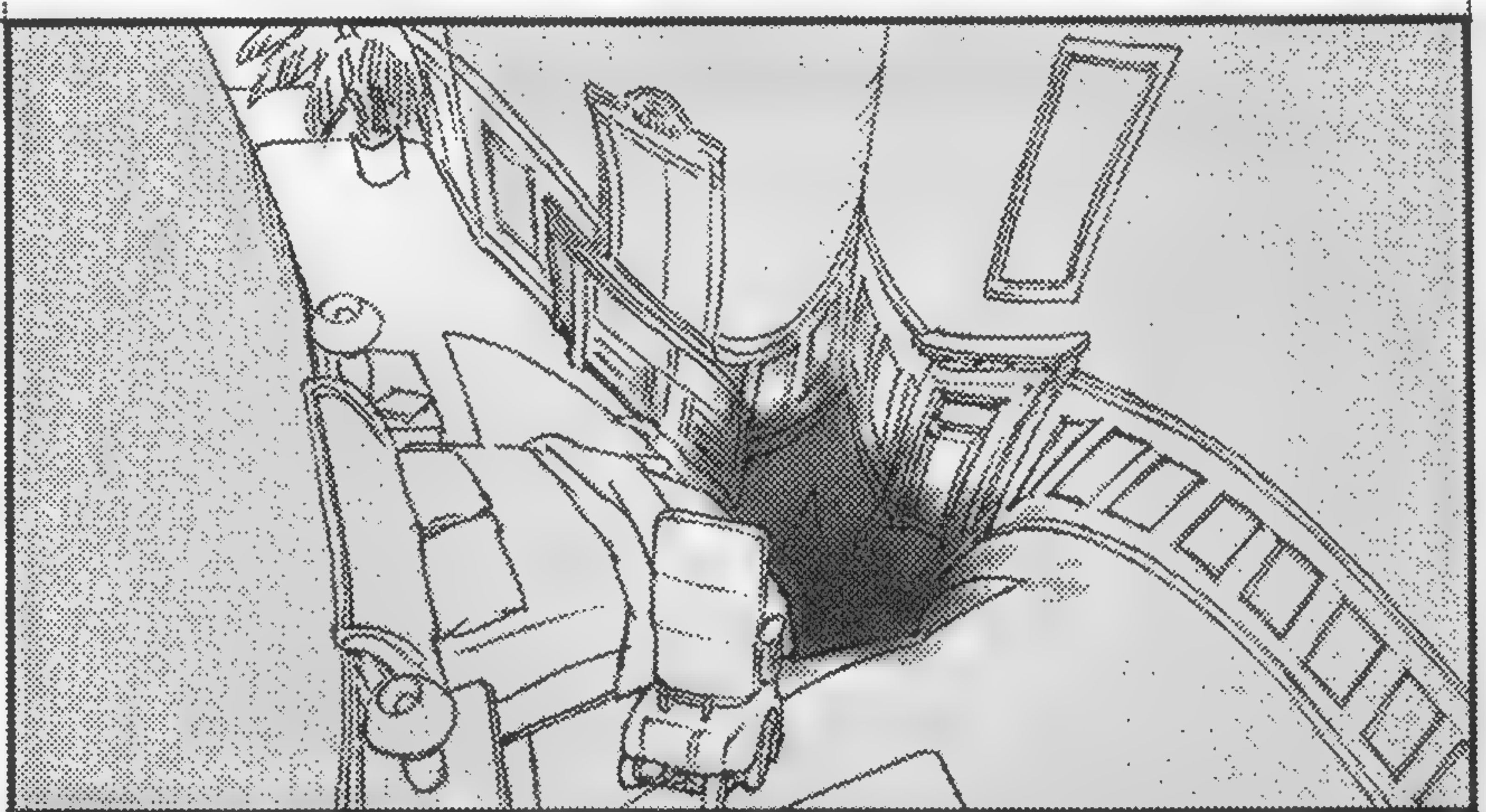
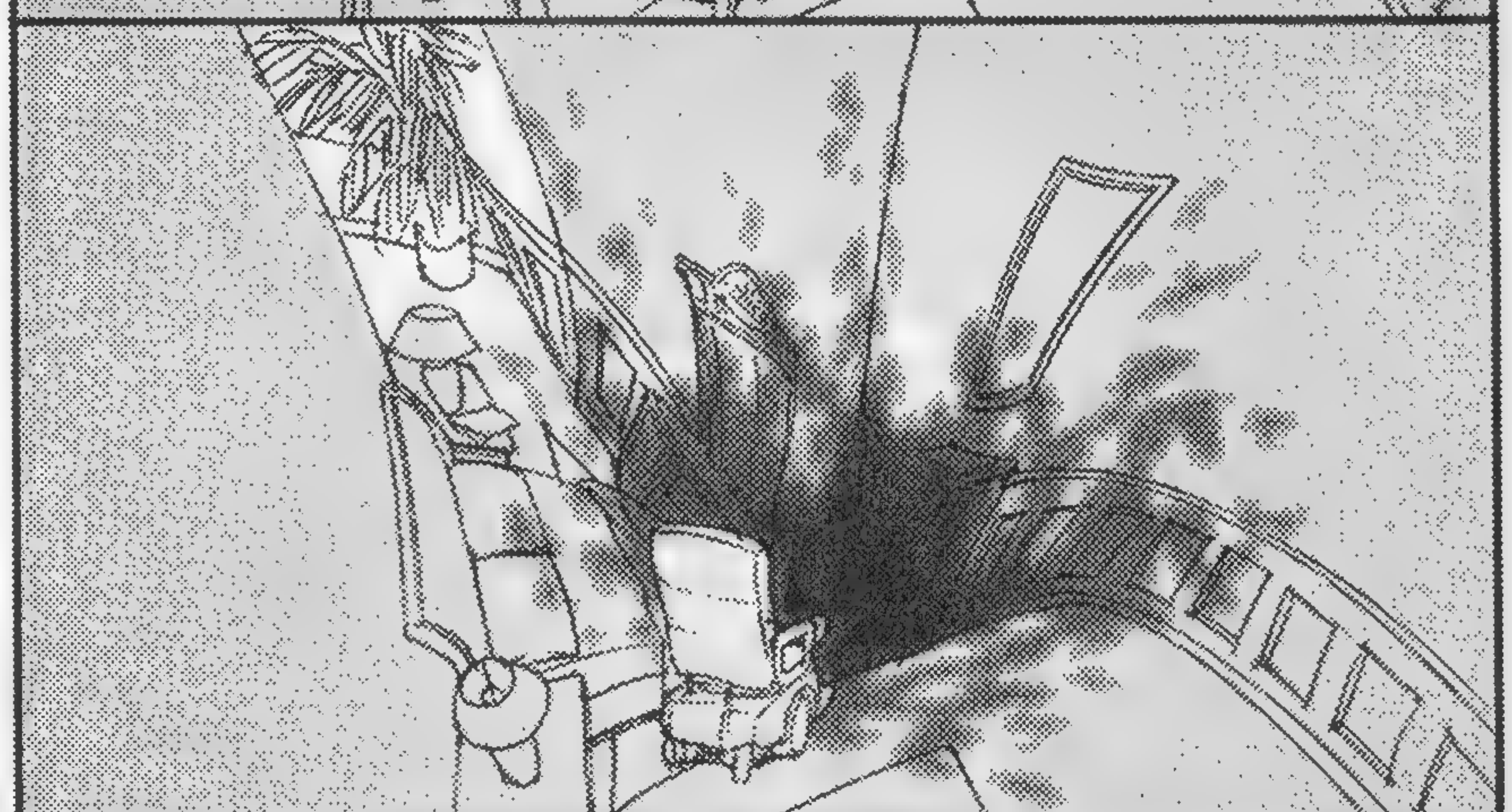
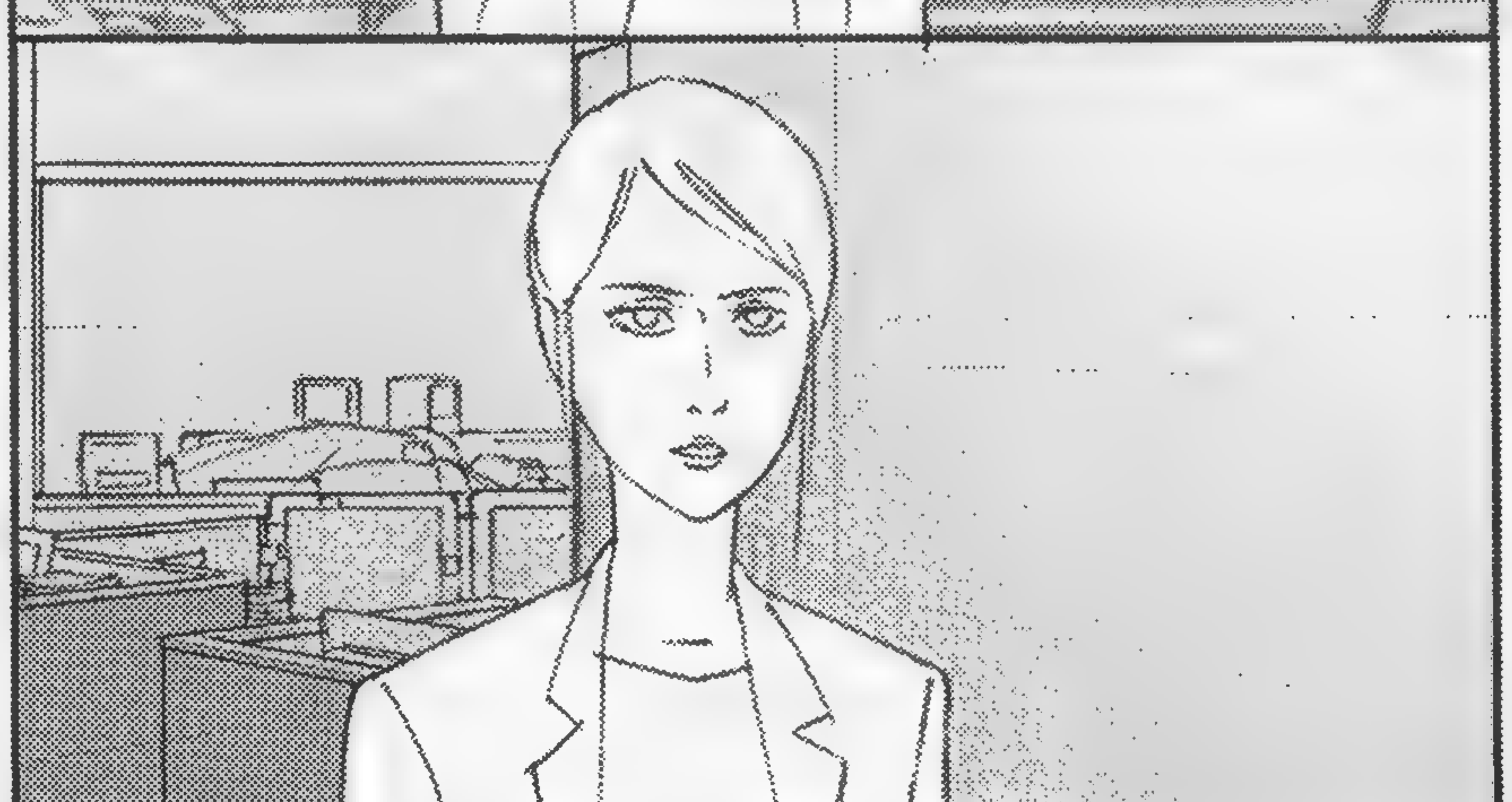
(　　)

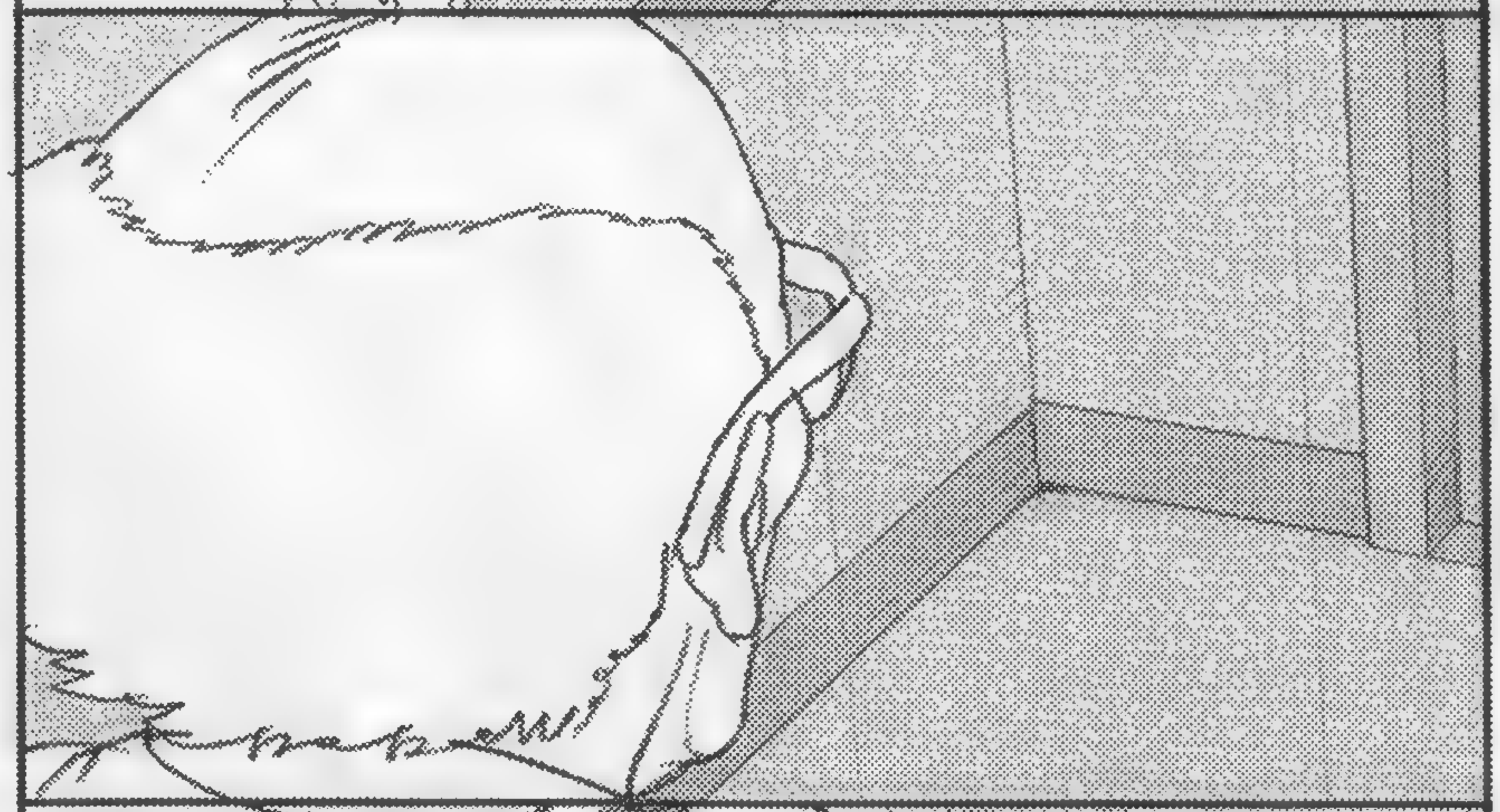
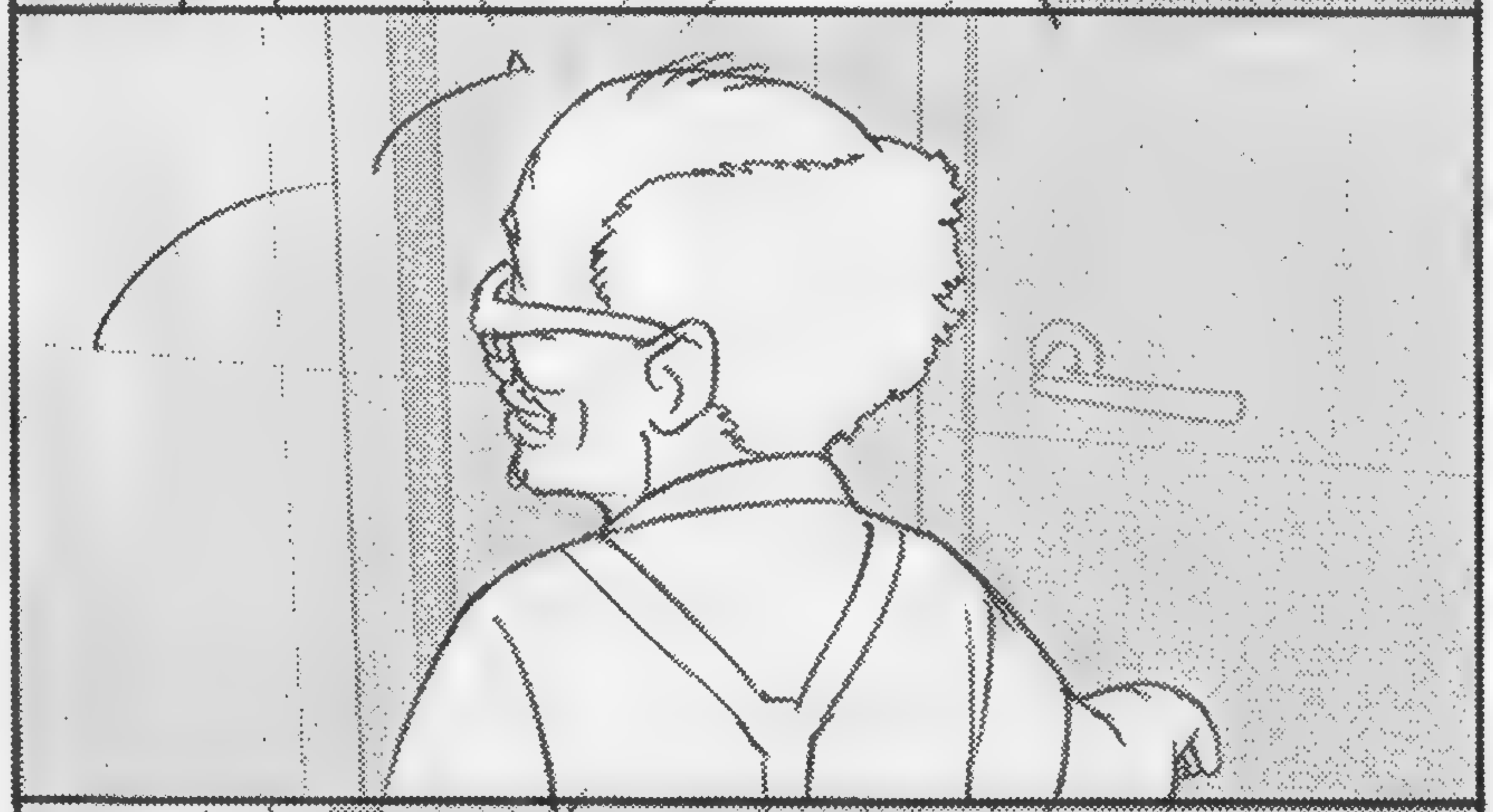
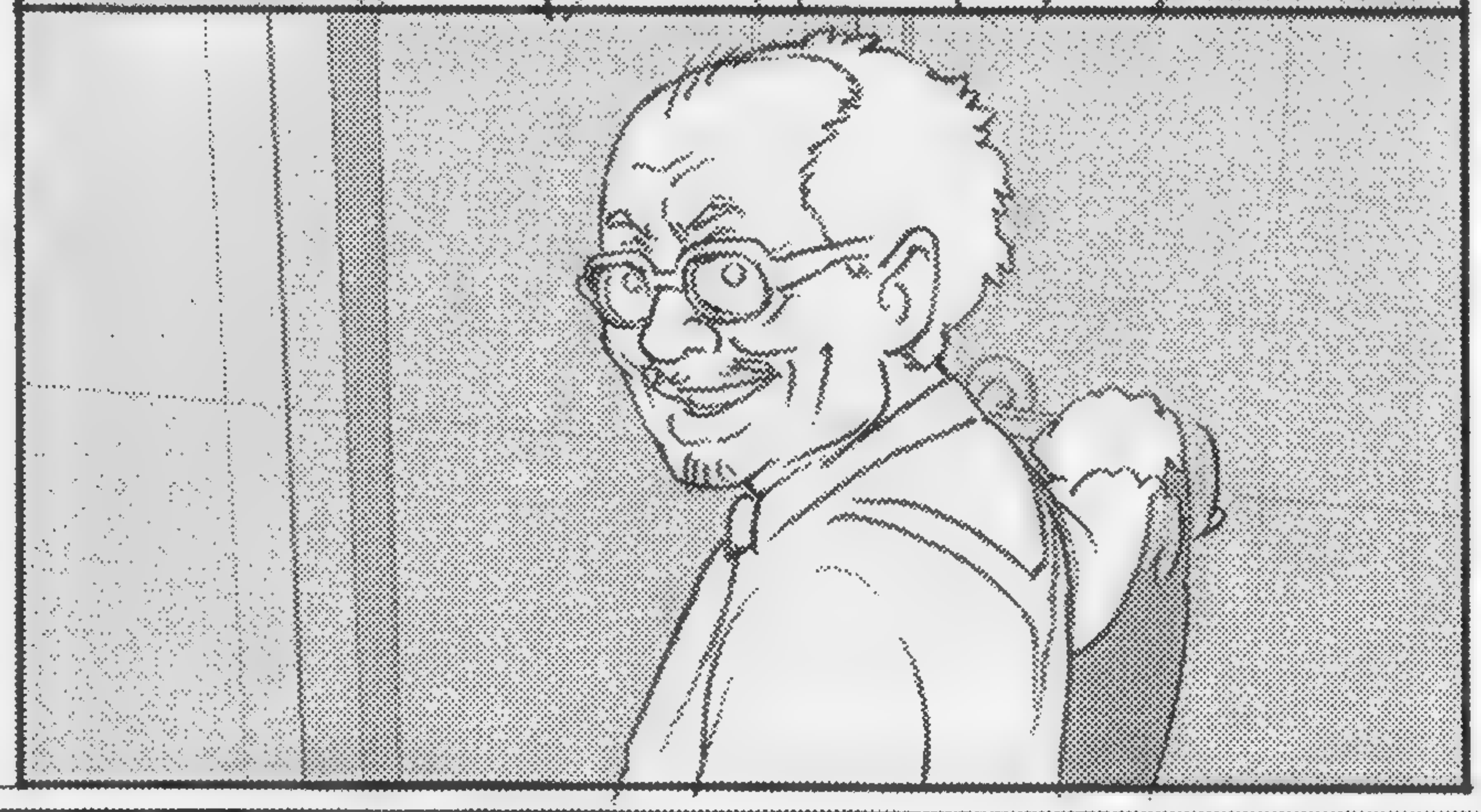
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
846		A.C.で。 床に倒れる小山内。 倒れる寸前に ノーマルスピードに なります。		
		ドサッと 勢いよく倒れると、 床が柔らかいものに 変化したかのように、 ズブリと沈む。		
		さらにズブズブと沈む 床。		2+0
847		驚愕する乾、アップ。	乾 「!!?」	
		小山内の元へ行こうと 身を乗り出す。		2+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
348		寝室俯瞰。 A.C.で。 悪い足を引きずって ベッドから這い出す乾。 倒れた小山内を中心に して部屋のそのものが 呑み込まれて行く。	乾 「いかん！ 小山内！ 行っては ならん！」	3+12
349		さらに沈んで行く小山内。 カメラはPAN.DOWN. しています。 カット全体は以下の ような感じ。  穴の底、小山内の頭部 あたりから黒い染みの ようなものが広がり 始める。	乾（OFF） 「その身体 （からだ）は 私のものだ！ 勝手は 許さん！」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
849		染みがみるみる広がると同時に、その暗黒に侵された部分がネガ反転して行く。必ずしもネガ反転というわけではなく、そういう感じの色変えの方が上手く行くと思われます。		4+0
850	  	沈んで行く床の上を這いずって小山内を追う乾。FOLLOWしています。カット全体は以下のような感じ。  ラストで小山内をつかもうと手を伸ばす。	乾 (~0+9) 「私の崇高な 魂には、 美しい 肉体が必要 なのだ！」	5+0
851		小山内の足をつかむ乾の右手。		

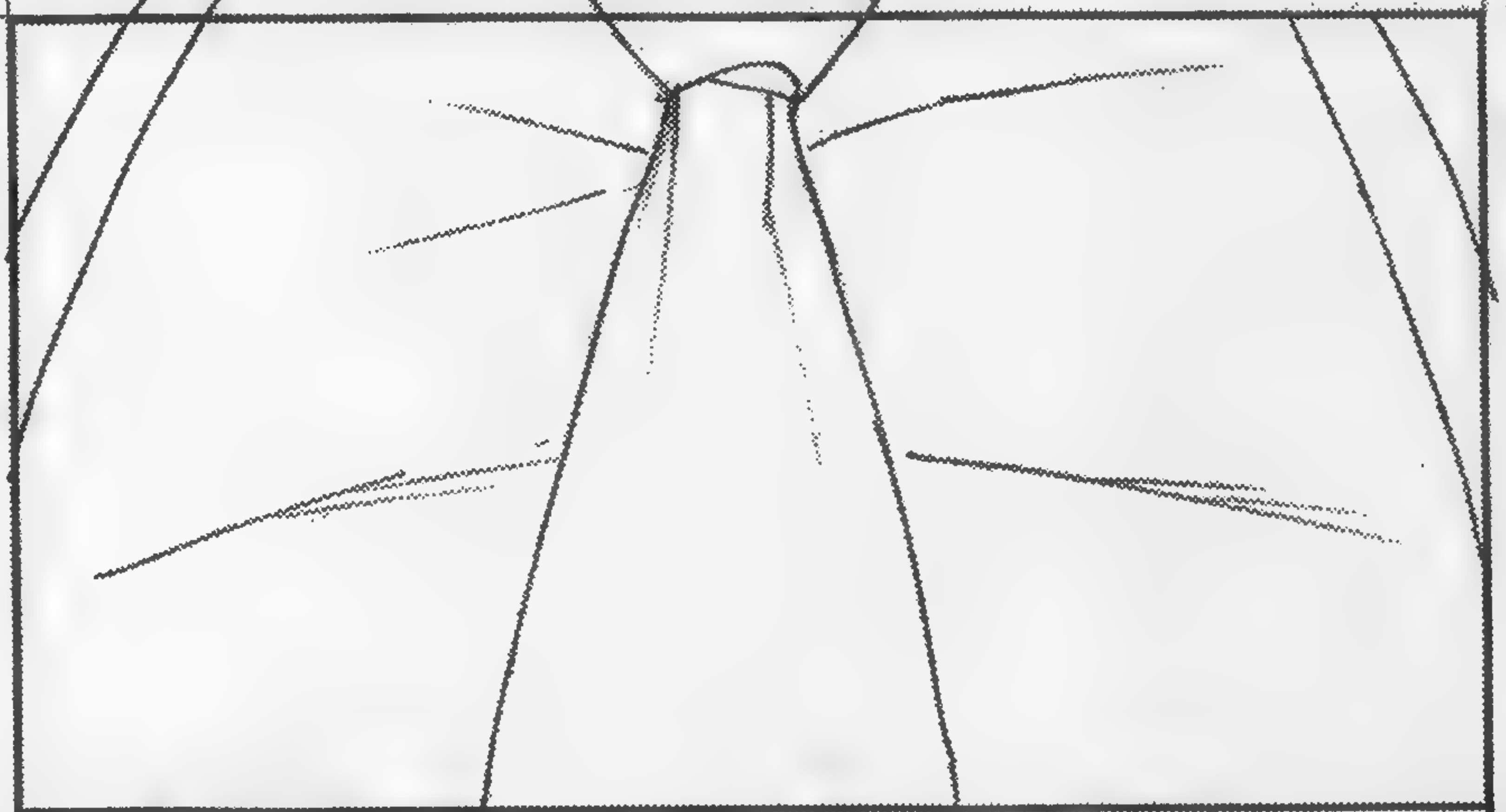
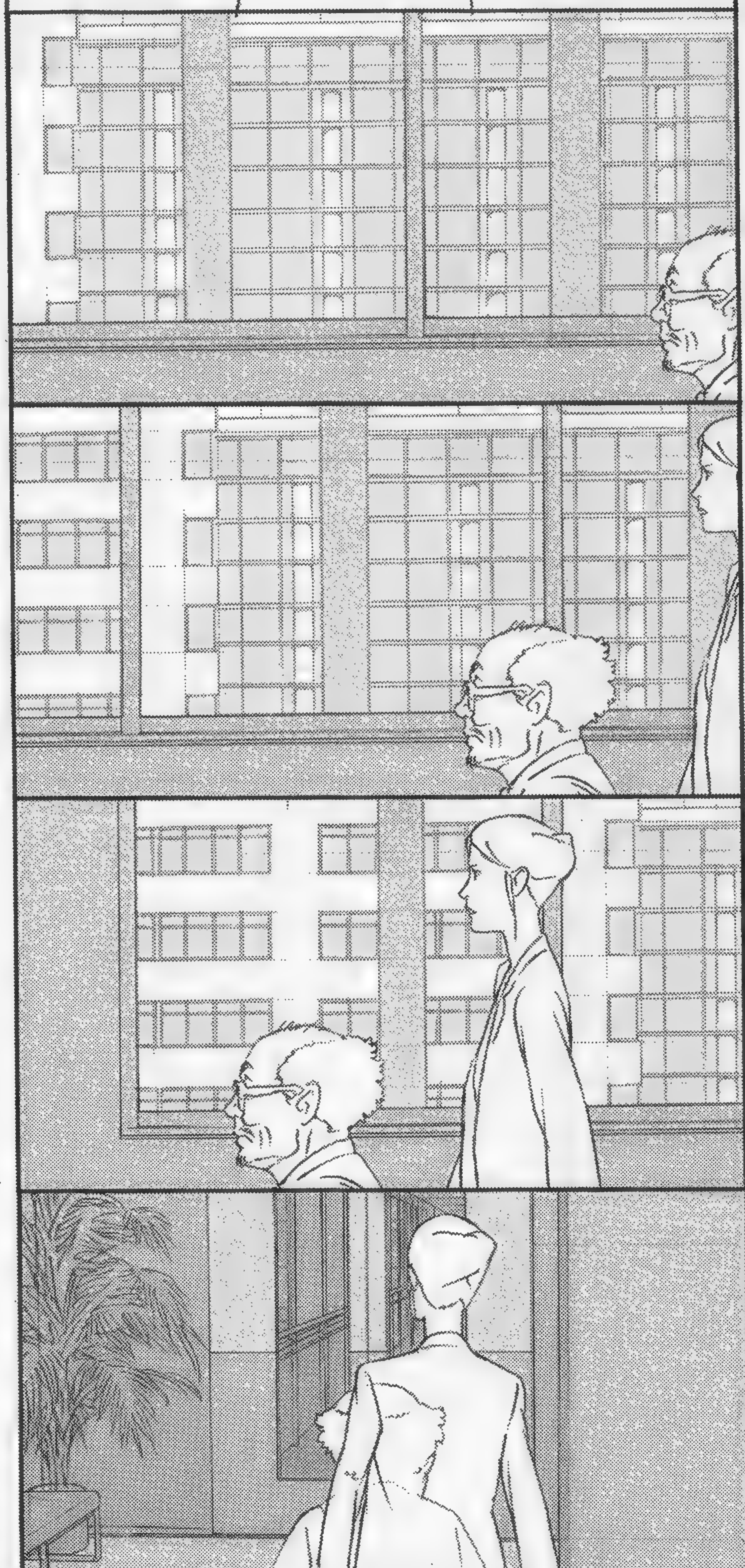
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
05		小山内の体と共に 穴に引き込まれて行く 乾。 カメラは定位置で、 小山内と乾が穴に 呑み込まれた分、 移動しています。 右のような感じです。		
		暗黒が広がってくる。 暗黒が乾にも感染し、 広がって行く。	乾 (~0+12) 「二つが 一つに なって こそ…！ (~3+09) 完全な 姿なのだ あぁっ‼」 (次カットにこぼして)	
		セリフ後、加速する ように一気に穴に 引き込まれる。		7+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
852		C.848同ポジションの 引きサイズ。 寝室俯瞰。 部屋が暗黒の穴に 呑み込まれて行く。	S.E. 重低音の唸りのような。 「暗黒の穴」として キャラクターのある音が 欲しいです。	
				3+0
853	 	C.585同ポ。 開発室の被験者ブースに 横たわって眠っている 時田と氷室。 ※DCミニは外して ください。 カットいっぱいT.B.。	敦子（OFF） 「胸騒ぎがします… …時田君だけでなく、	4+18
854		髪を直しつつ歩く 敦子を後退FOLLOW。 BGのみT.B.で。 BGは3段に分けて T.B.率を変えて。	さっきの小山内君と いい……」	
		カット全体、こんな感じです。 		2+0

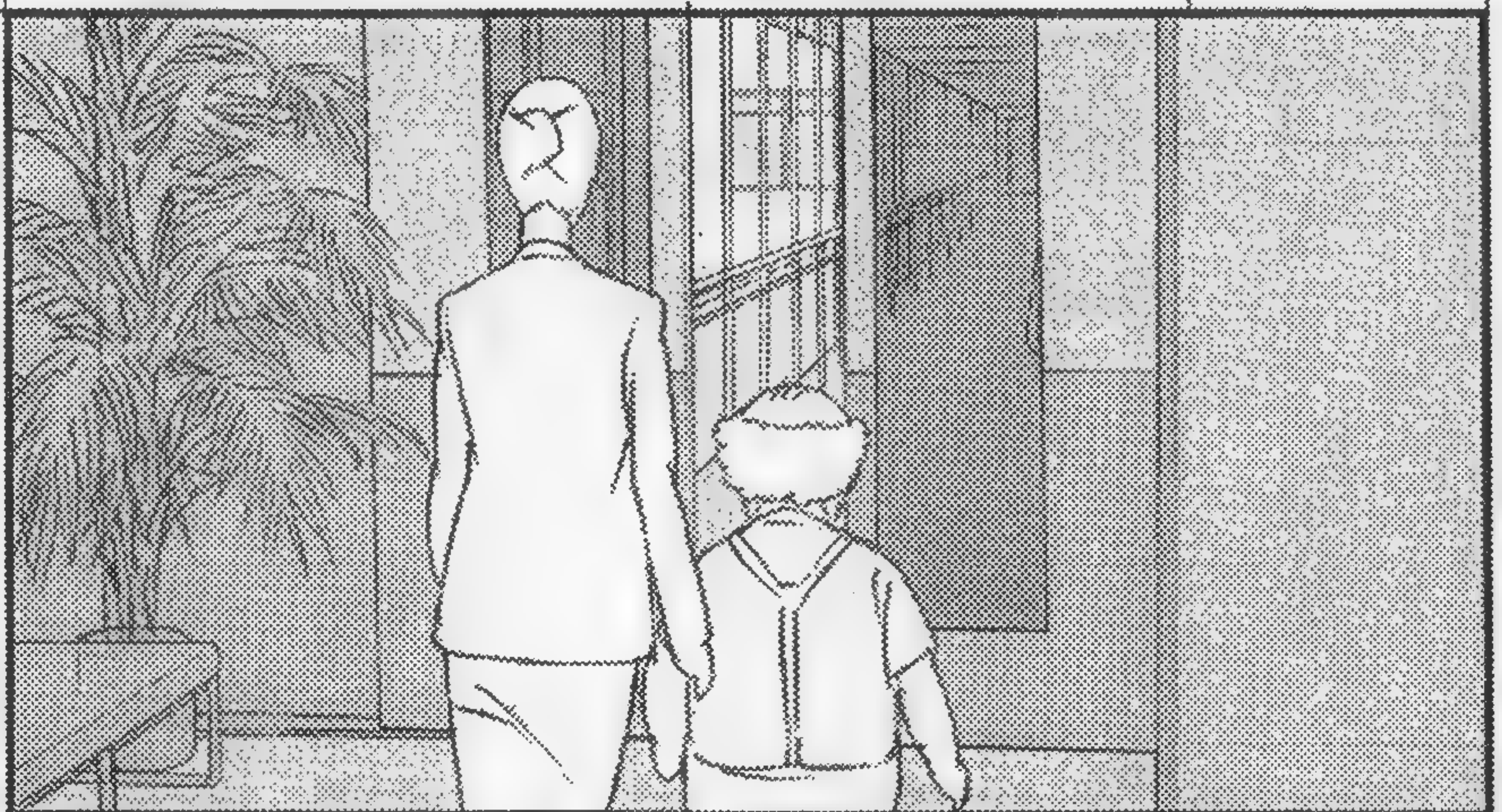
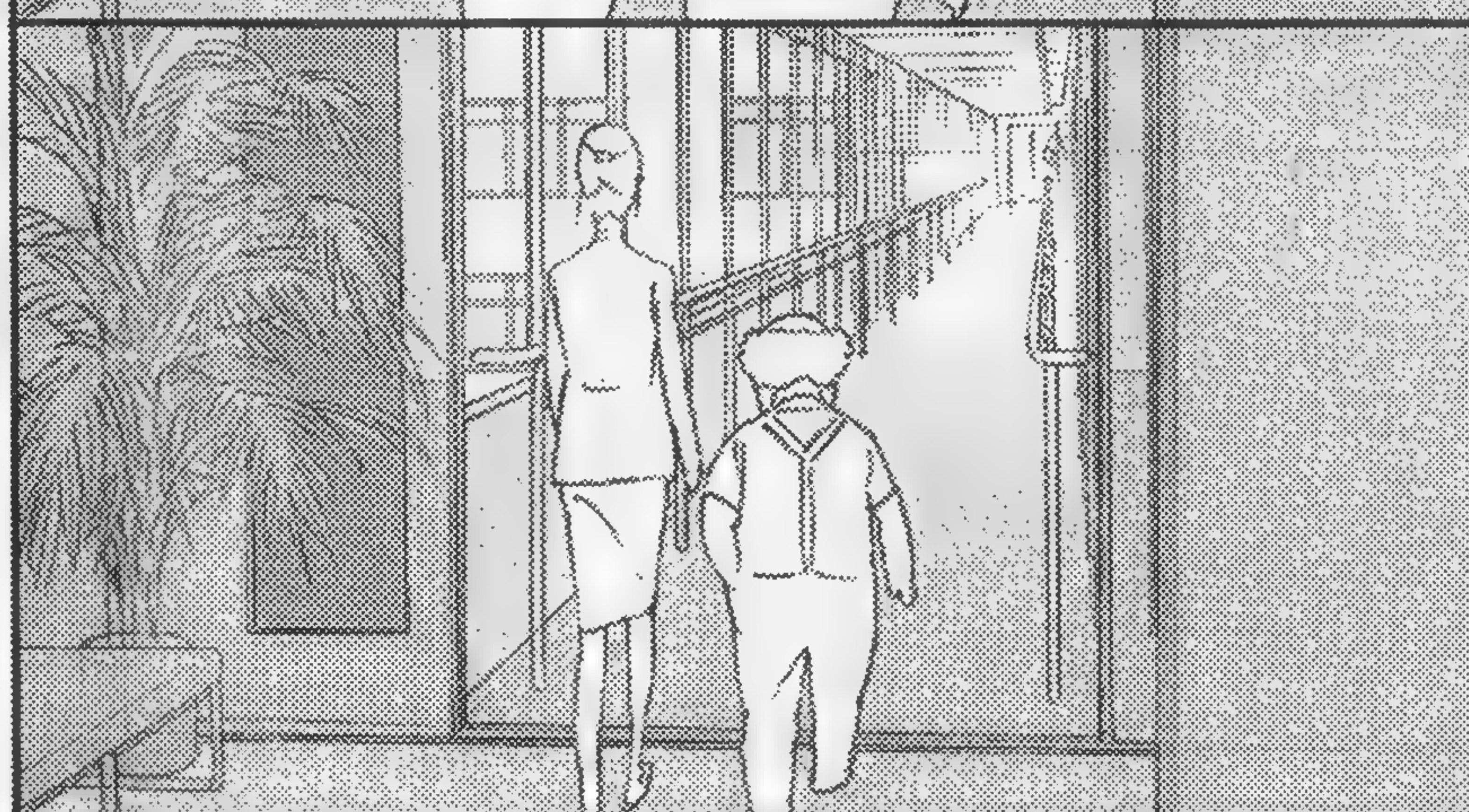
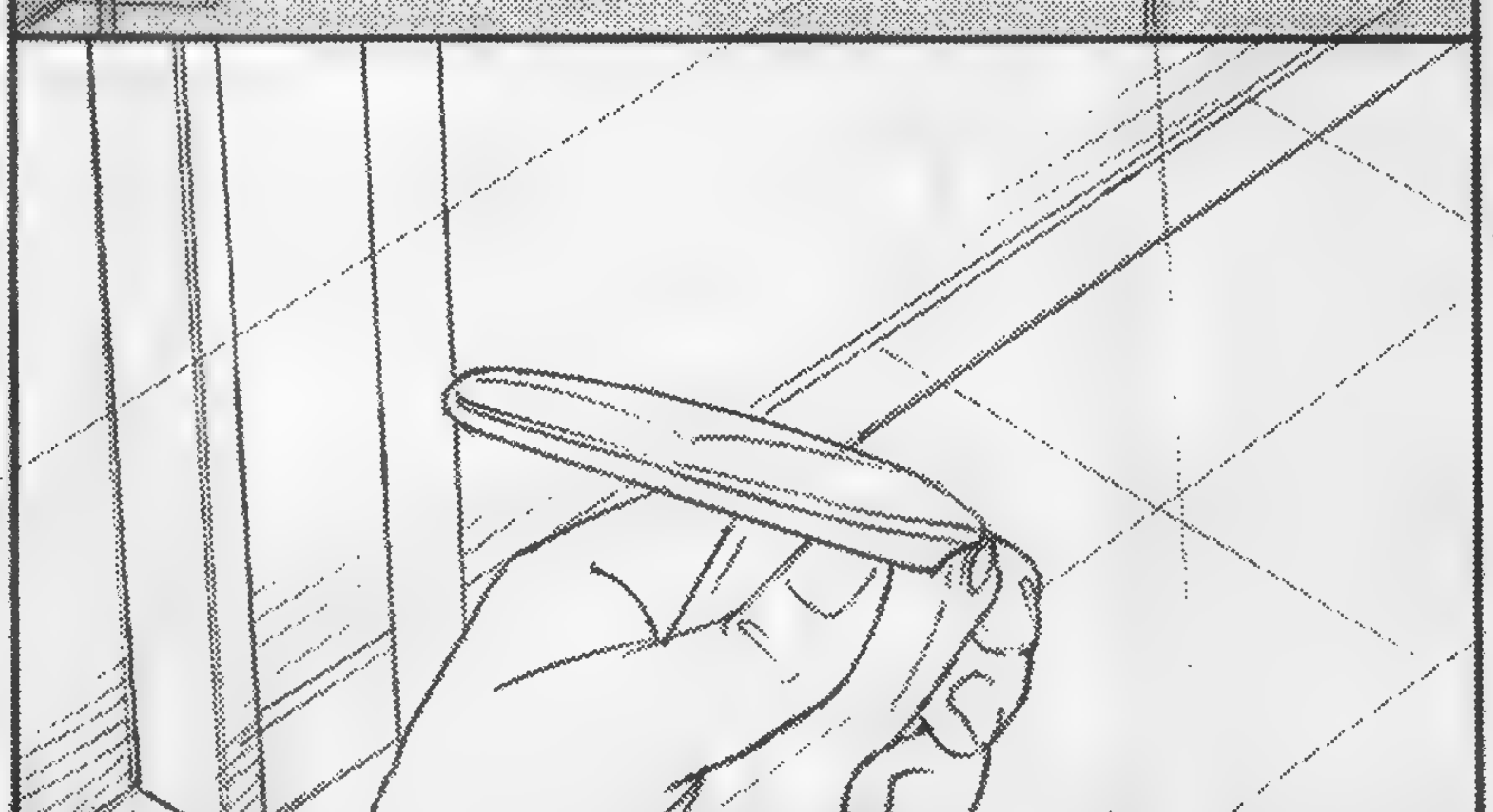
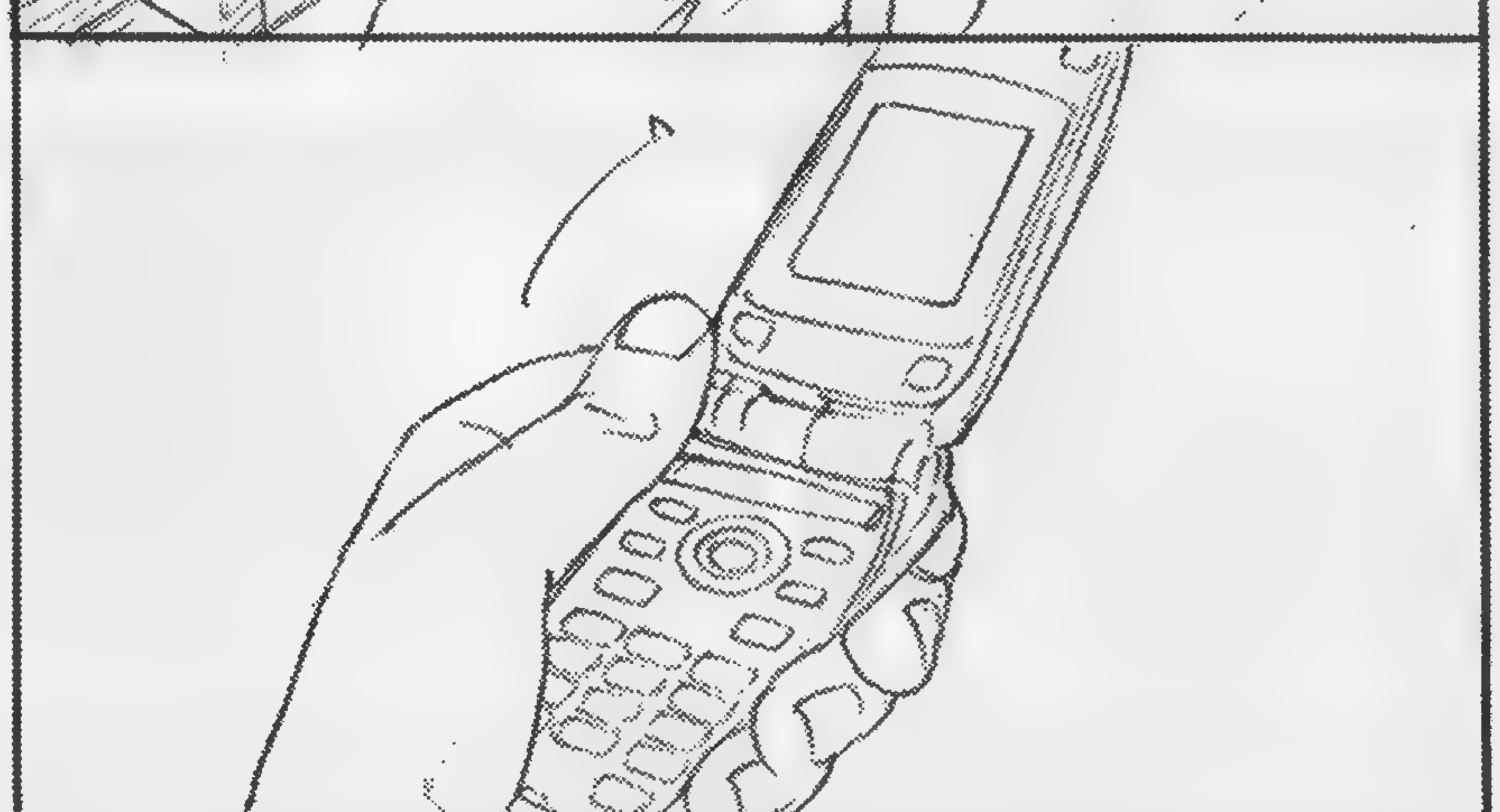
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
255		歩く島を俯瞰気味に	島 「なぁに！	
		付けてPAN.UP。	↓	
				
		ドアの前で立ち止まりつつ、後続の敦子を振り返る。 同時にドアノブにも手をかけて。		
		島、いつもより少し「カッコイイ」感じで。 ラスト、ドアノブを回して。	黒幕さえ 押さえれば、 ↓	3+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
256		ドアを 開けて、 手前に歩いてくる島。 敦子が続く。 島に付けてPAN.UP。	S.E. ガチャッ！ (～0+18) 大団円は 間近だよ!!」	

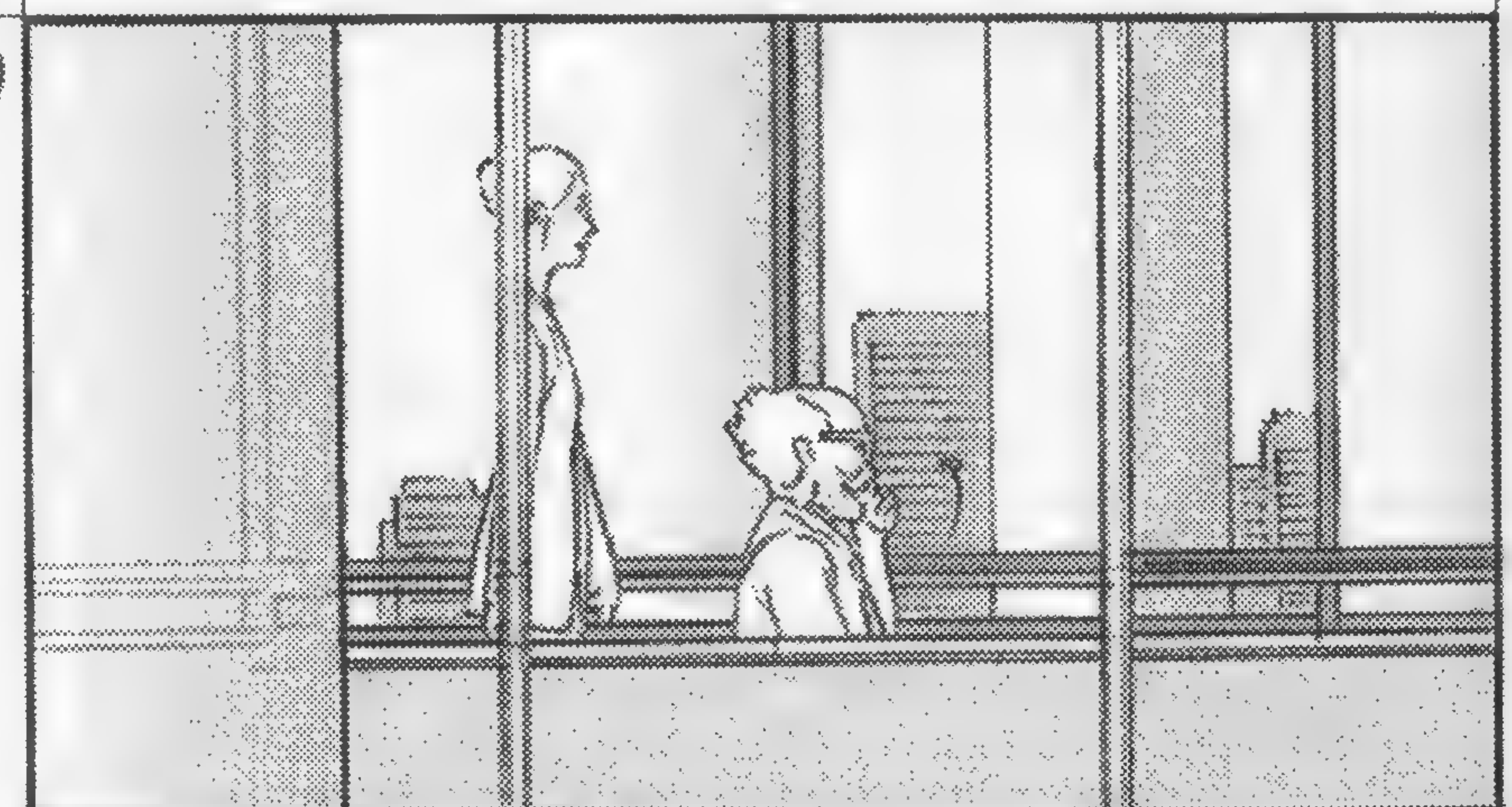
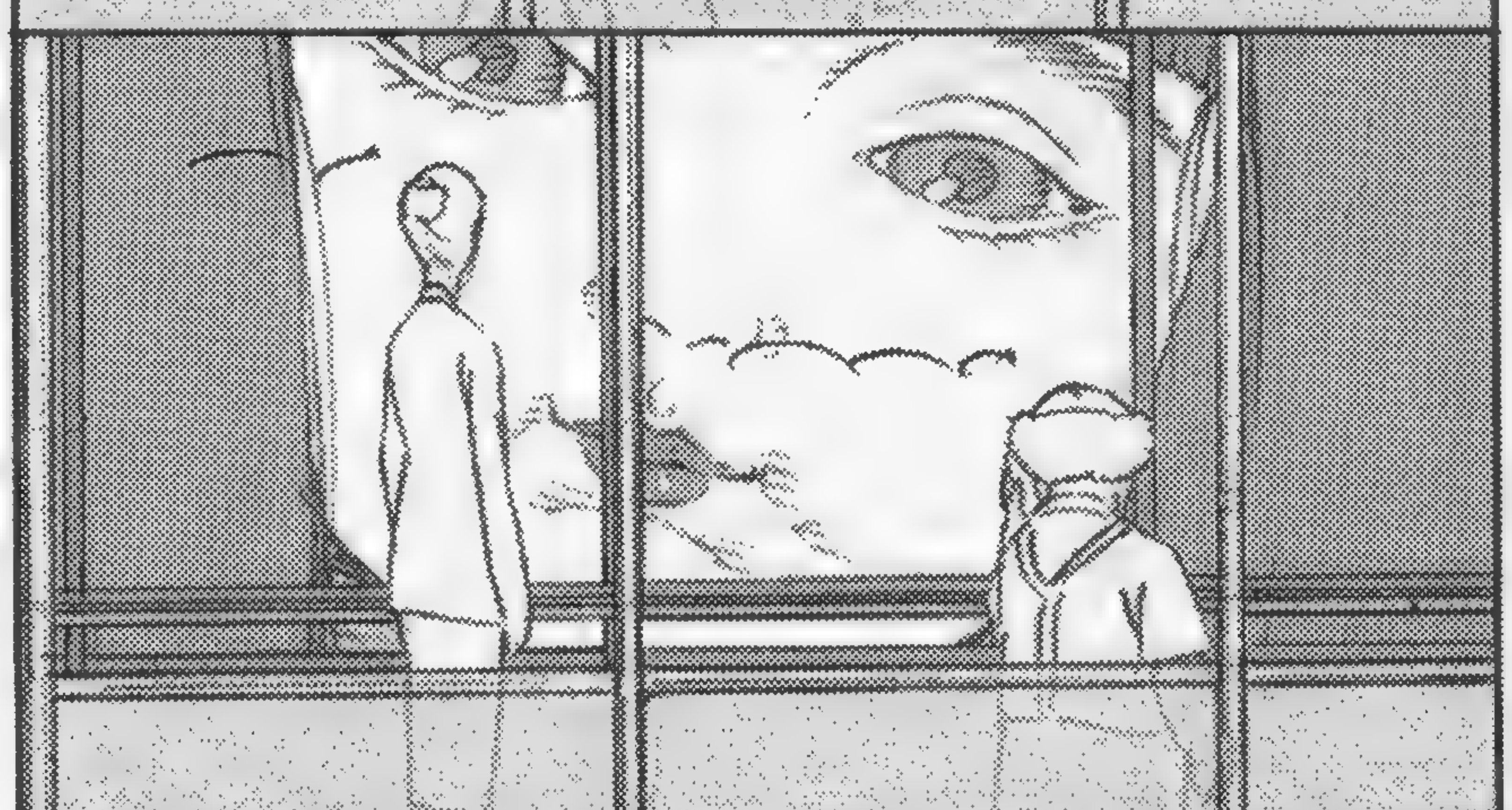
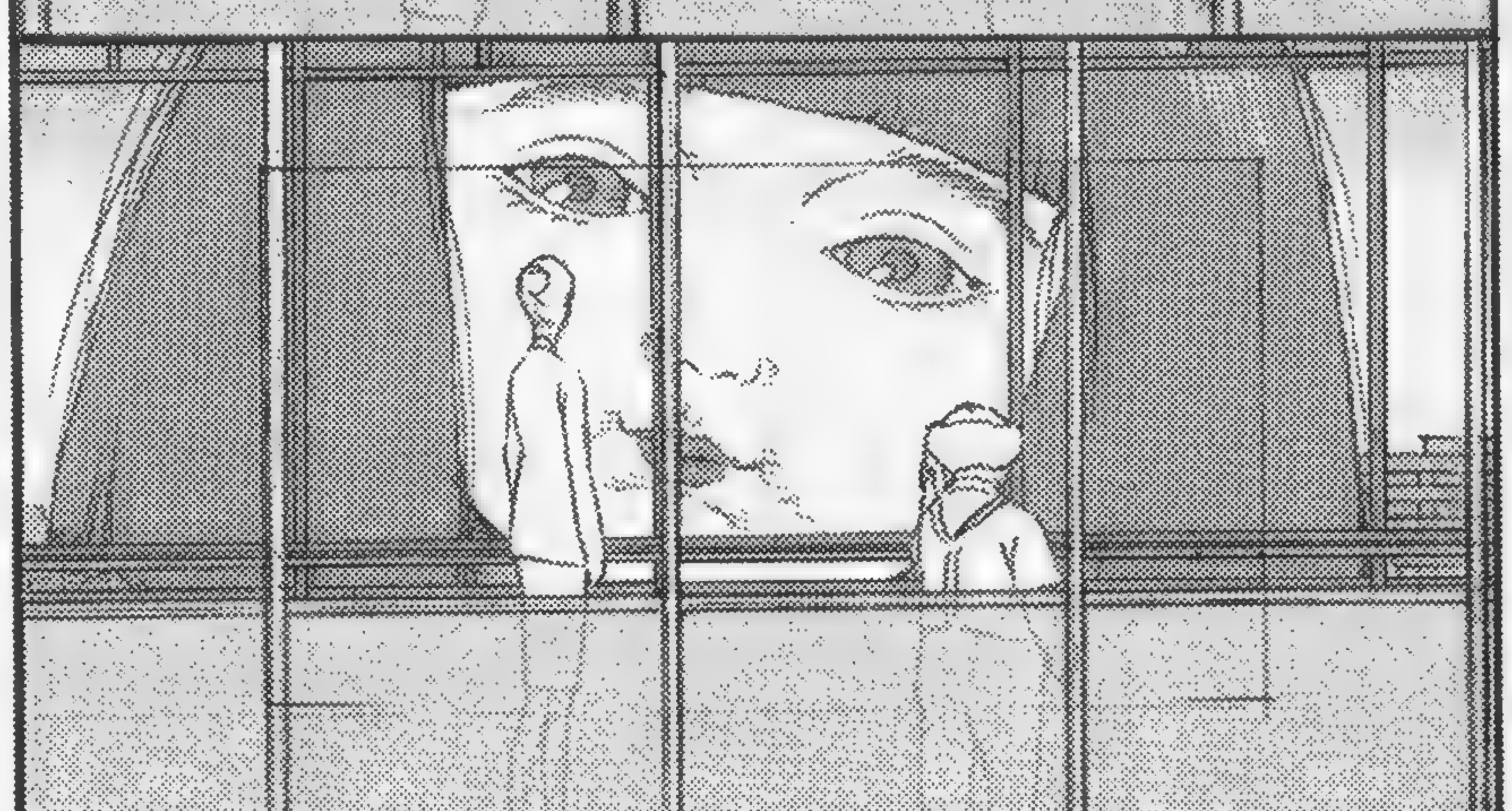
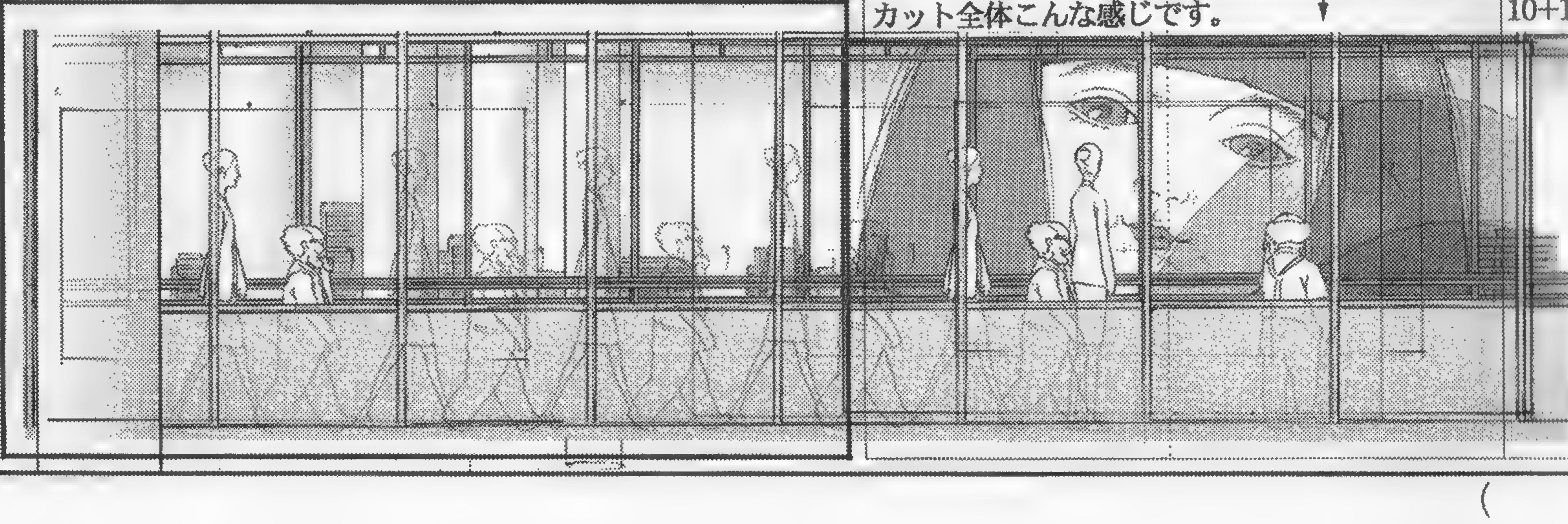
マッドハウス

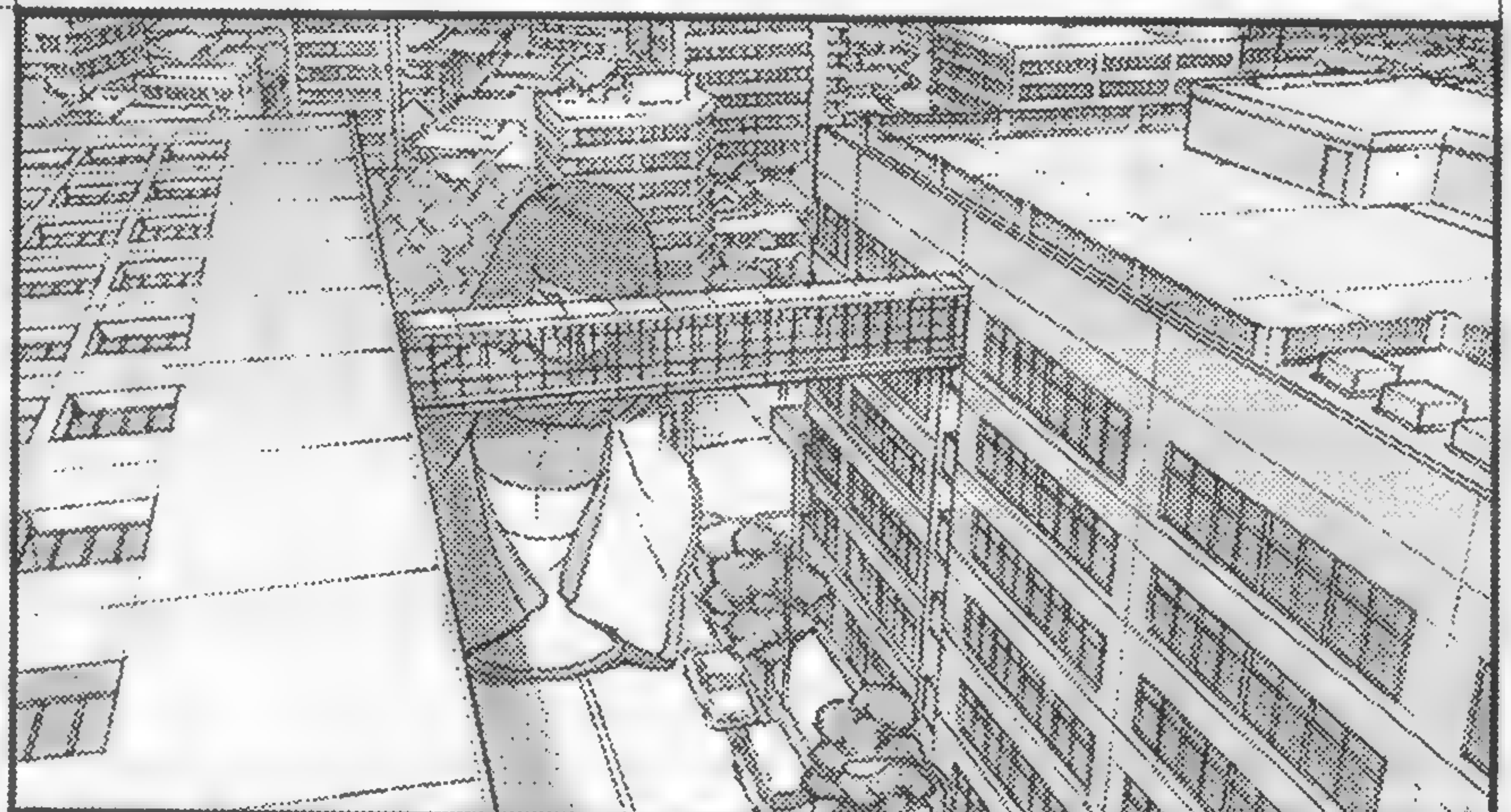
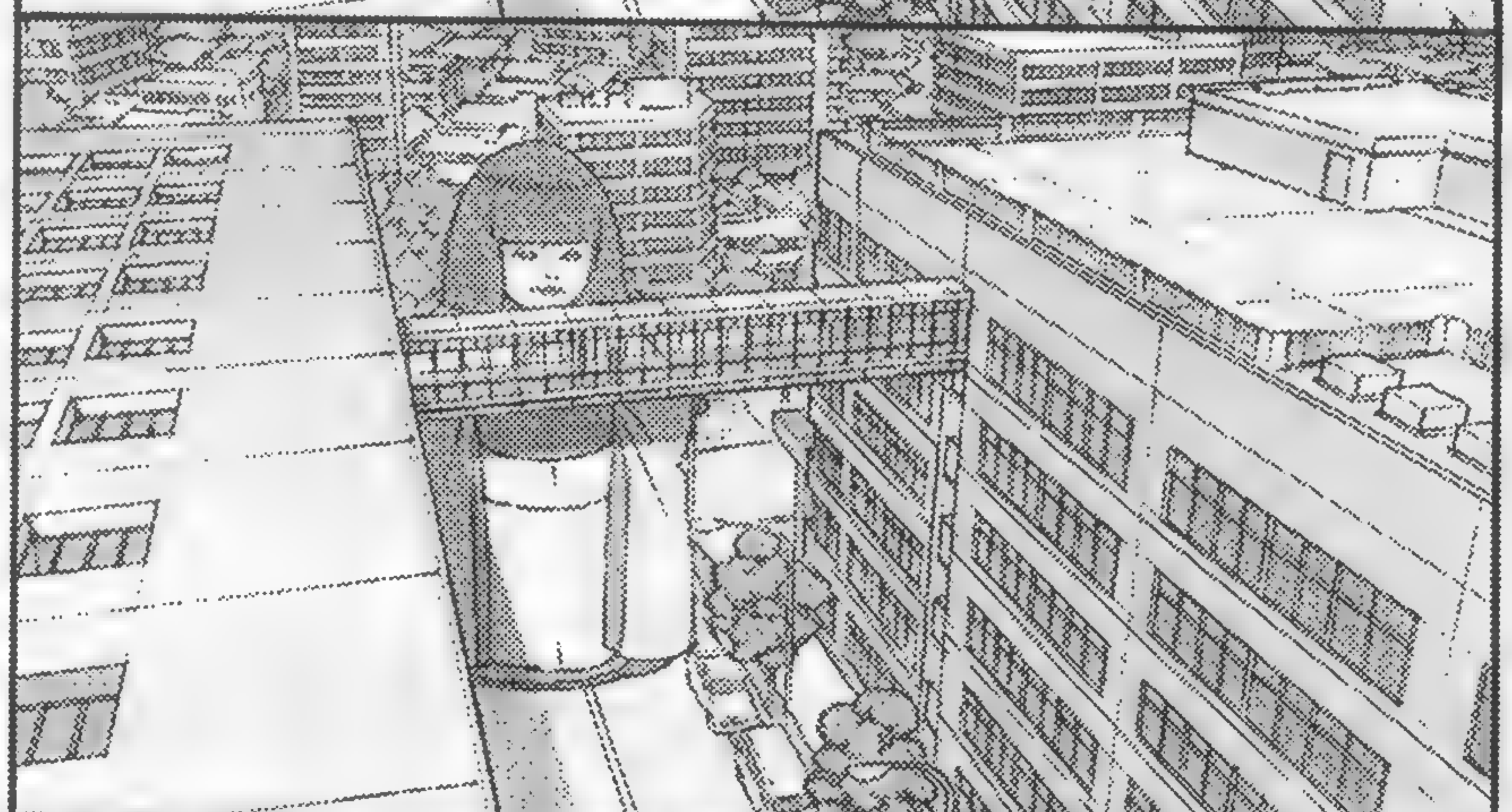
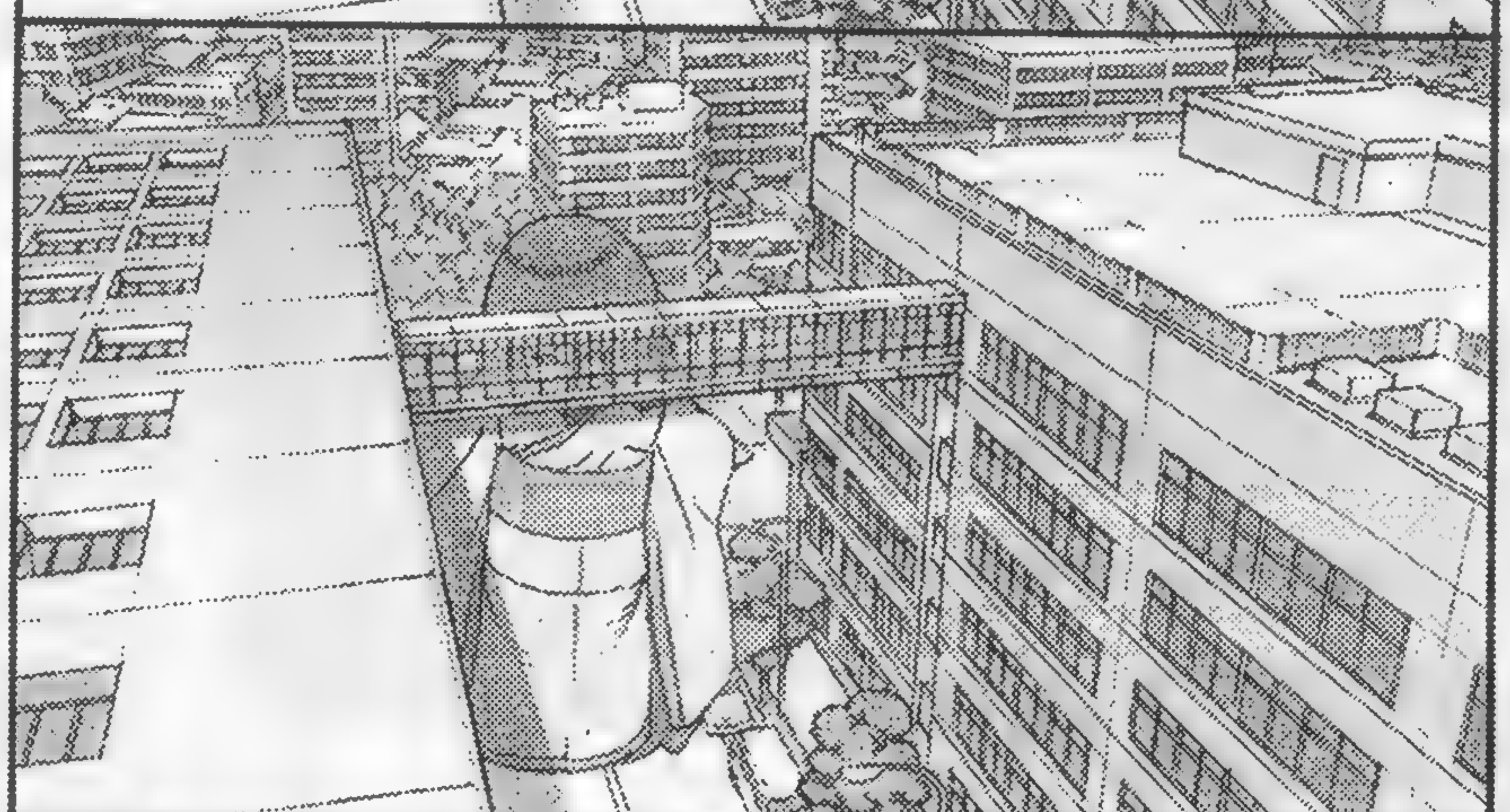
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 486		画面いっぱいまで 大きく来る。 ラストはボケ加味。		3+0
487		廊下(C.482の同じ廊下 です)を急ぐ島と敦子。 カット頭、すぐにIN して。 カメラは最初から FOLLOWしていますが、 島と敦子たちの方が 速い分INする恰好に なります。 窓の奥に見える建物と 手前の廊下はFOLLOW スピードは異なるの ですが、後で両者を 繋ぐ渡り廊下という 厄介なものが出てくる ので、少々工夫します。 このポジションになって 少しFOLLOW。 廊下の角を曲がる二人。 ↓	敦子 (0+18) 「しかし、 妄想に呑まれた 黒幕が おとなしく 言うことを 聞いてくれるか どうか…」	

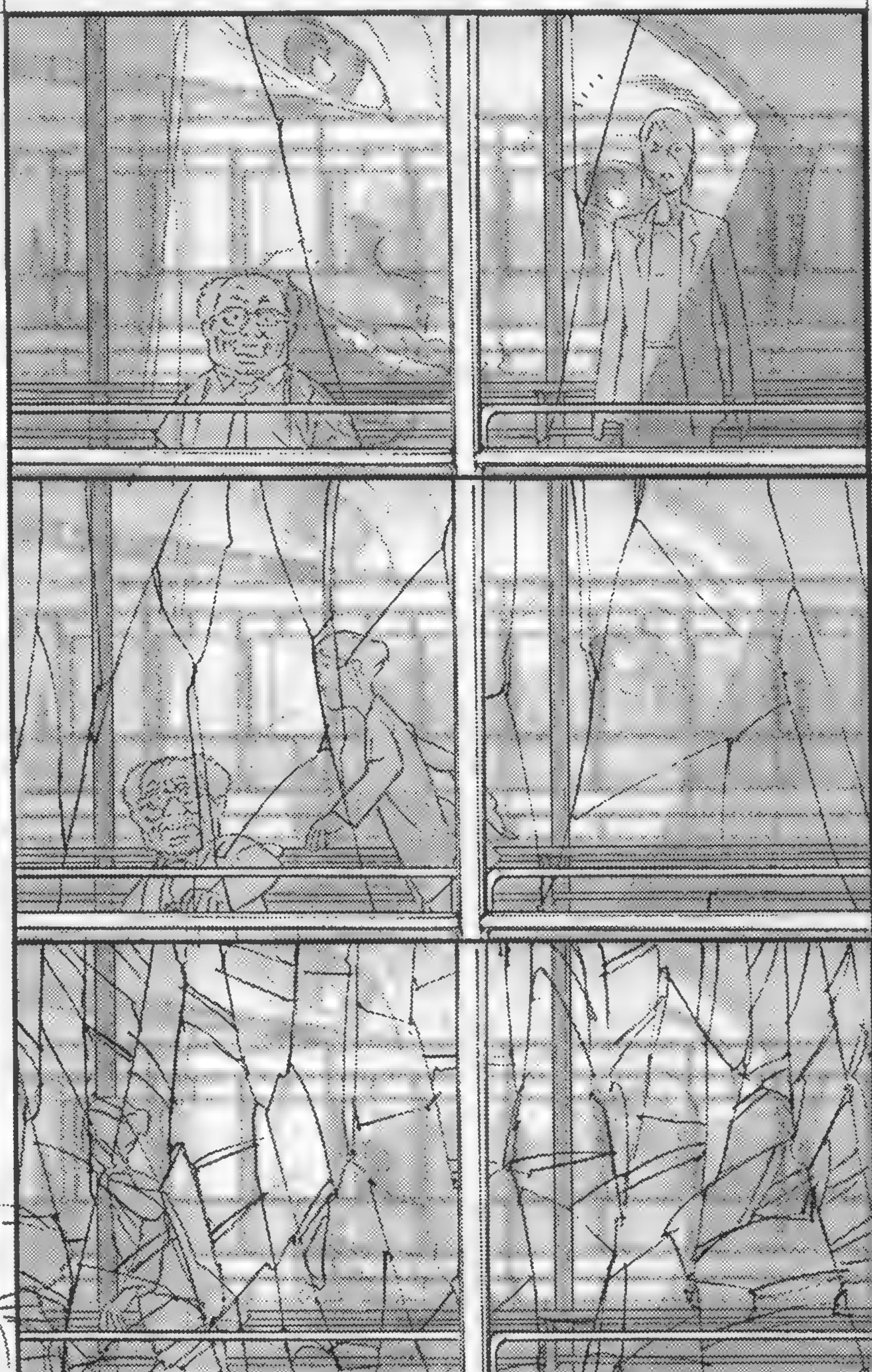
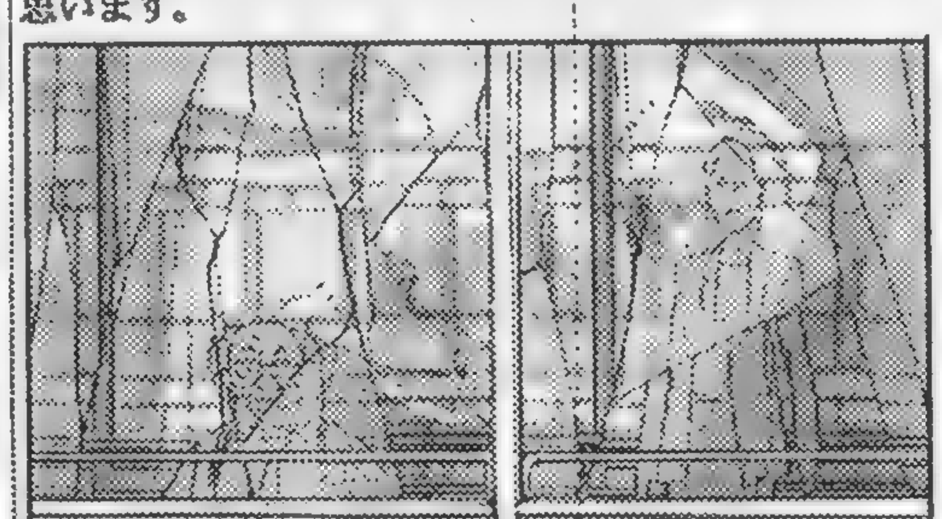
( )

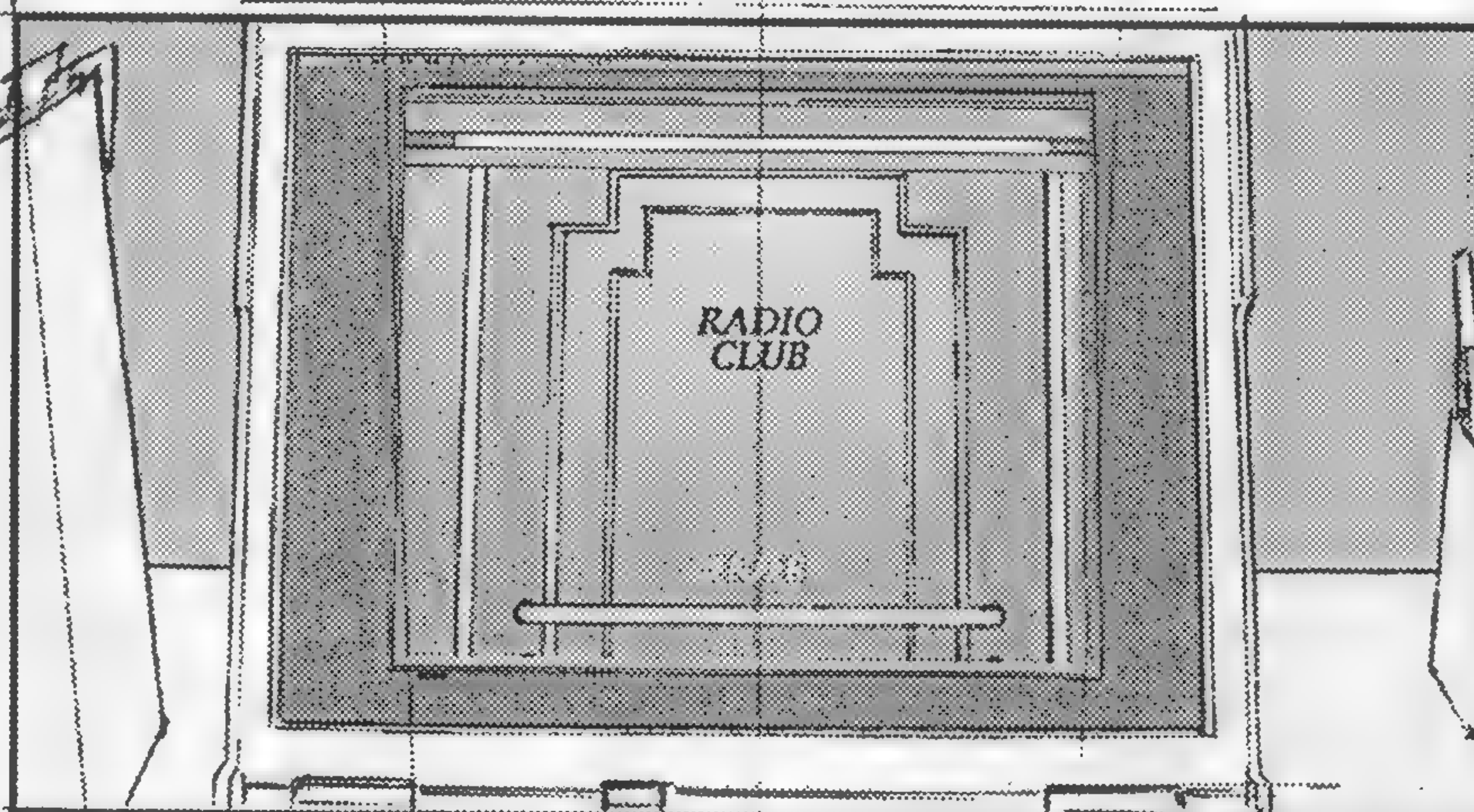
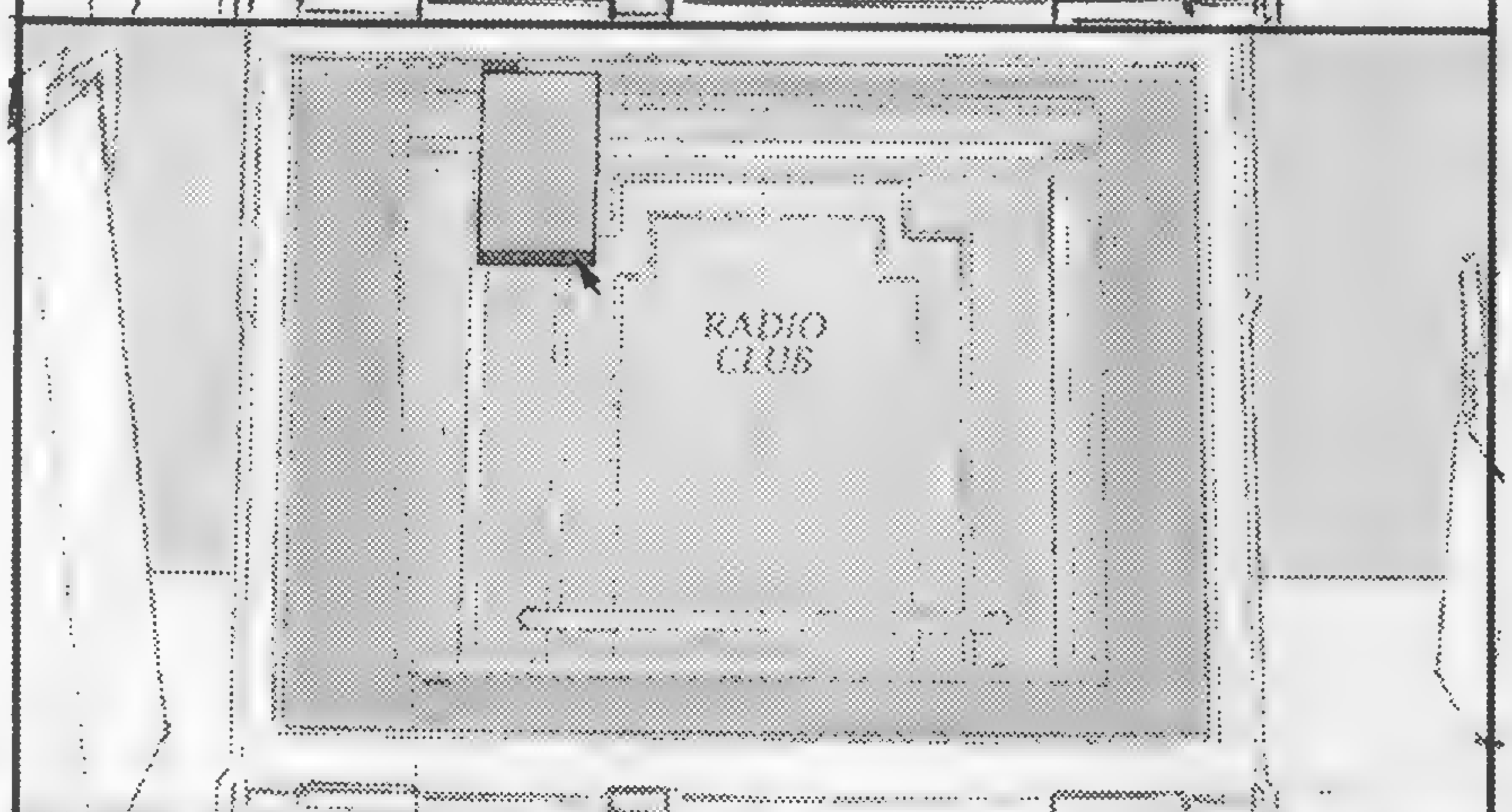
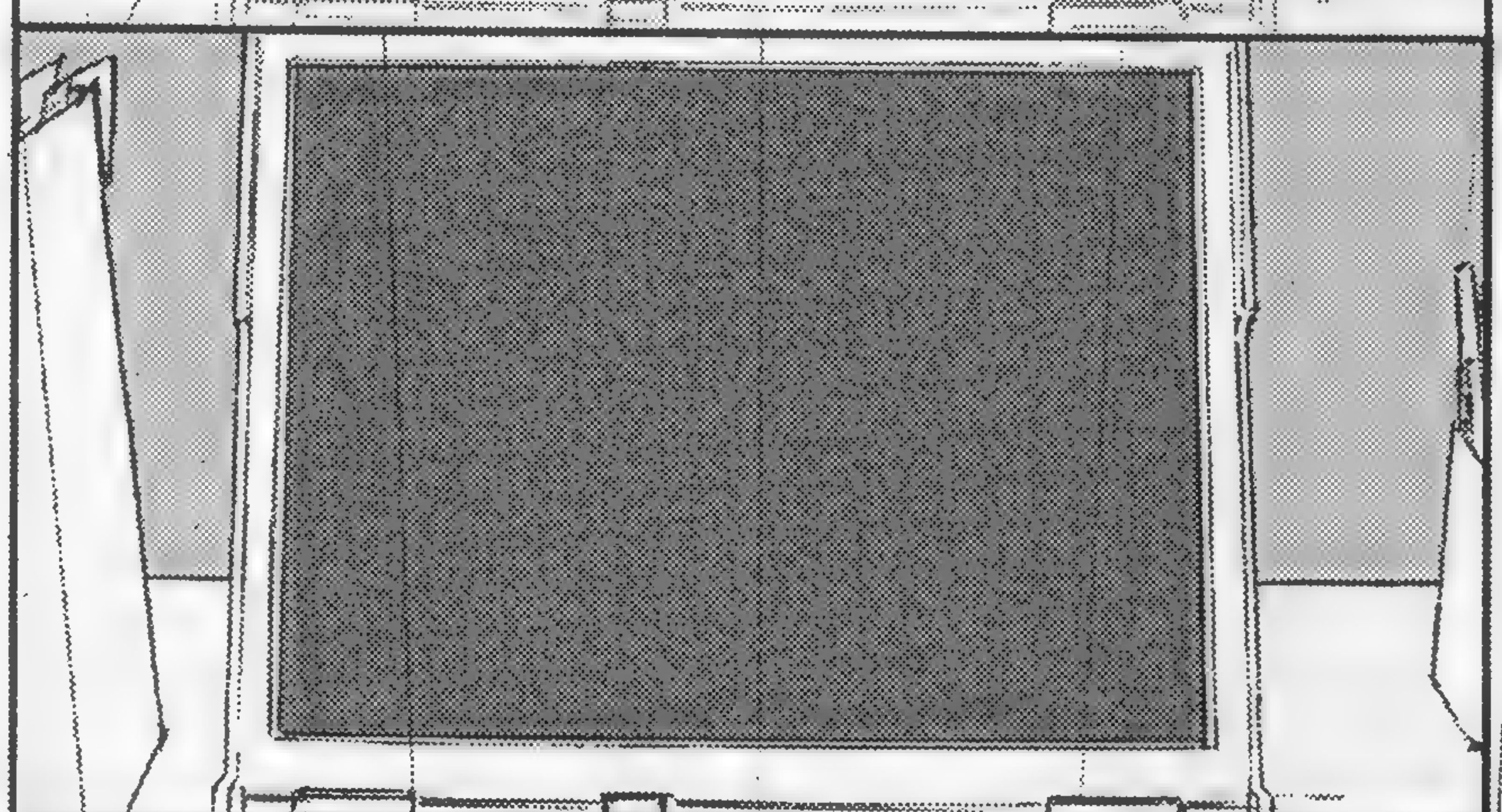
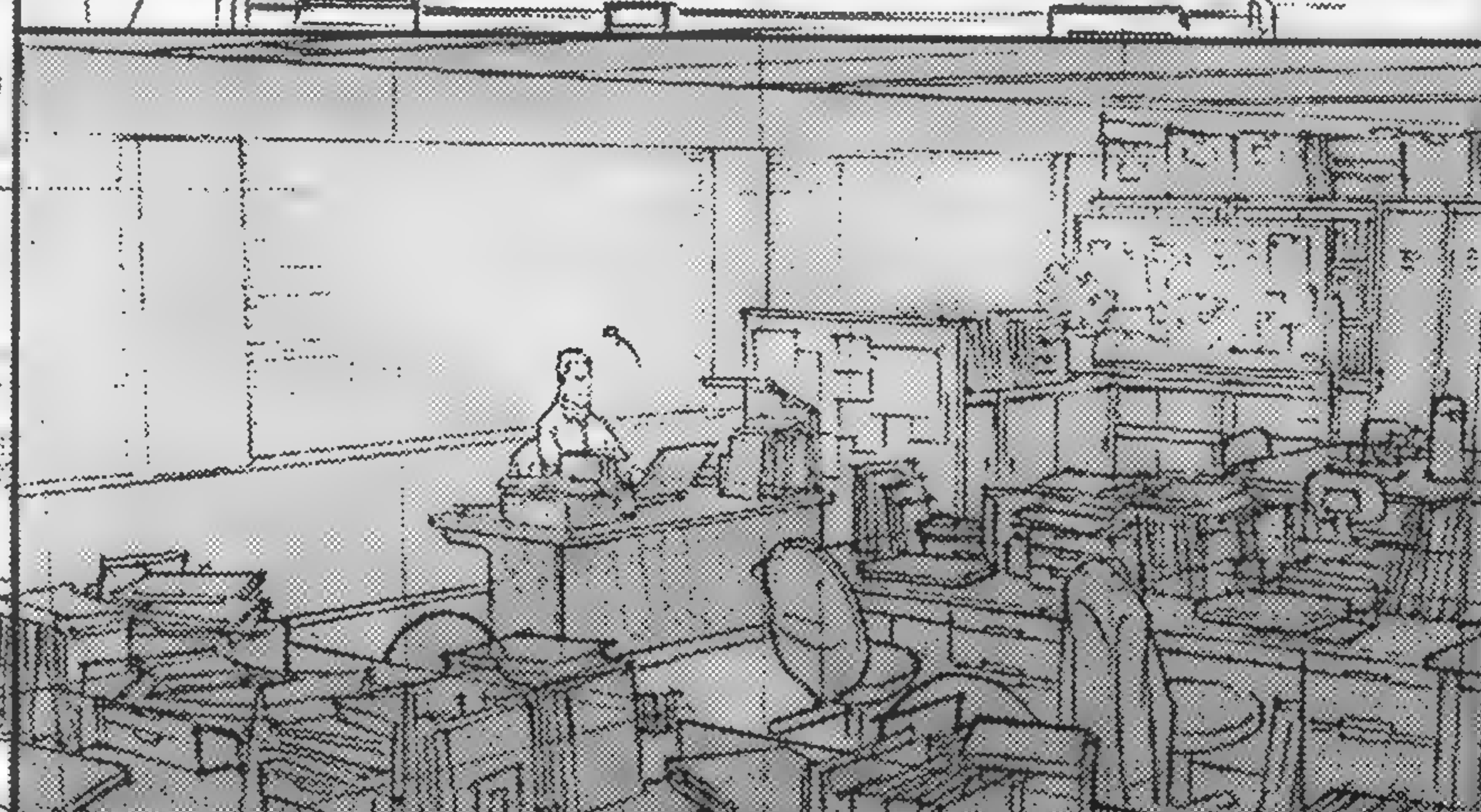
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
857		自動ドアが開いて、	島 「大丈夫！」	
		二人が渡り廊下へ 入って行く。 島、左ポケットに手を 入れて、		
		携帯電話を 取り出す。		7+12
858		携帯を開く島の左手。 FOLLOW。 携帯のデザインは 既出に合わせ。		
			S.E. チャッ	0+18

(　　　)

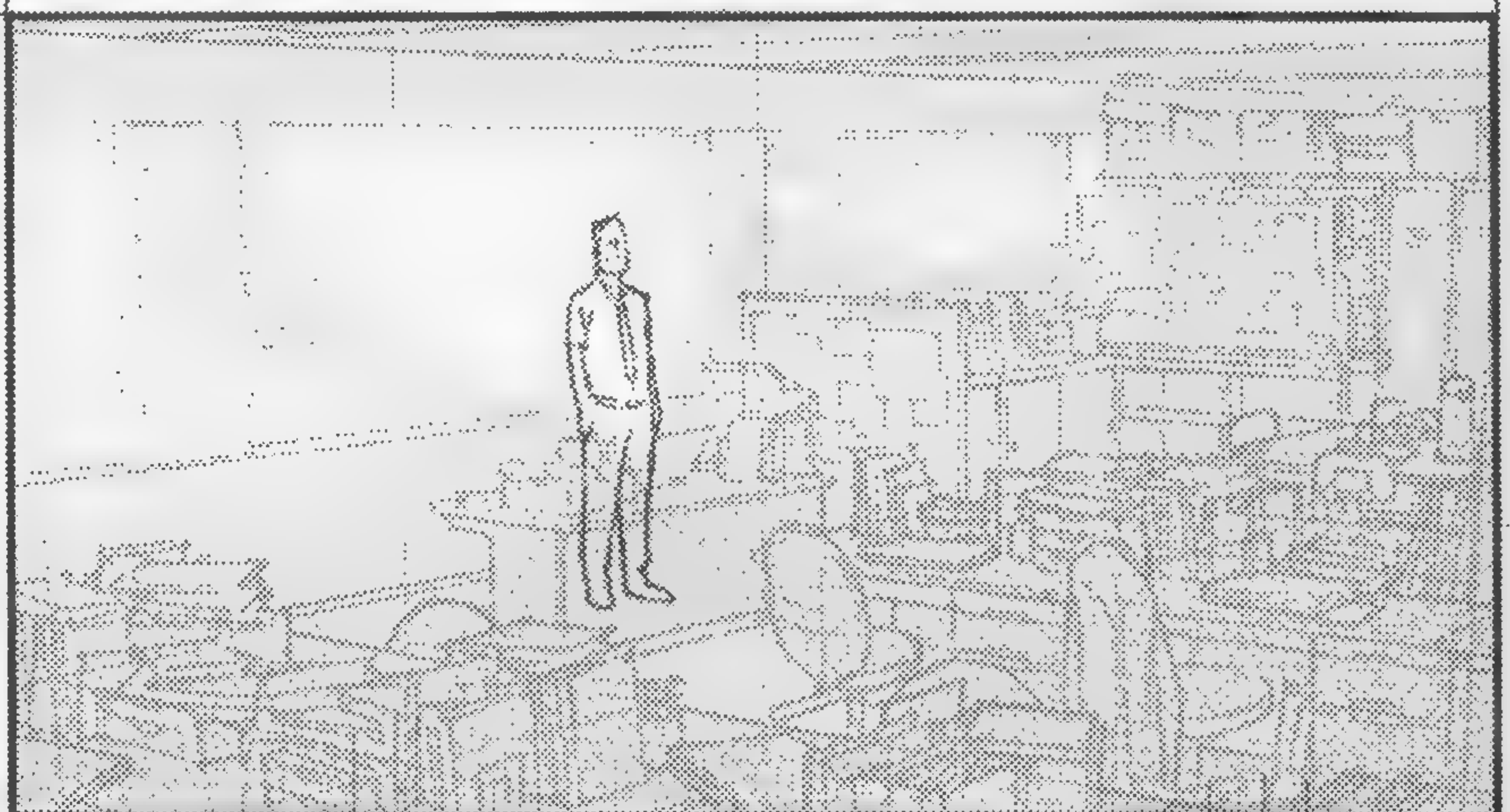
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
859		渡り廊下を急ぐ島と 敦子、FOLLOW。 カット頭、携帯電話を 耳に当てる島。 その間に短縮の ボタンを押す、と 考えてください。	(〜0+12) 島 「心強い援軍が いるさ！」	
		二人の奥、渡り廊下の ガラス越しに黒い物体が 見えてくる。	敦子 「！粉川さん！」	
		と、それは巨大な 日本人形の頭。 日本人形は向かって 右から左上へ頭を 起こしています。 異変に気づいて 立ち止まる敦子、 少し遅れて島。 日本人形が二人を 見つめている。	(〜6+0)	
		T.B. 島の携帯から アナウンスの声が 聞こえる。	アナウンス 「おかけになった 子供電話相談室は、 ↓	
		カット全体こんな感じです。		10+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
860		渡り廊下の奥に立つ 巨大な日本人形、ロング。 廊下を覗き込んでいた 姿勢から、	↓ 黄泉比良坂 (よもつひらさか) 故障の影響で、 午前7時63分から	
		ゆっくりと体を起こし、		
		巨大さを感じさせない 動きでテケテケテケッと 短く歩幅を刻んで 近づいて、再び渡り 廊下の敦子と島を 覗き込む。 コンテに描き忘れました が、日本人形の奥の 道路に通過する車を2台 ほど入れましょう。		
861		呆然として立ちつくして いる島と敦子(目の前の 事態をどう理解すれば いいのかよく分からない)。 ガラス面に映る巨大な 日本人形。 敦子たちの奥に、 渡り廊下がもう一本 見えていて、何人か 所員が歩いてます。 ボケも加わるので 兼用モブのスライドで 行けると思われます。	夢見る大渋滞です」	5+0
		日本人形が突如 けたたましい声で 笑い出す。 ↓	(~2+12) 日本人形 「きゃは ははは ははは ↓	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
861		驚く敦子と島。 ガラス面にピシッと ひびが入り、 敦子と島が逃げ出す。 ひびがいっぱいに 広がる。 ひびによって分割されたガラス面をランダムに選択して、奥に見える絵とガラス面に映る絵にズレを作ります。ズレだけでなく、明るさを少し変える面もあり。ずらす分だけ素材を若干大きめに作成。同じ絵を少しずつずらした3種を、ひびの分割面にそれぞれ合成。 以下のような感じになるはずです。ただ、この絵だとズレが大きすぎるので、ズレの幅はもう少し控えめにします。どの面にどの絵をはめるかは、同じ絵がなるべく隣り合わないようにすれば、ランダムで大丈夫ではないかと思います。 	ははは ははは ははは ははは ははは ははは ははは ！」	5+12
862		巨大日本人形、アオリ。 弾け飛ぶガラス。	S.E. ガシャーンッ！	2+0

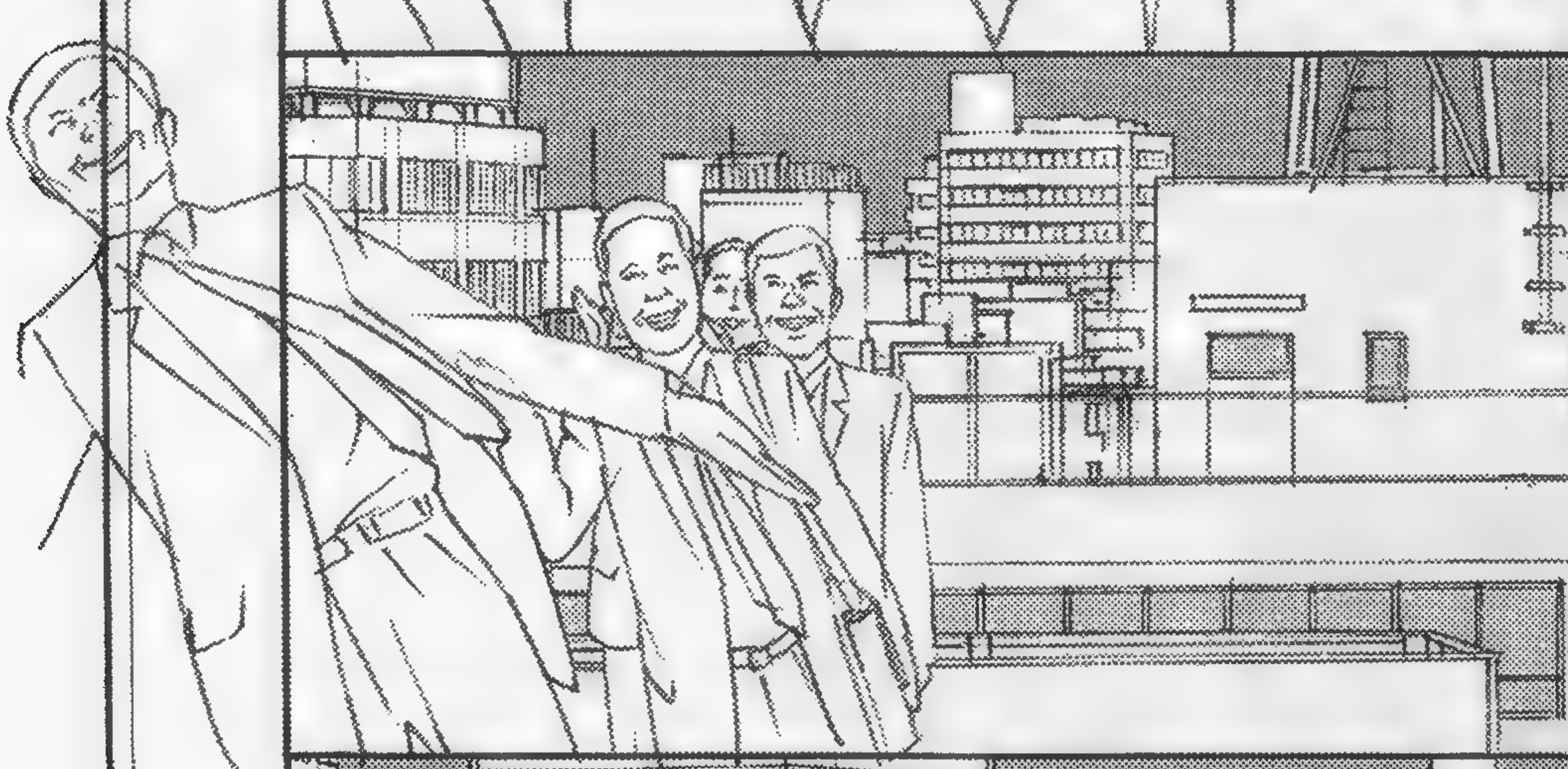
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
863		警察署内。 粉川のパソコン。 「ラジオクラブ」の トップページが ブラウザに表示されて いる。	(〜2+0)	
		プルダウンメニュー からシステム終了を 選択して(これじゃMAC ですが、実際は世の 主流OS風に)		
		電源がオフになる。 ※本物のパソコンの 終了動作を律儀に 再現していると もたつくので、その あたりは適宜加減 します。		6+0
864		課内、引き。 朝の光がブラインド 越しに射し込んでいる。 パソコン画面を 見つめていた粉川が 顔を上げ、		
		大きく伸びをして 立ち上がる。		

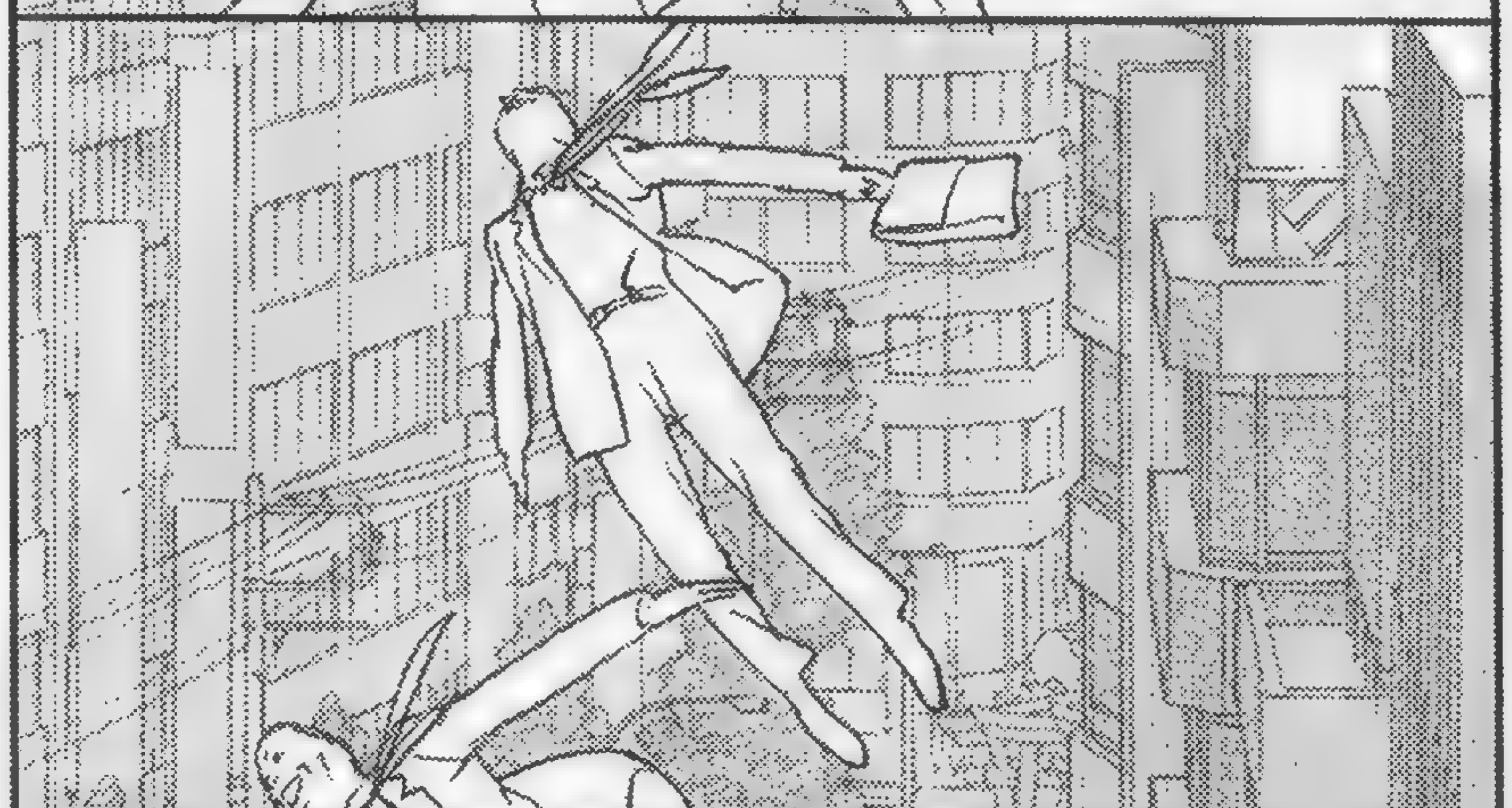
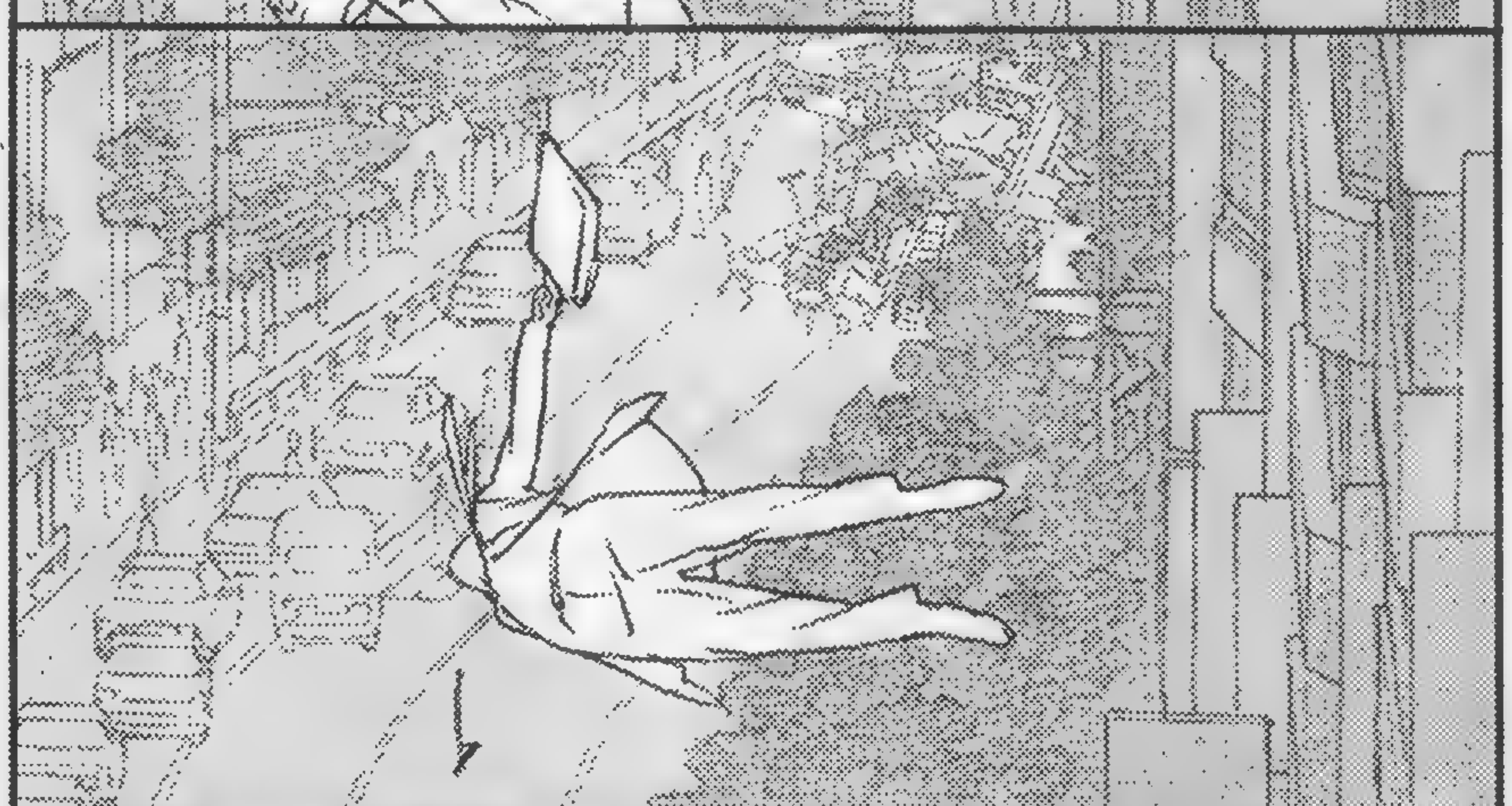
( )

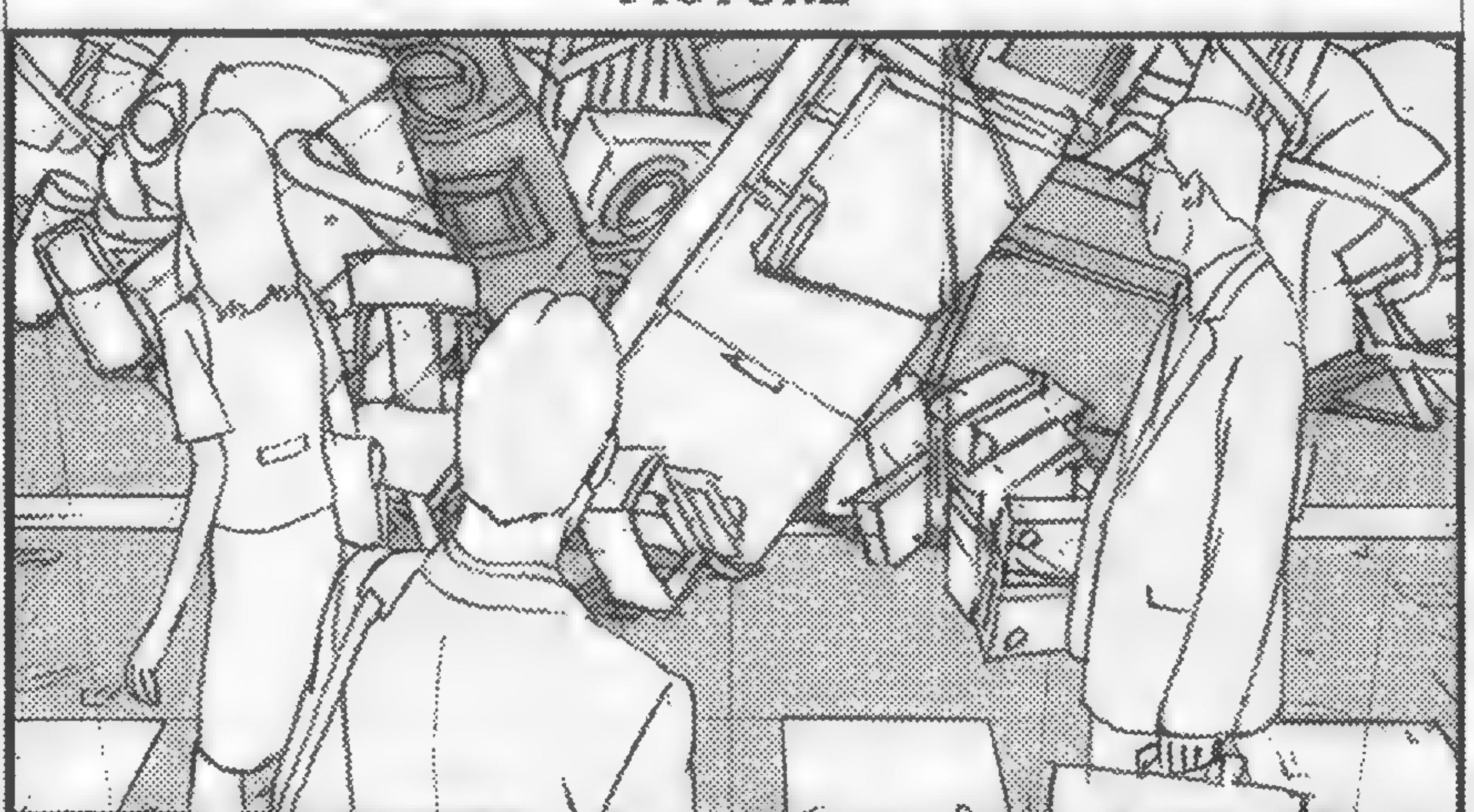
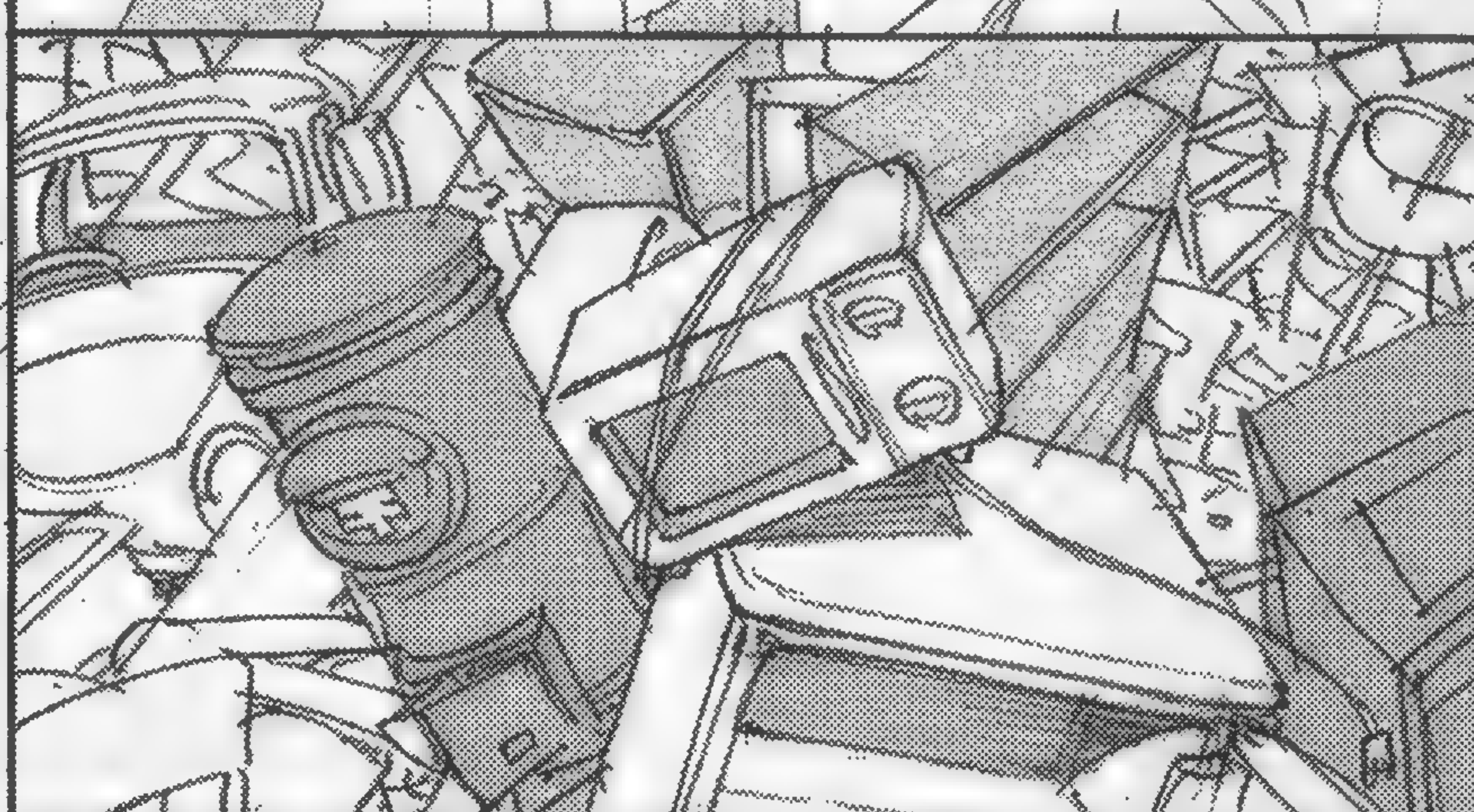
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
864		余韻に浸るように 立ったままの粉川。		8+0
865		満足げな粉川の寄り。	(～2+12)	
		独りでに笑いが 浮かんでくる。		
		わき上がる笑いを 抑えるように口元に 手をやる。		6+12
866		粉川の後ろ姿。	(左の絵で止めが2+0)	

( )

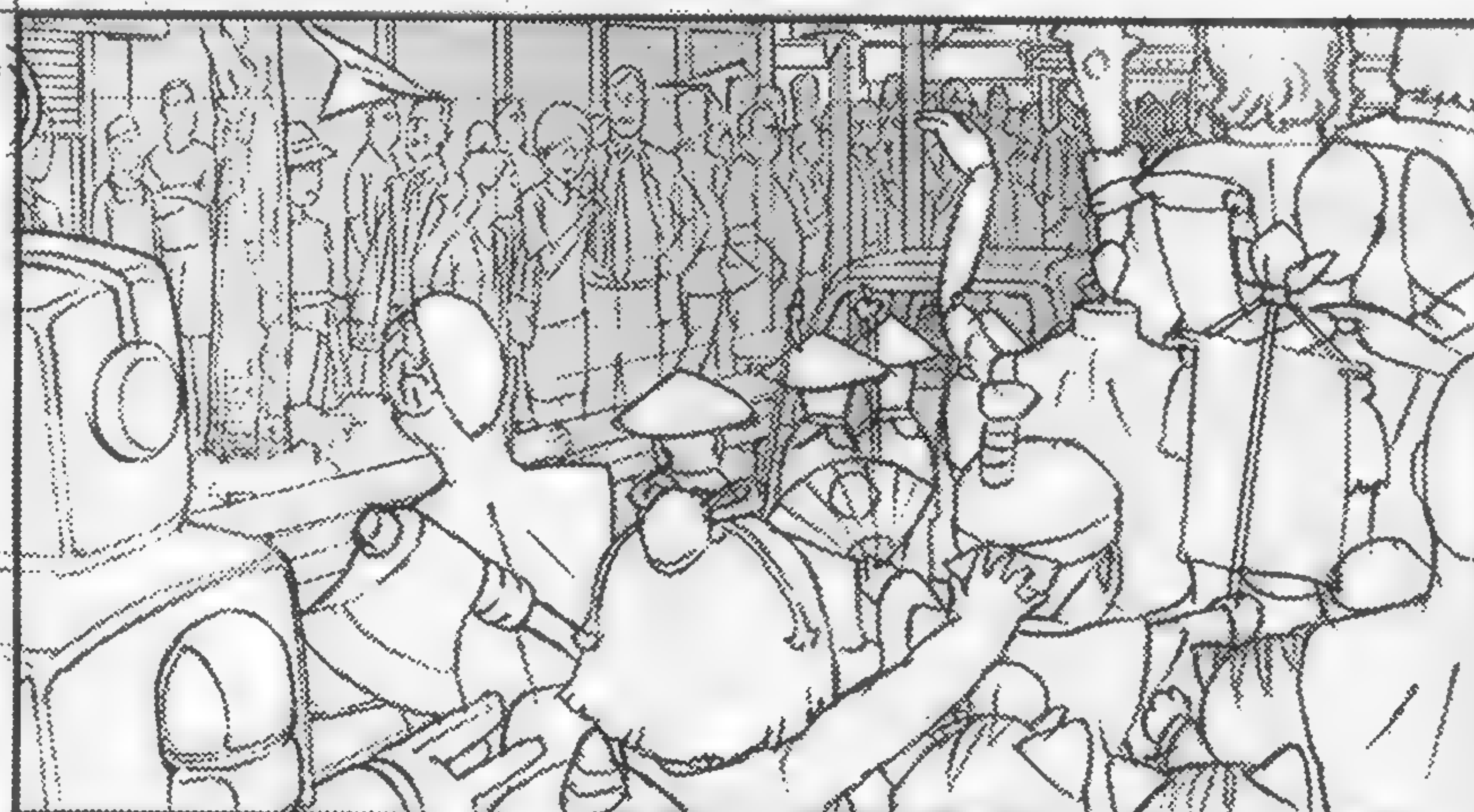
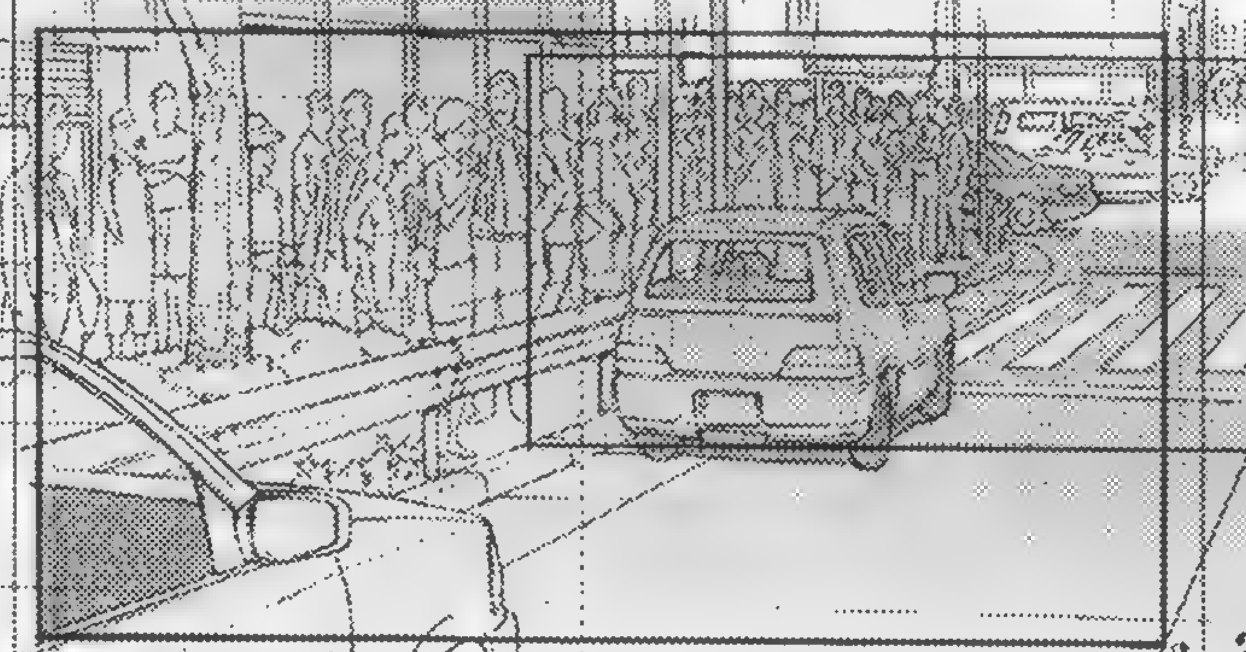
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		堪えきれない笑いが 湧いてきて、肩が 小刻みに上下する。		
866		一旦、笑いが静まって から、	(〜4+18)	
		突然、バッと振り返って 銃を構える真似をする。 付けてPAN。	(〜7+0) 粉川 (〜8+0) 「戦いは 終わった！」	10+0
867		粉川の奥、窓の 向こうを有象無象たちが 行進して行くのが見える。 固まったままの粉川。 課内は粉川を含めて 若干ボケ加味。手前の 机の塊はさらにボケ。 ※他カットへの流用の 都合がありますので、 有象無象たちは なるべくセル分け して作画して ください。		
		次カットの サラリーマンの声が 先行して。	サラリーマン（OFF） 「ナァウ！」	3+0

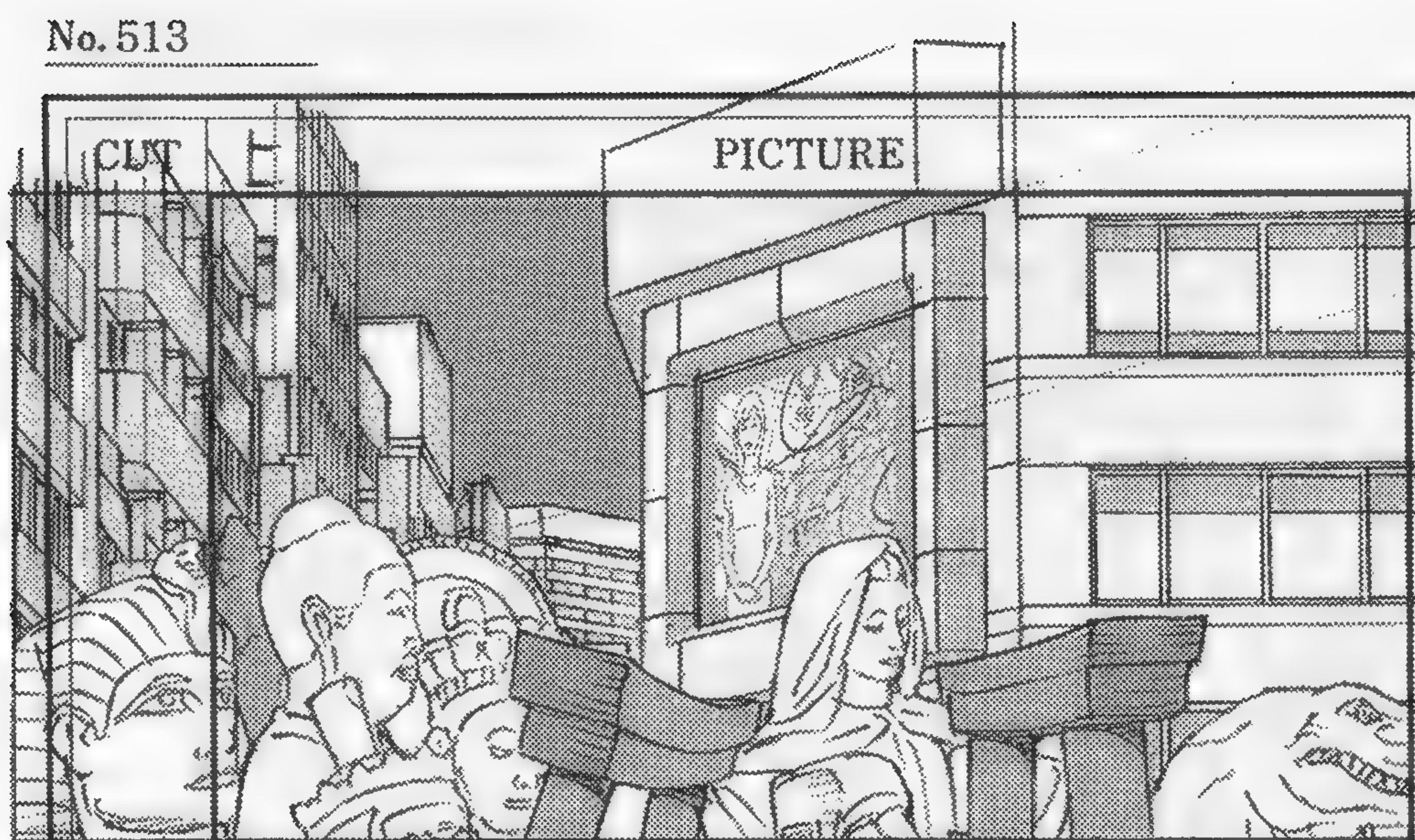
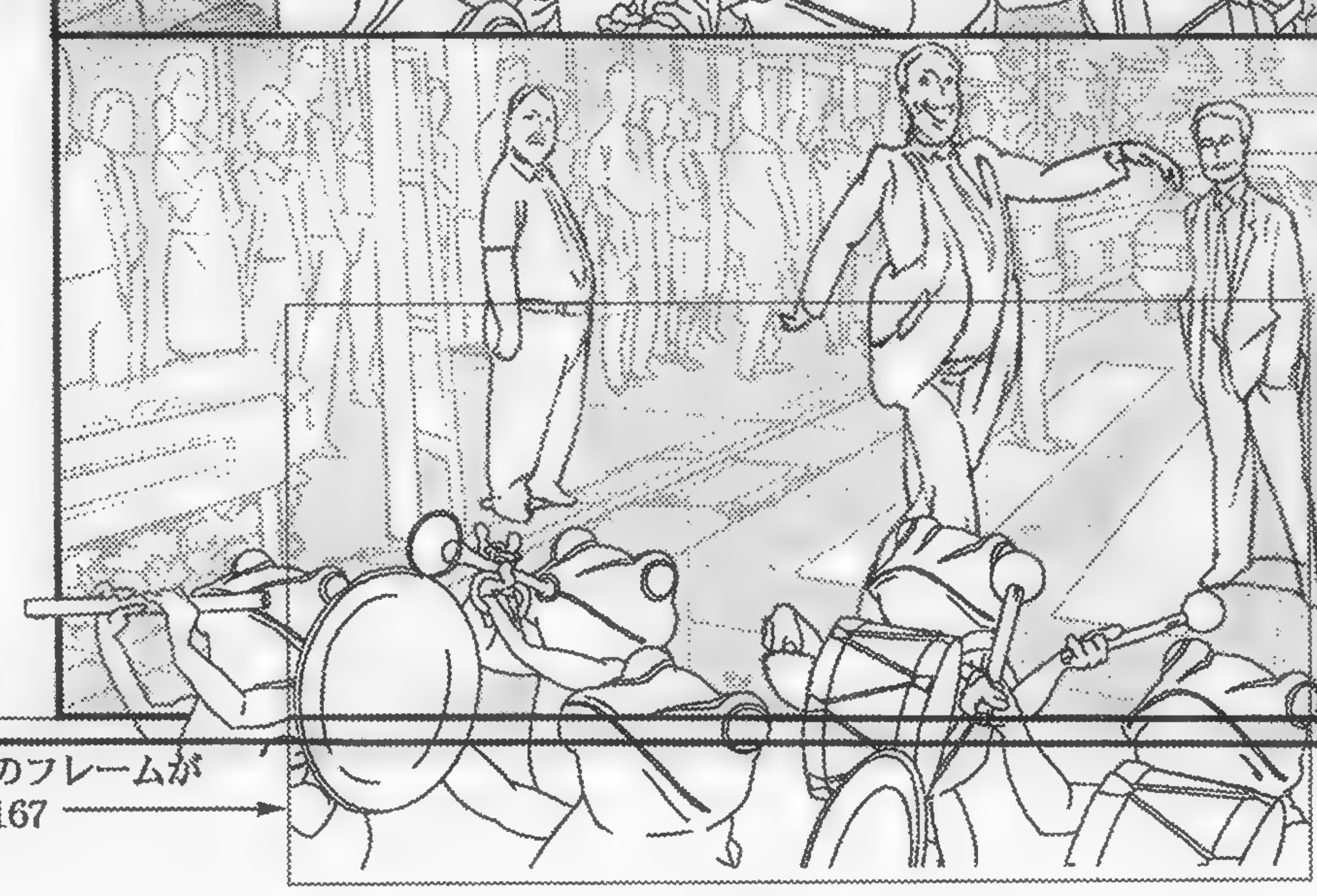
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		ビルの上、満面に 笑顔を湛えた サラリーマン。	サラリーマン (~0+12) 「イッツ ア ショー タイム！」	
		画面左手へと倒れつつ、		
		ジャンプ。 カメラがさらに左へ PANすると、後ろに 並んだ笑顔の サラリーマンが		
		次々とダイブする。 スーッと倒れて ピョンッとジャンプ する感じです。 後ろに行くに従って ダイブする間隔は加速 してテンポを上げます。		
		↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
868		最後尾のおじさんが ダイブするのに付けて		
		PAN.DOWN。		
		眼下に見える道路の 奥からパレードが やってくるのが見える。 おじさんは下へOUT。	(OUTまで9+0くらい)	
				
				11+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
469		道路を進軍してくる パレード。 パレードはC.166の 素材兼用。		
		迫って来るパレードを 暢気に眺めていた人たちが 慌てて左右に逃げて OUT。 ※このシーンのモブは、 パレードの有象無象に 対して基本的に 危機感はまったく ありません。「夢の 世界から現れた パレード」などとは、 それこそ夢にも思う はずがないので、 群衆はせいぜい 「新手の宣伝かな？」 くらいに受け取って いる、と想定して ください。		
		なので、このカットの モブも、有象無象 たちがごく近くにまで 来て、止まりもしない のでちょっとだけ 慌てて避けた、 くらいのリアクション です。		4+0
470		街を行くパレードを FOLLOW。 パレード自体も若干 スライド→。 手前のモブ、何事かと 思って立ち止まって 見ている人もいれば、 パレードに気づかず 携帯で話しつつ歩く人、 気づいているけど歩き 続ける人なども混ぜて ください。		
	  			4+0

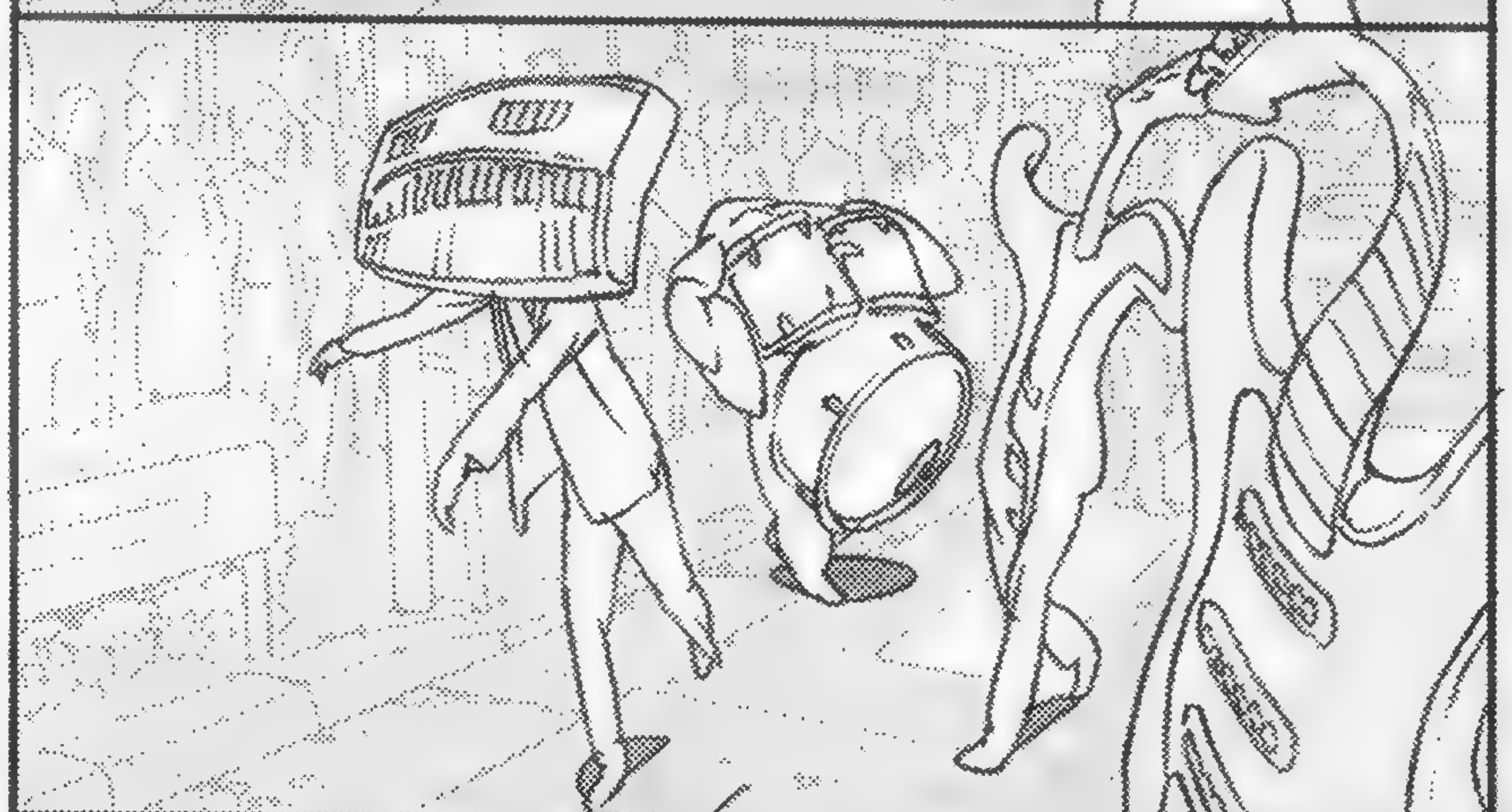
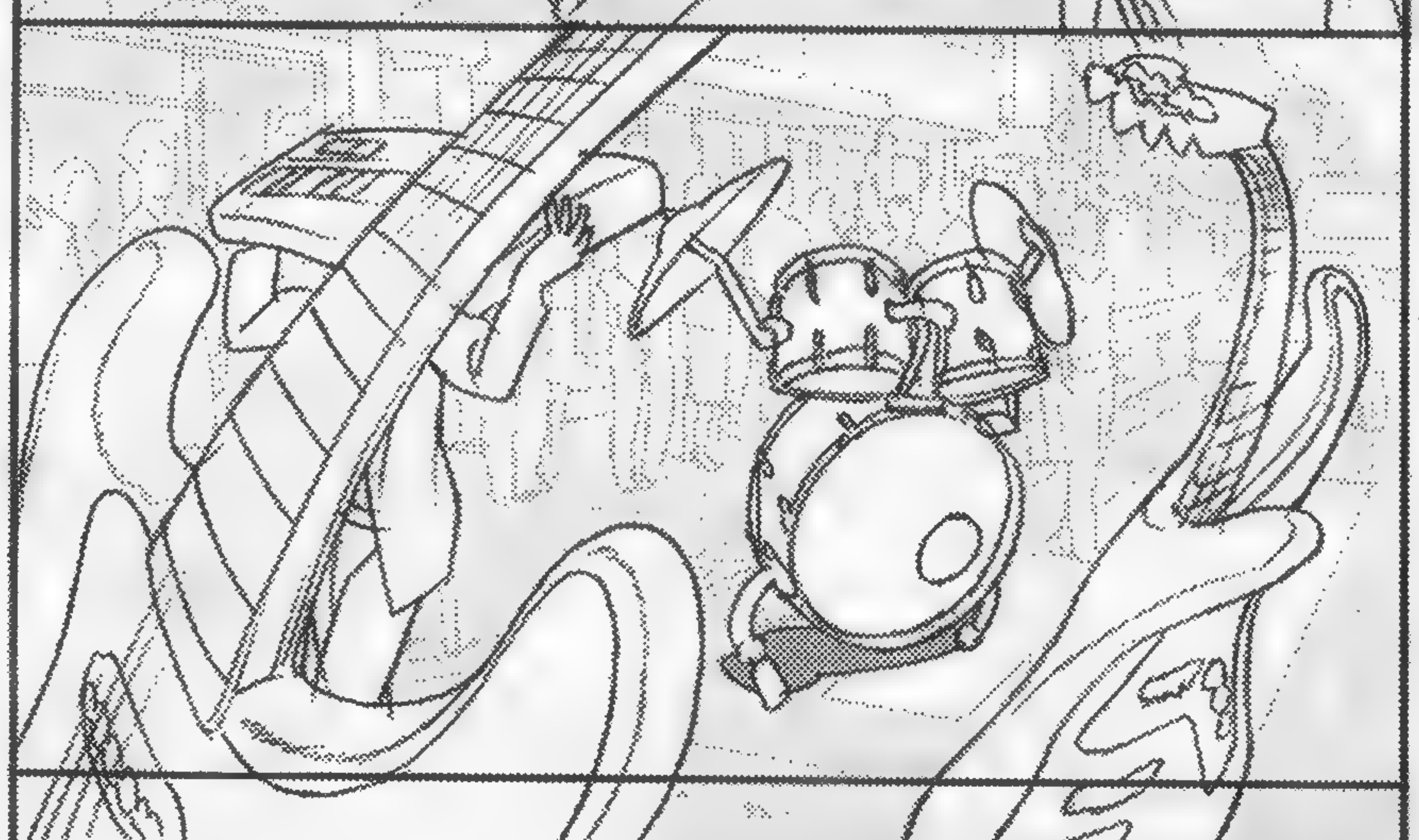
( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
821	 	パレードを縦にFOLLOW。 有象無象たちはその場の リピートでBGのみT.U. 有象無象たちは若干 T.B.かけます。 ※原図とカメラワークは以下の感じです。 信号から奥を切り分けてT.U.率を変えます。 接地面は見えないので問題はないでしょう。 		3+0
822	 	パレードをFOLLOW。 若干パースのついた FOLLOWです。 有象無象たちもパースに 合わせて若干スライド。 カット尻、次カットに 繋がる感じでモブの 一人(画面右手)が携帯 カメラを上方に構える 芝居を入れて下さい。 ※原図とカメラワークは以下の感じです。 ガードレールから手前をBOOKにして わずかにスライド。 		3+0
823		奇怪なパレードを アオリでFOLLOW。 BGのみT.B. 有象無象たちはC.169の 素材兼用。 BGは新作。		4+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		ビル壁面に設置された大型ビジョンの前をパレードが行く。 手前のビル、窓などに広告を派手めに下さい。 左手に見える街並みは若干ボケを加えます。 パレードを少しFOLLOWして、大型ビジョンの前でカメラストップ。 パレードはその分右へスライド。		
874		大型ビジョンでは、若い女性アナウンサーが天気予報を伝えている。 アナウンサーは突如破顔し、その言葉は意味不明になって、	女子アナ 「今日の天気は 夢みがち、 晴れのち 晴れ晴れ、 ハレ	(~1+0)
		踊るように浮かれ出す。 ※有象無象たちはC.867、885の素材を兼用したいと思いますので、両カットの有象無象たちはなるべくセル分けして兼用しやすい形で作画をお願いします。	ハレ ハレ ハレ♪」 （後半リズムに乗って） ※ここから以下、リズムに乗った言葉が続きますが、七五調のこのリズムはトニー谷の「あなたのお名前何てぇの？」と同じようなものだと思ってください。 ヤングには通じないかもしれないけど。	
875		カエルたちの楽団が進んでくる。	サラリーマンたち 「♪きのう 見た夢 きょう	7+0
		と、誘われるように近くにいた中年サラリーマンが浮かれ始めてカエルたちに付いて行く。 ※カエルの楽団はC.167の素材兼用なのですが、そのまま兼用するには両端が若干足りません。 OUTする分も含めてC.167のカエルに描き足しをお願いします。 すいません。	の夢♪ ↓	

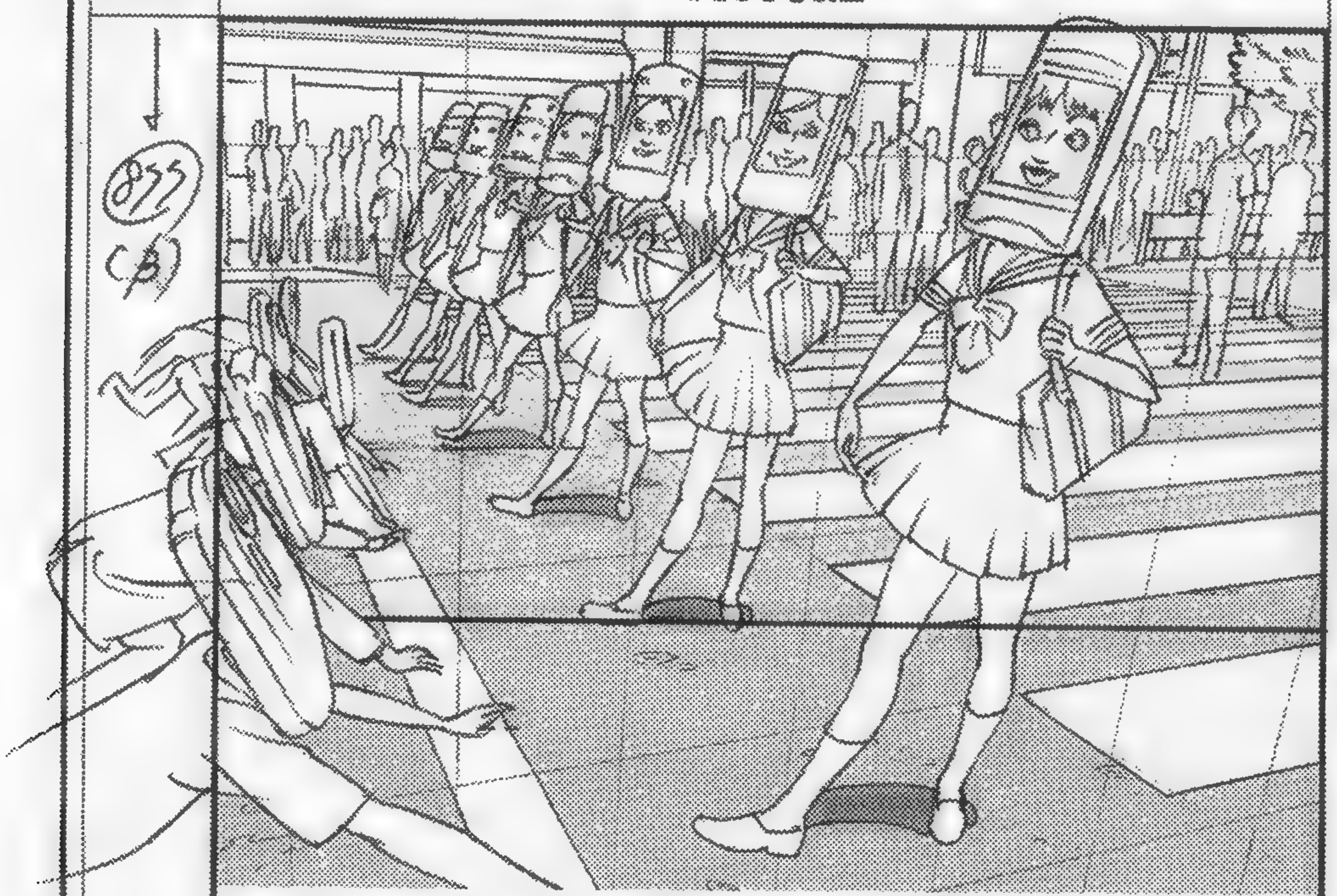
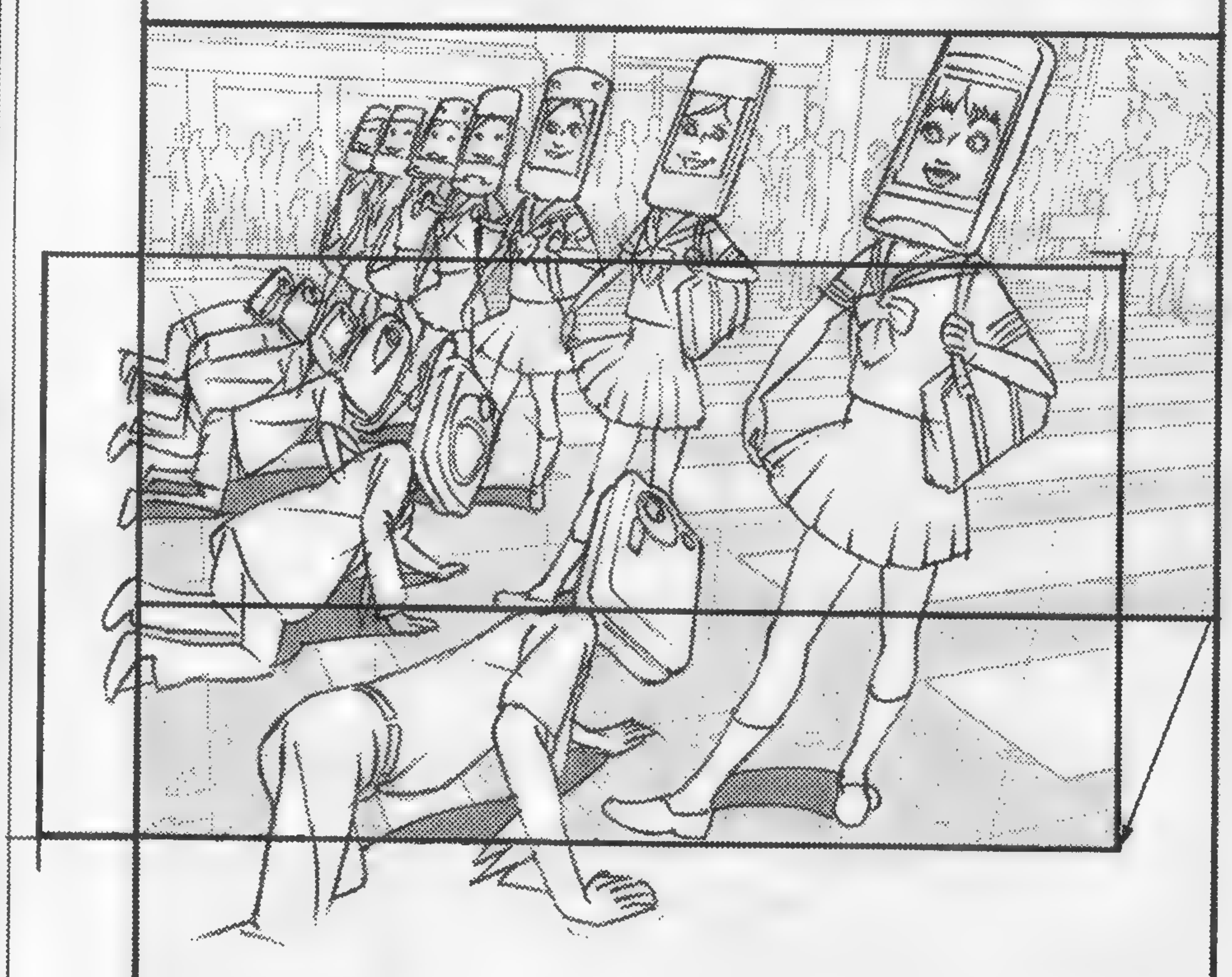
このフレームが C.167 →

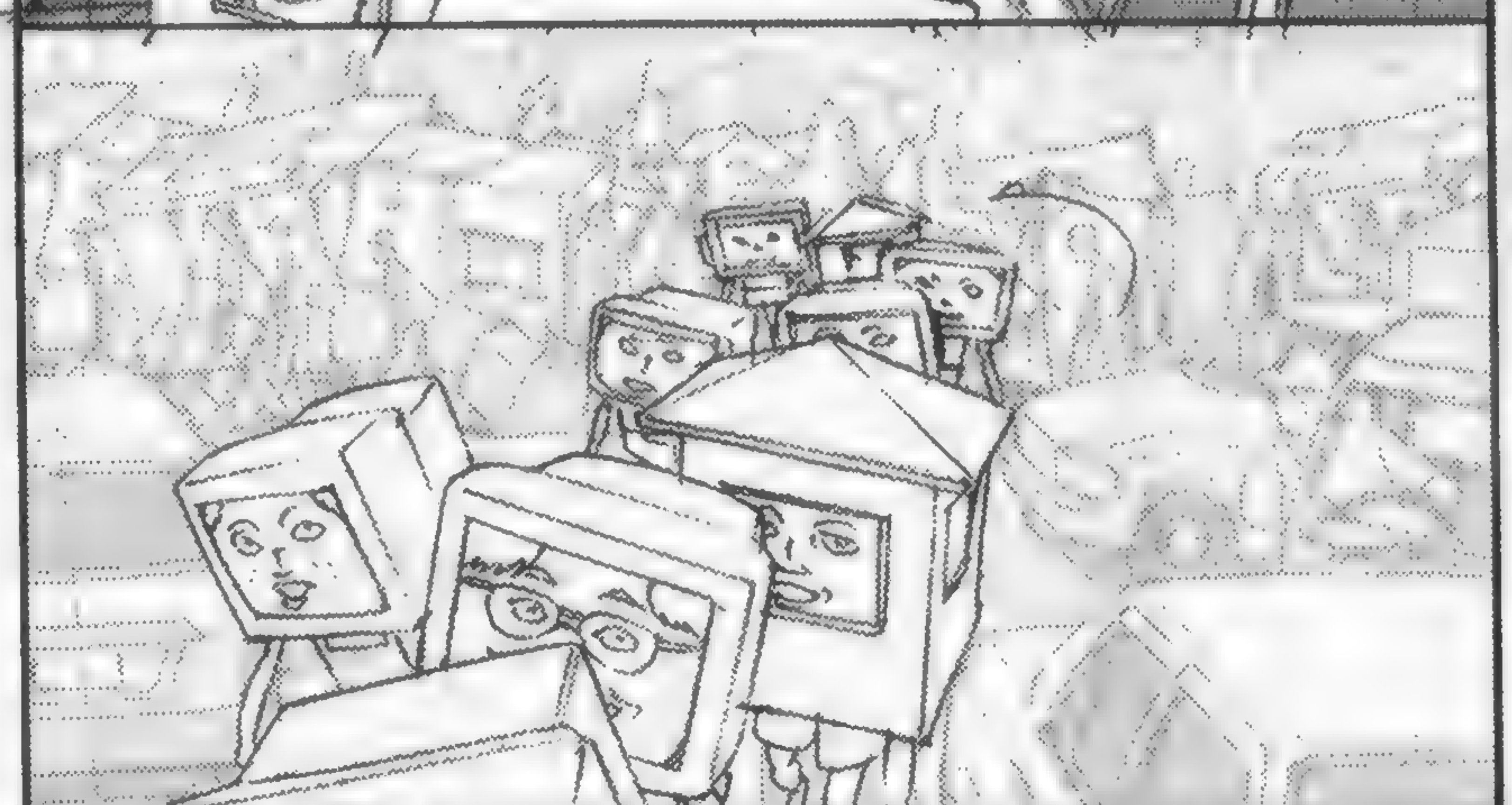
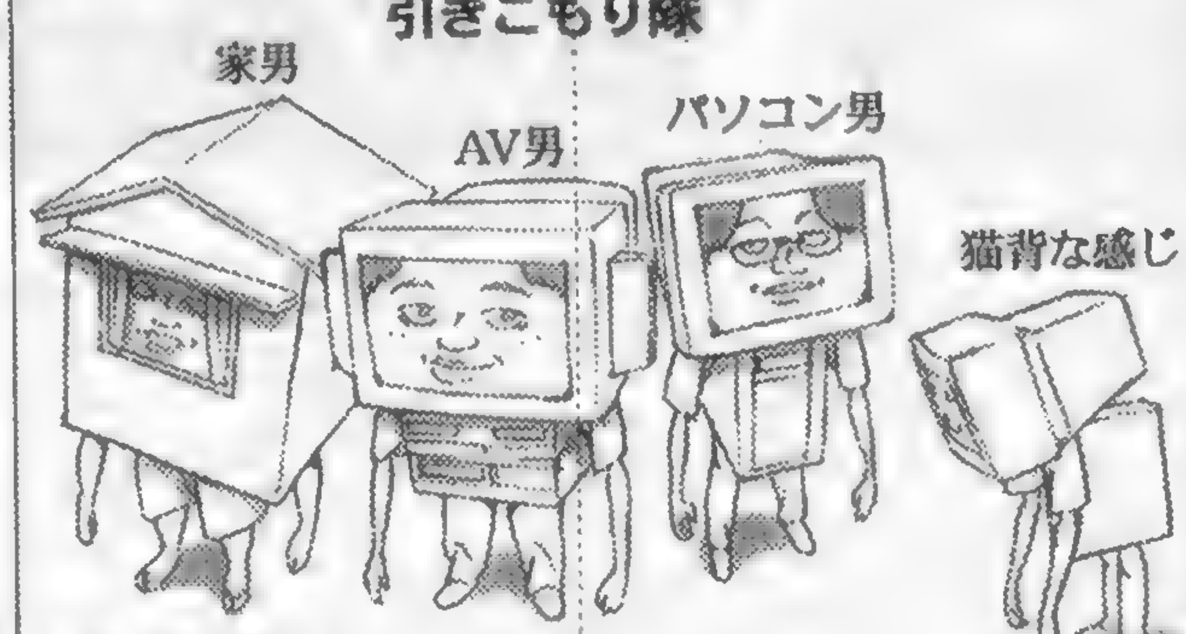
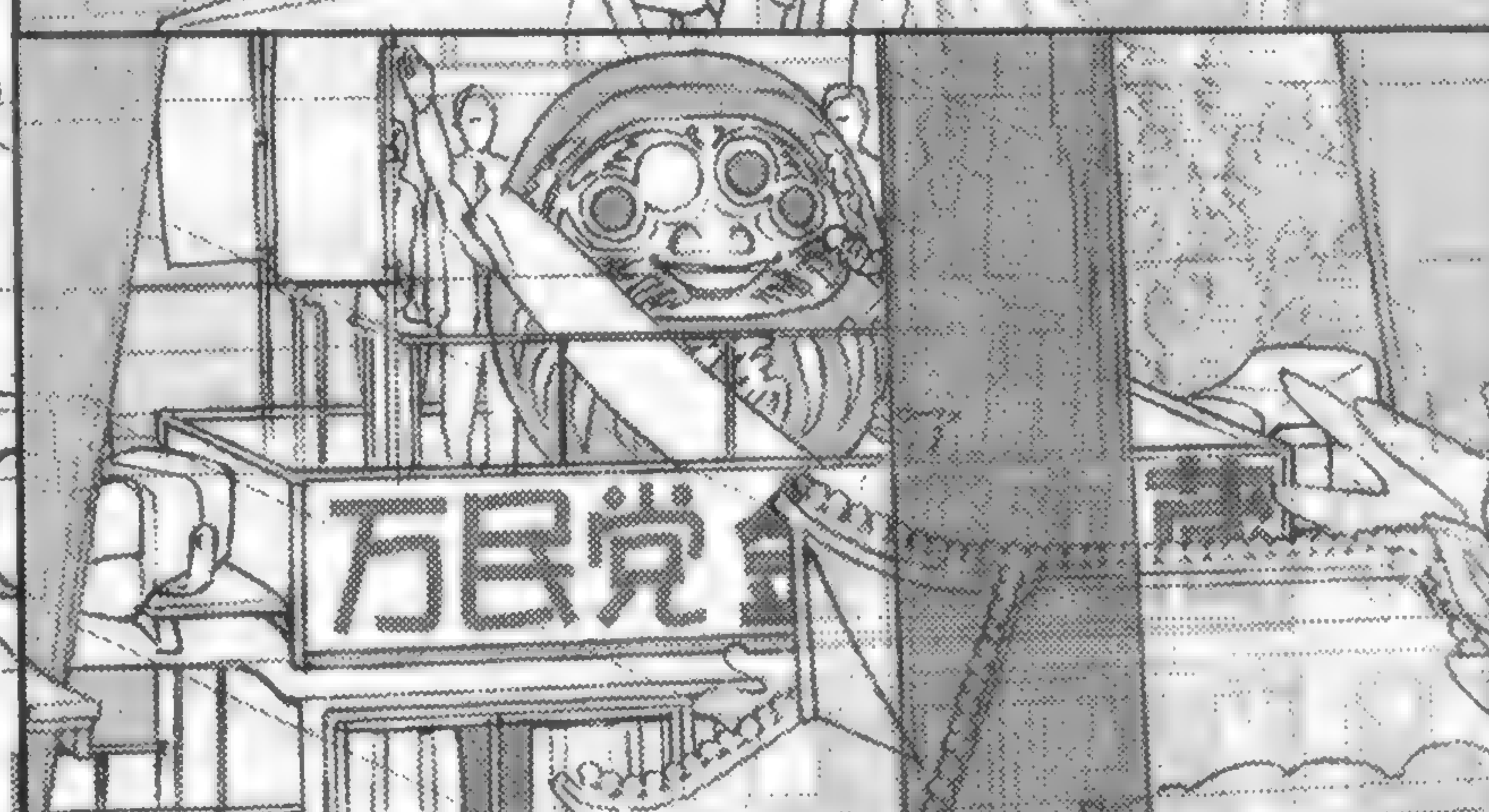
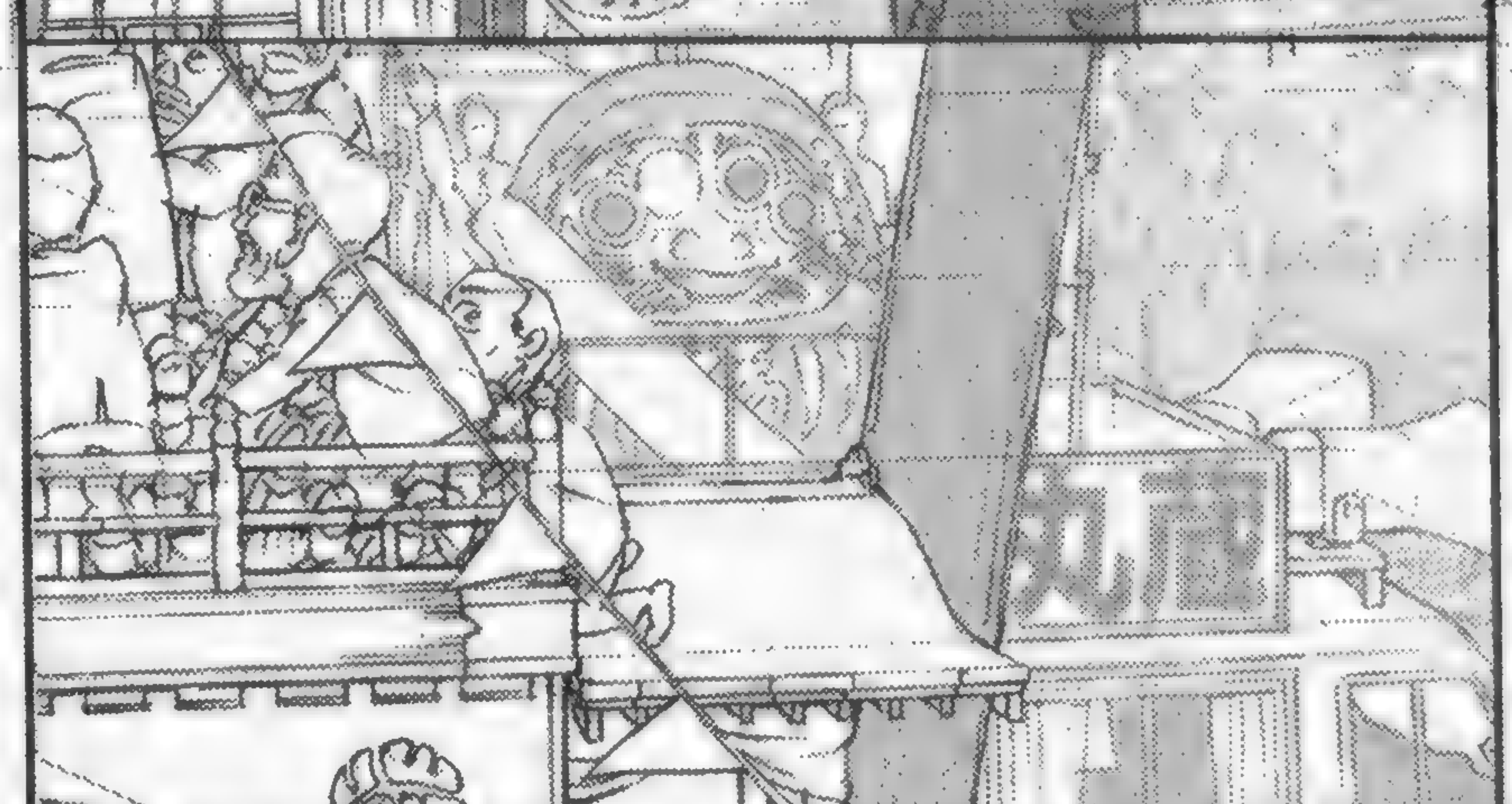
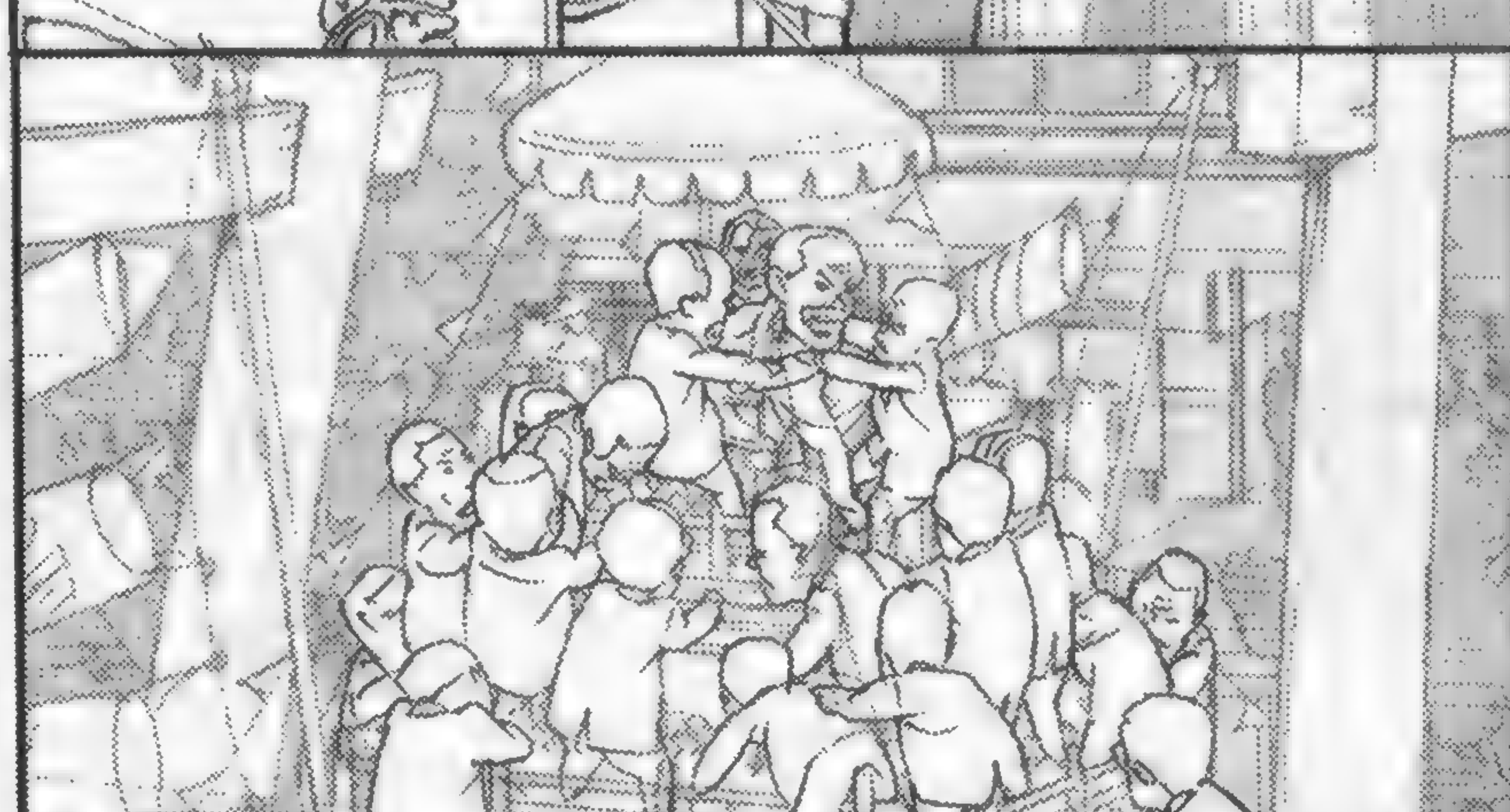
( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
275		浮かれたサラリーマンたちは、それぞれギター やキーボード、ベースやドラムに姿を変えて行く。	♪浮かれ 浮き世の 憂さ 晴らし♪」	
				
		作画次第ですがカット後半若干上方にカメラを付けることになると思われます。		6+06
276		子供を抱えた母親たちをFOLLOW。 主婦たちの奥にいる有象無象はC.168の鬼、ロボット、人形などで兼用。	母親たち 「♪夢が 成る成る♪	

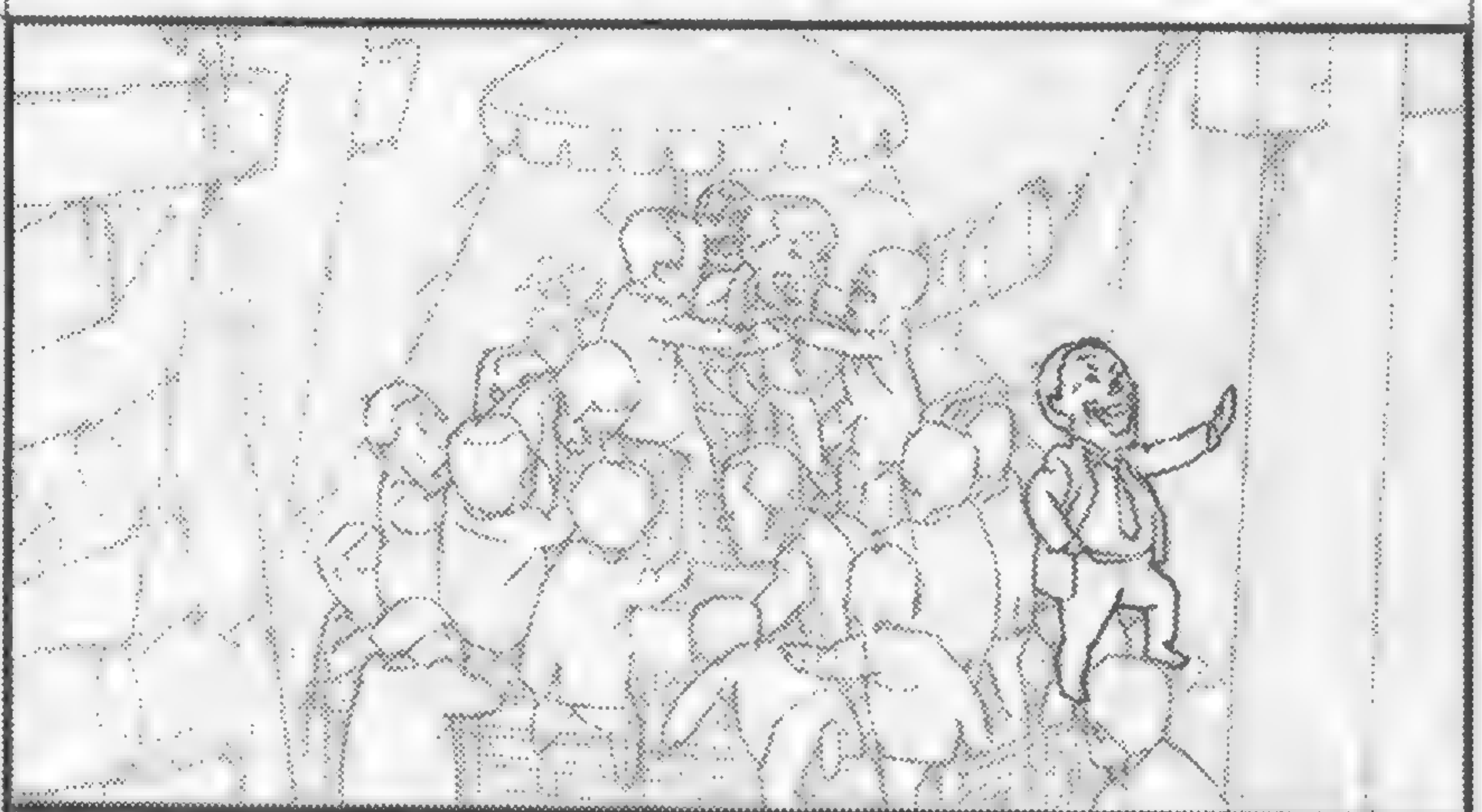
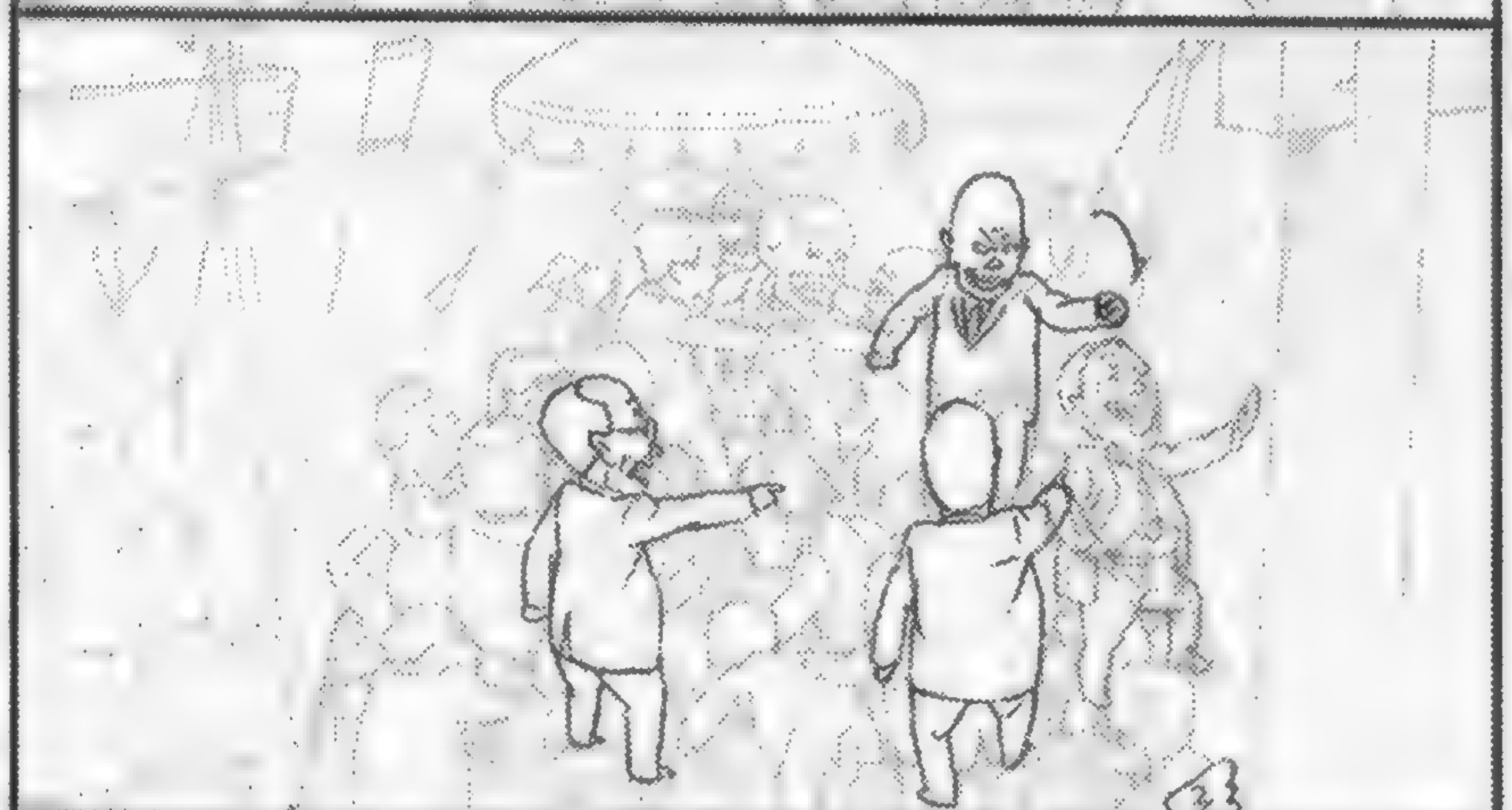
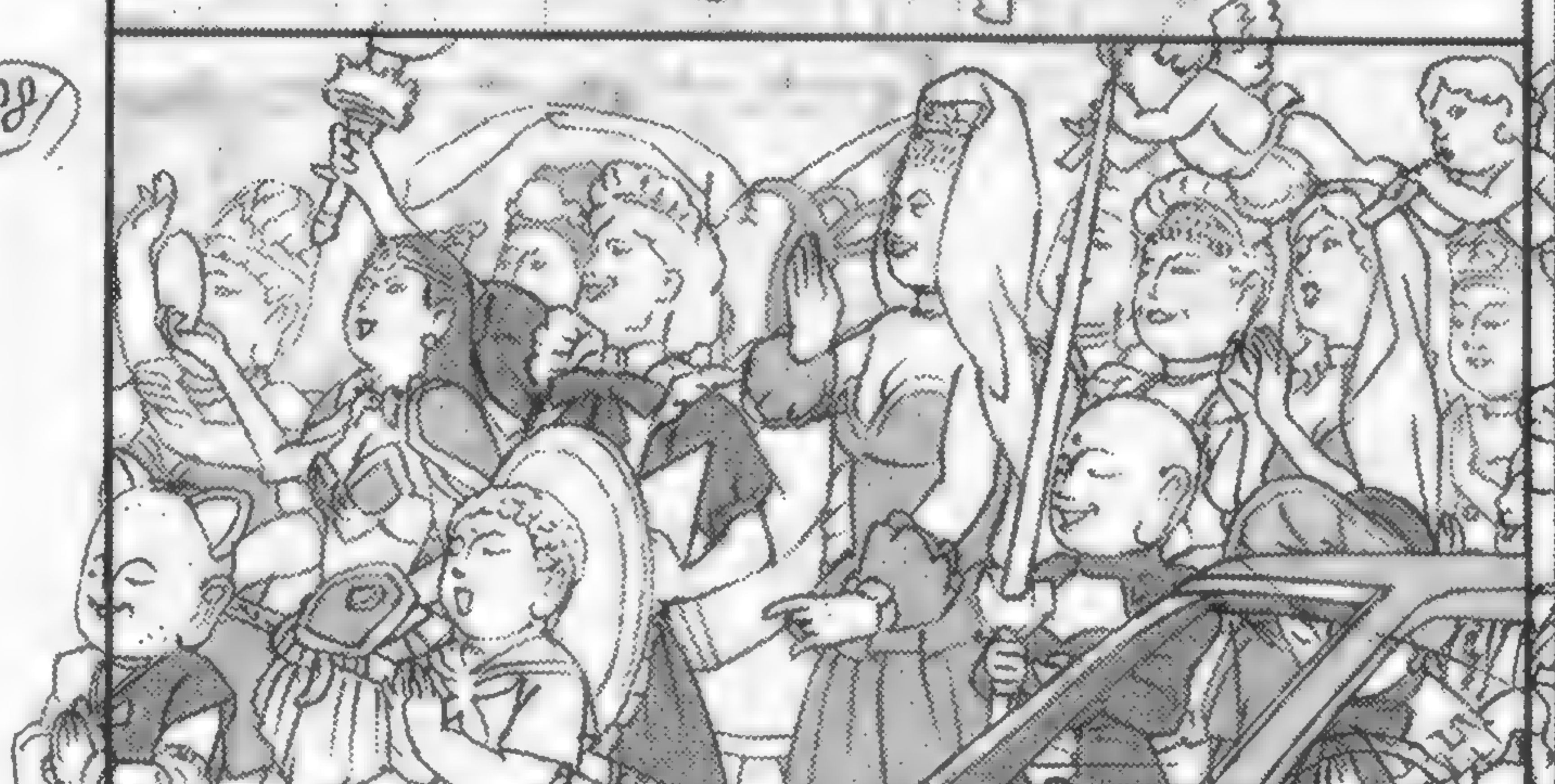
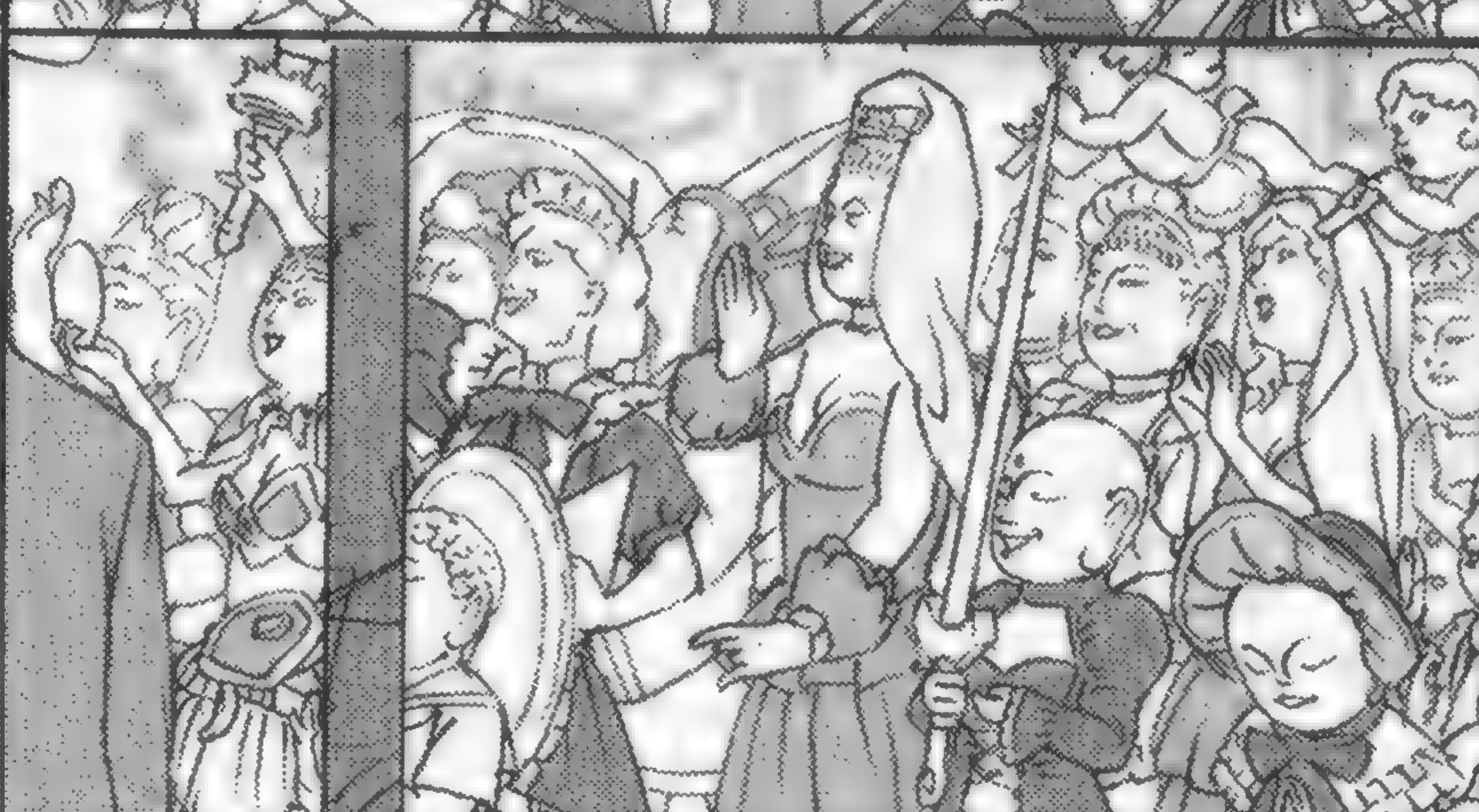
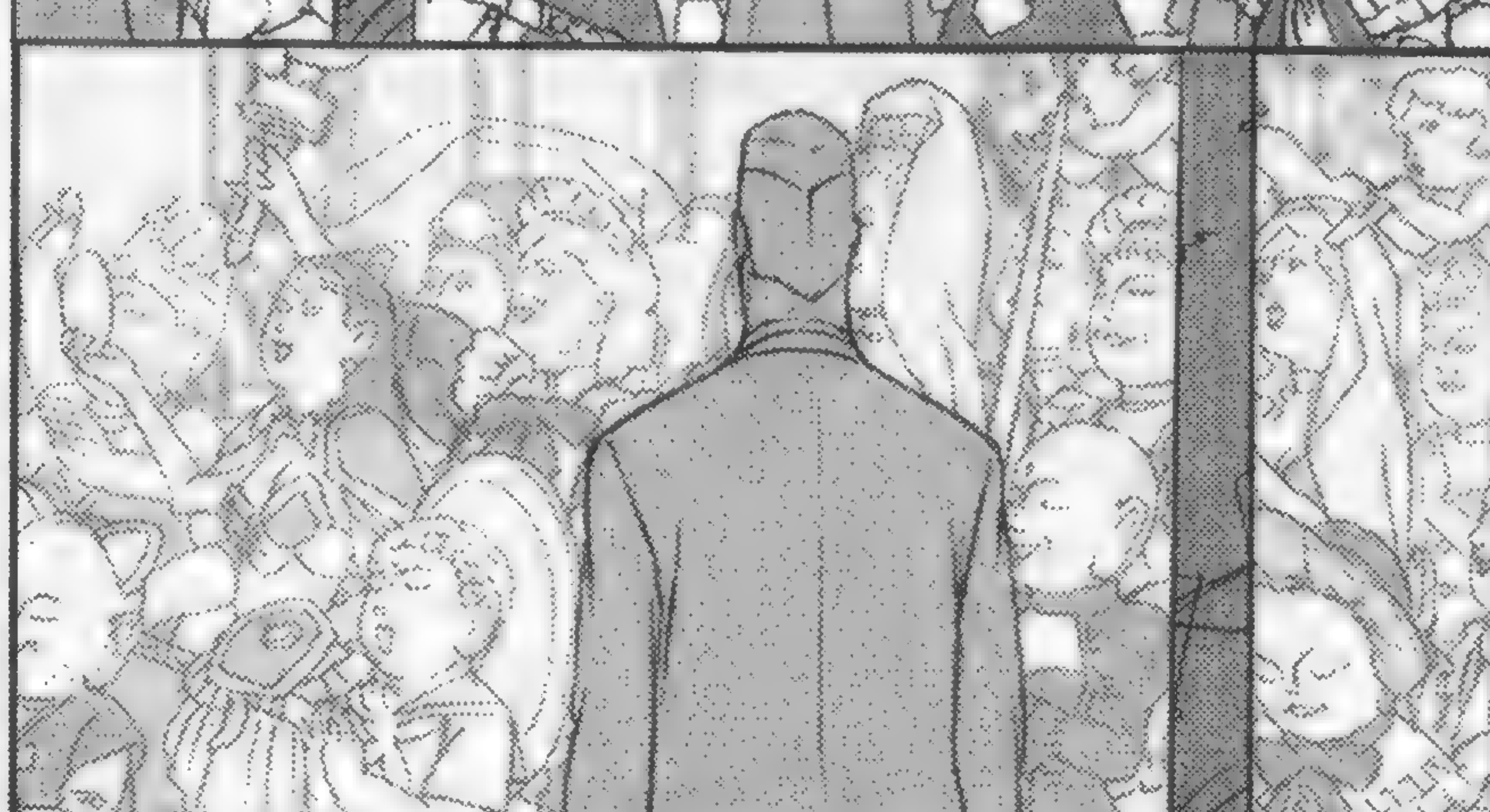
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
826		母親たちが子供と一体化して、	♪金の成る木を育てませ♪」	
		それぞれ金箔の恵比寿や大黒、招き猫などに変わる。		5+06
827 (A)		しなを作って歩くセーラー服の女子高生、その胸元。顔は見せないでください。付けてPAN←。	女子高生たち「♪いいえ薔の	2+0
827 (B)		前カットを受けてQ.T.B.風に。立ち止まる女子高生の列、その顔は携帯電話と化している。	うちが華♪」	

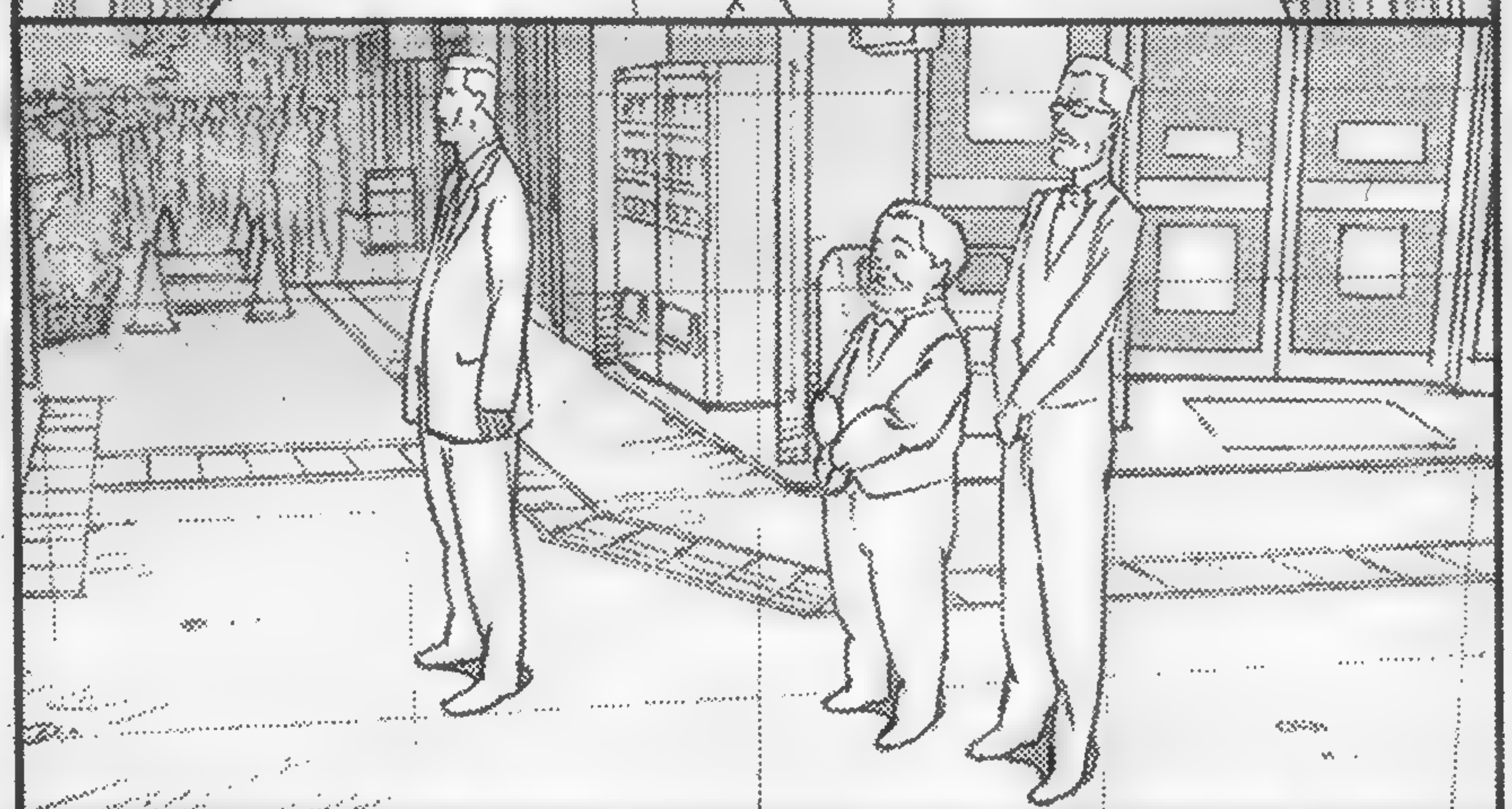
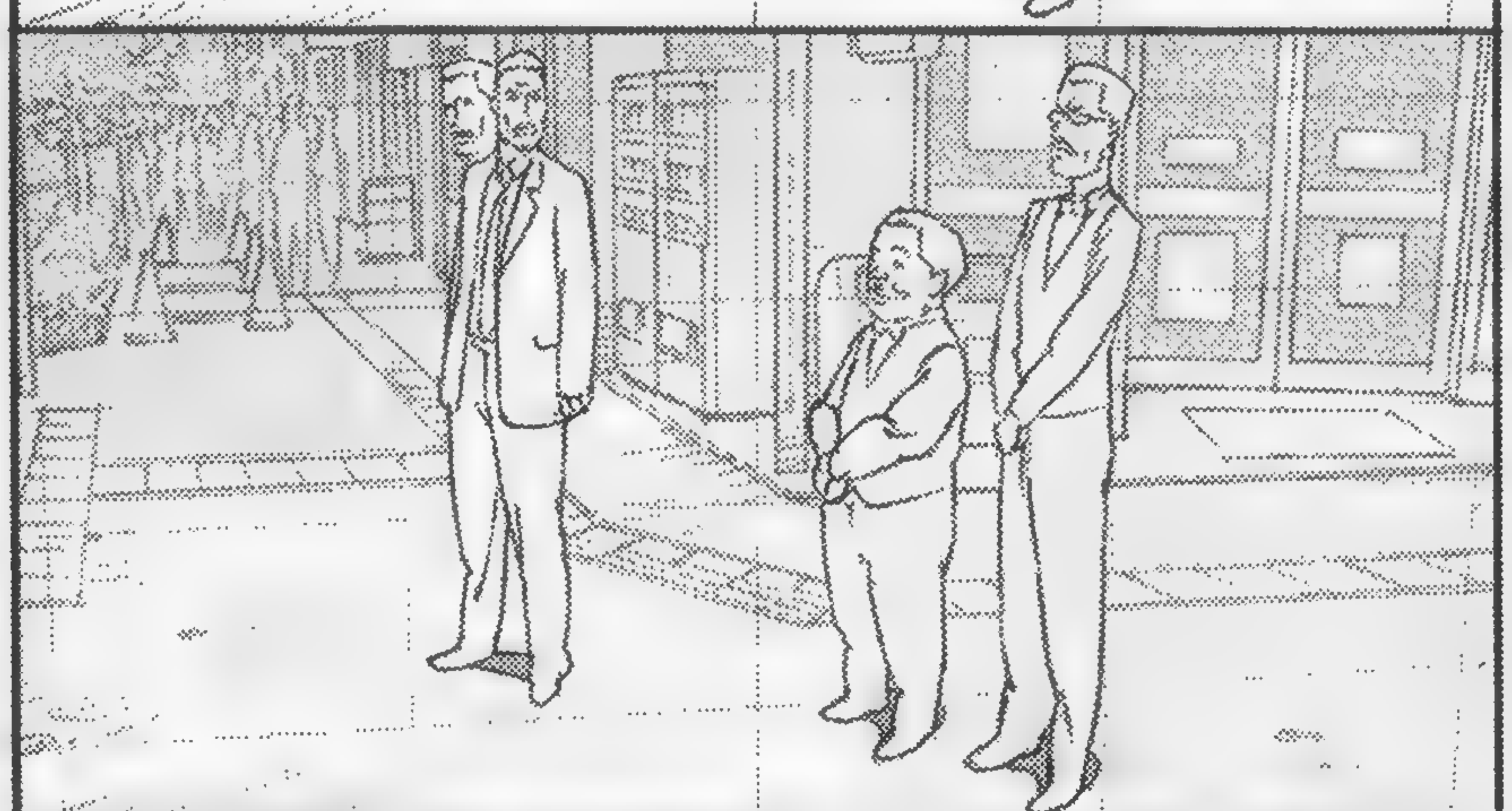
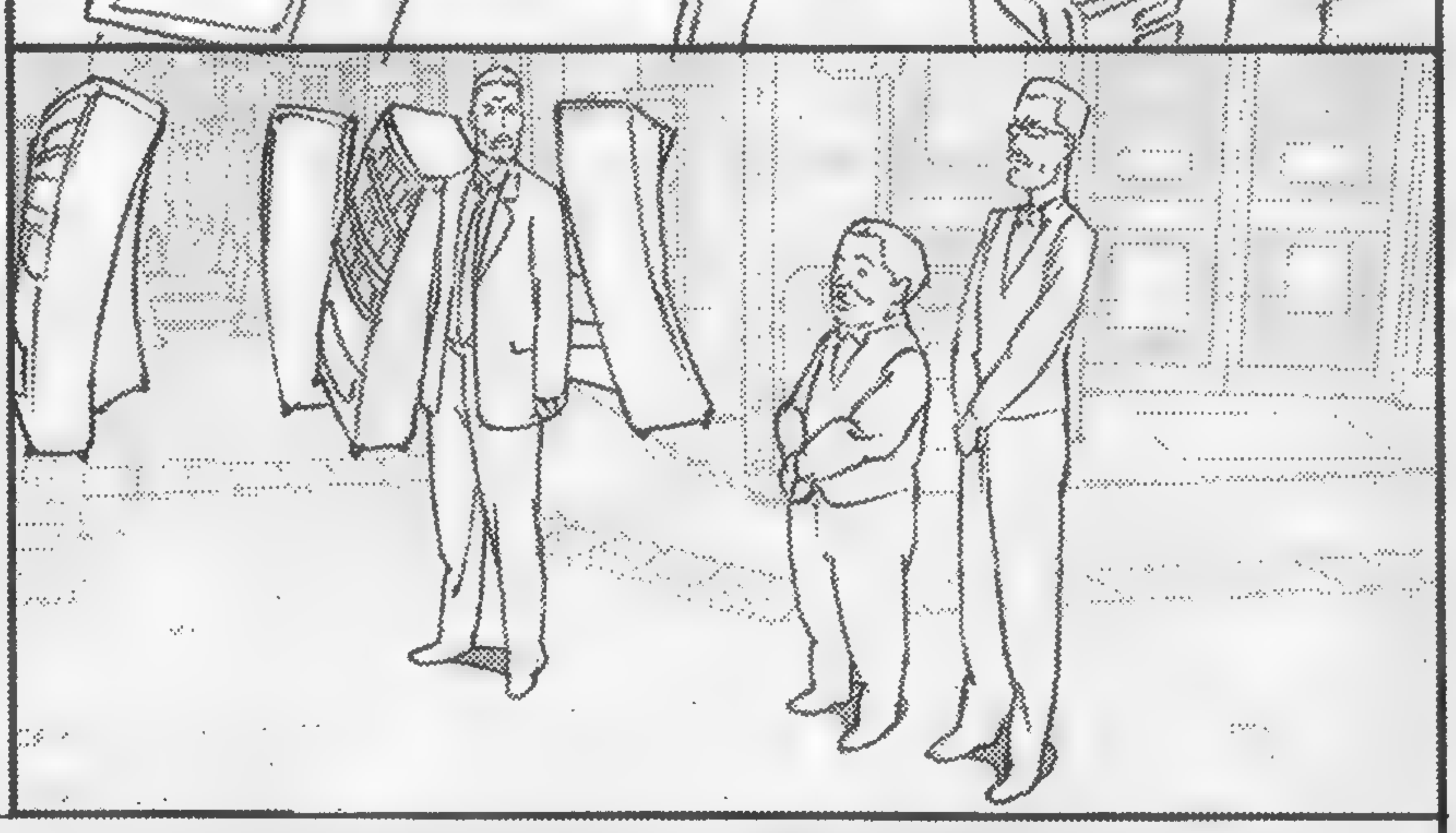
(　　)

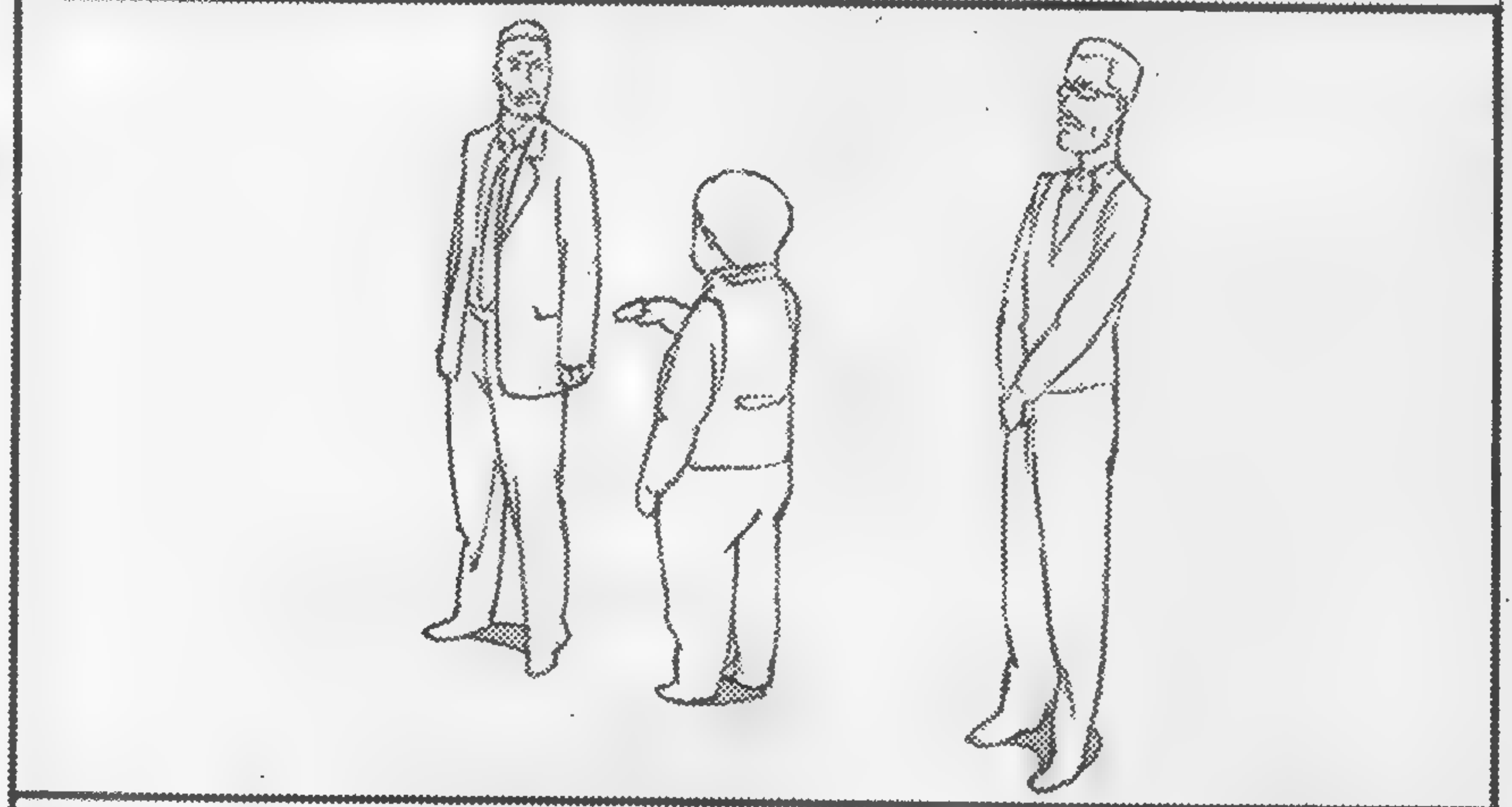
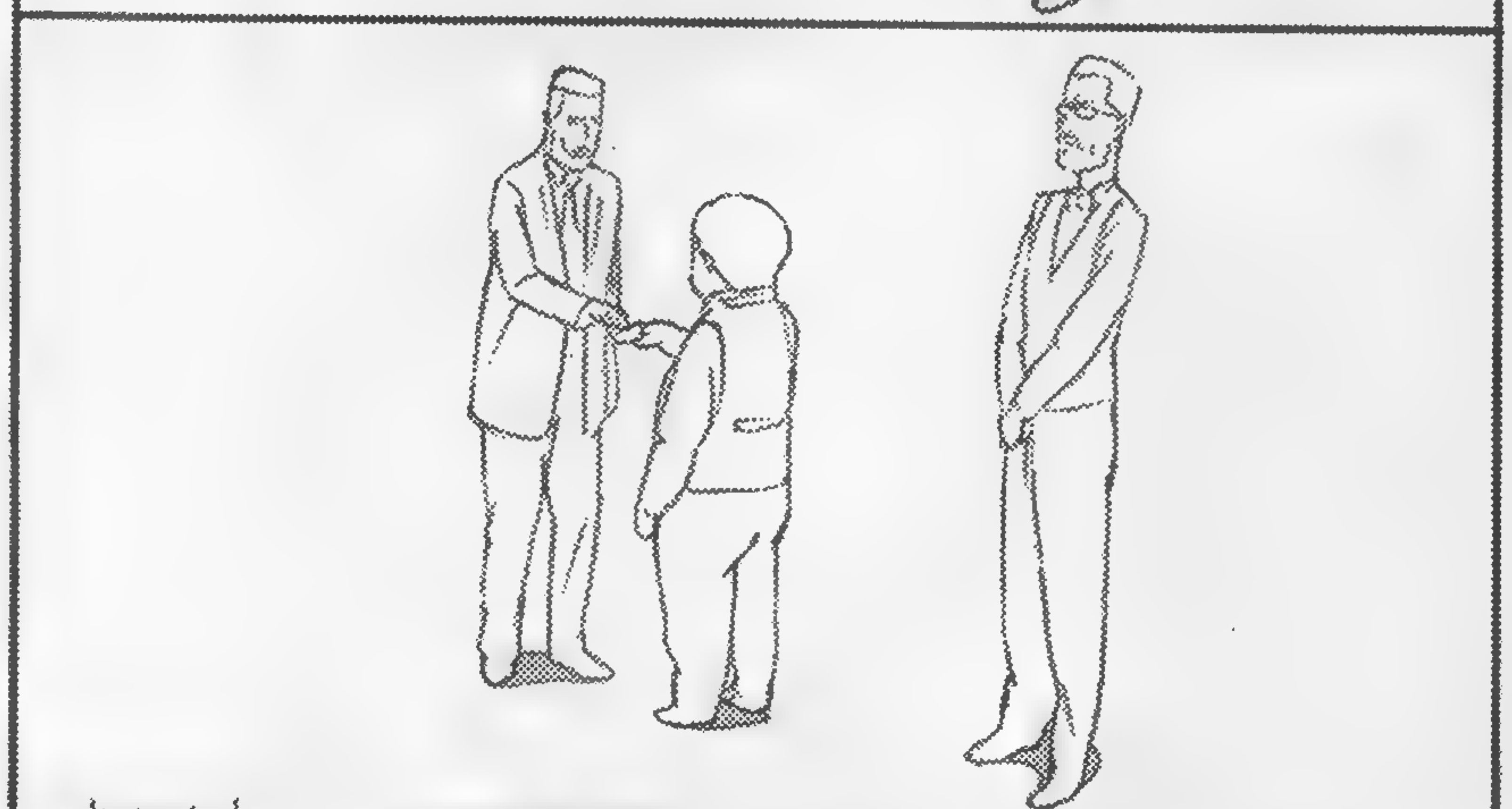
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
855 (B)		立ち止まる際、 スカートの裾を つまんで持ち上げる。 そこへすかさず、 やはり携帯電話と 化した男たちが犬の ように飛び込んできて、		
		そのレンズをスカートの 中に向ける。 サッとPAN.DOWN。	レンズ男たち 「♪そうそ とどめて 永遠に♪」 S.E. カシャッ！	4+18
858		交差点を行く ホームレスたちの行列。 ダンボールハウスが 歩き、ホームレスが 付き従う。	ホームレスたち 「♪花も なければ 実も ならぬ♪」	

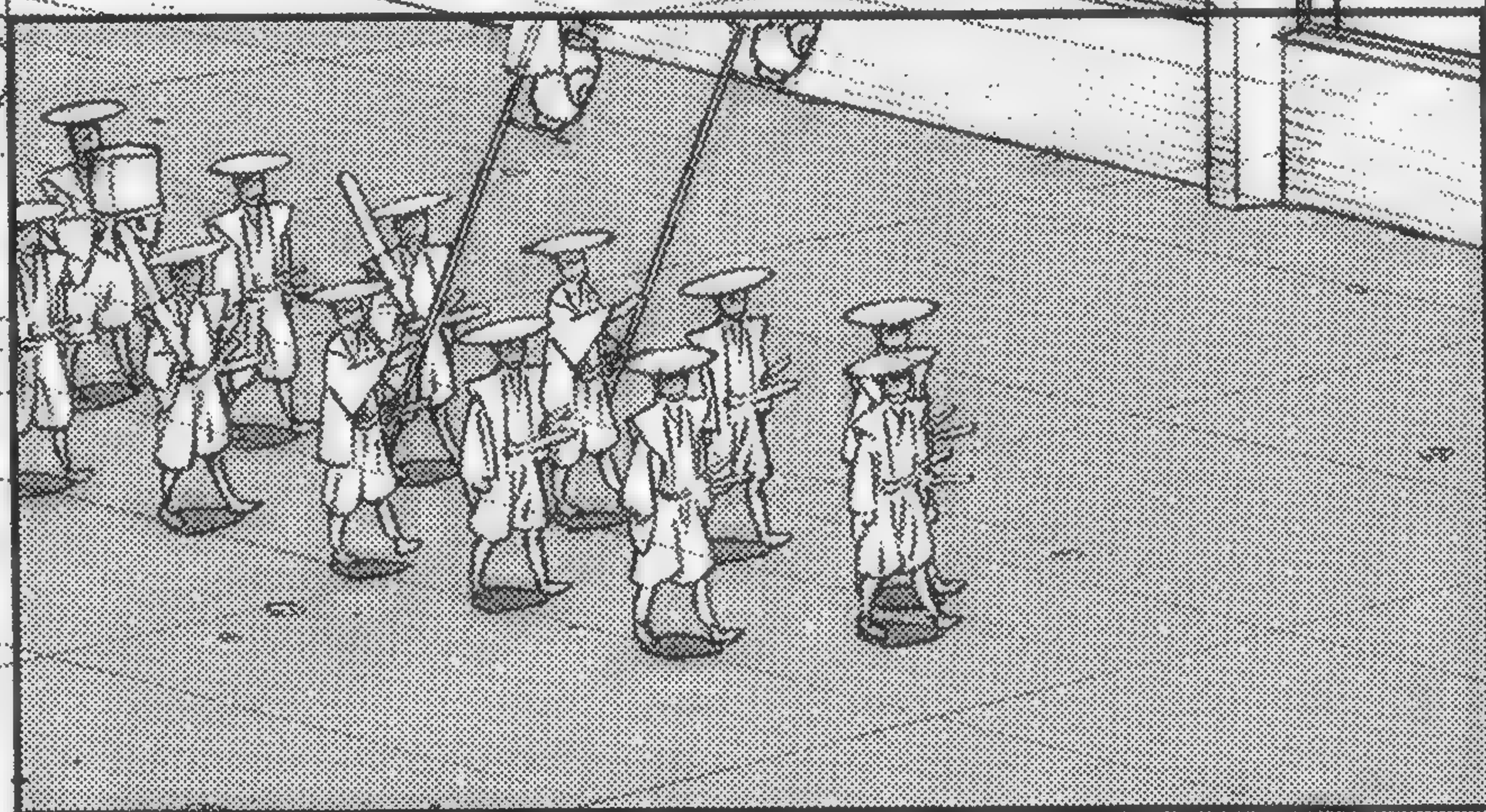
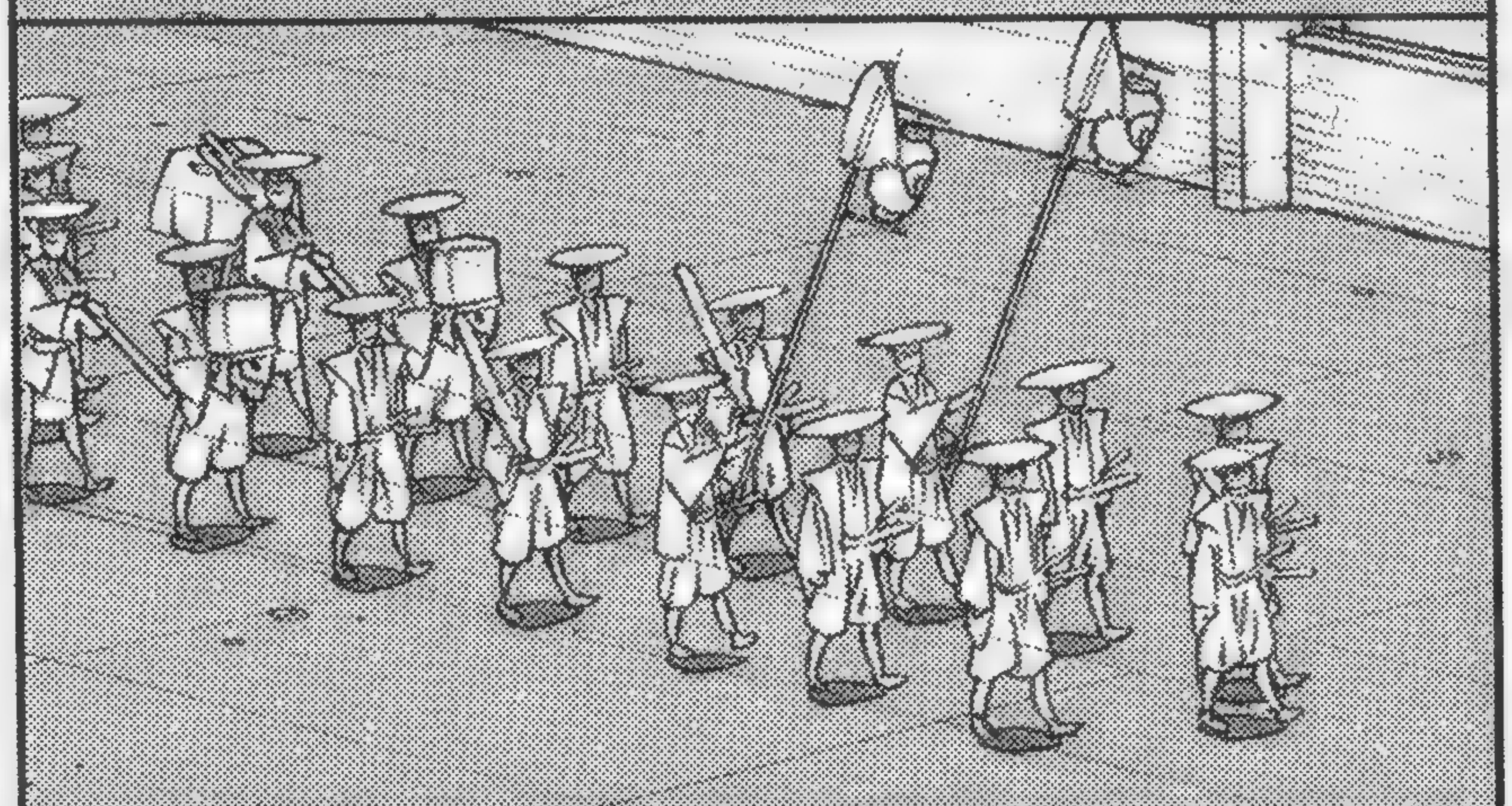
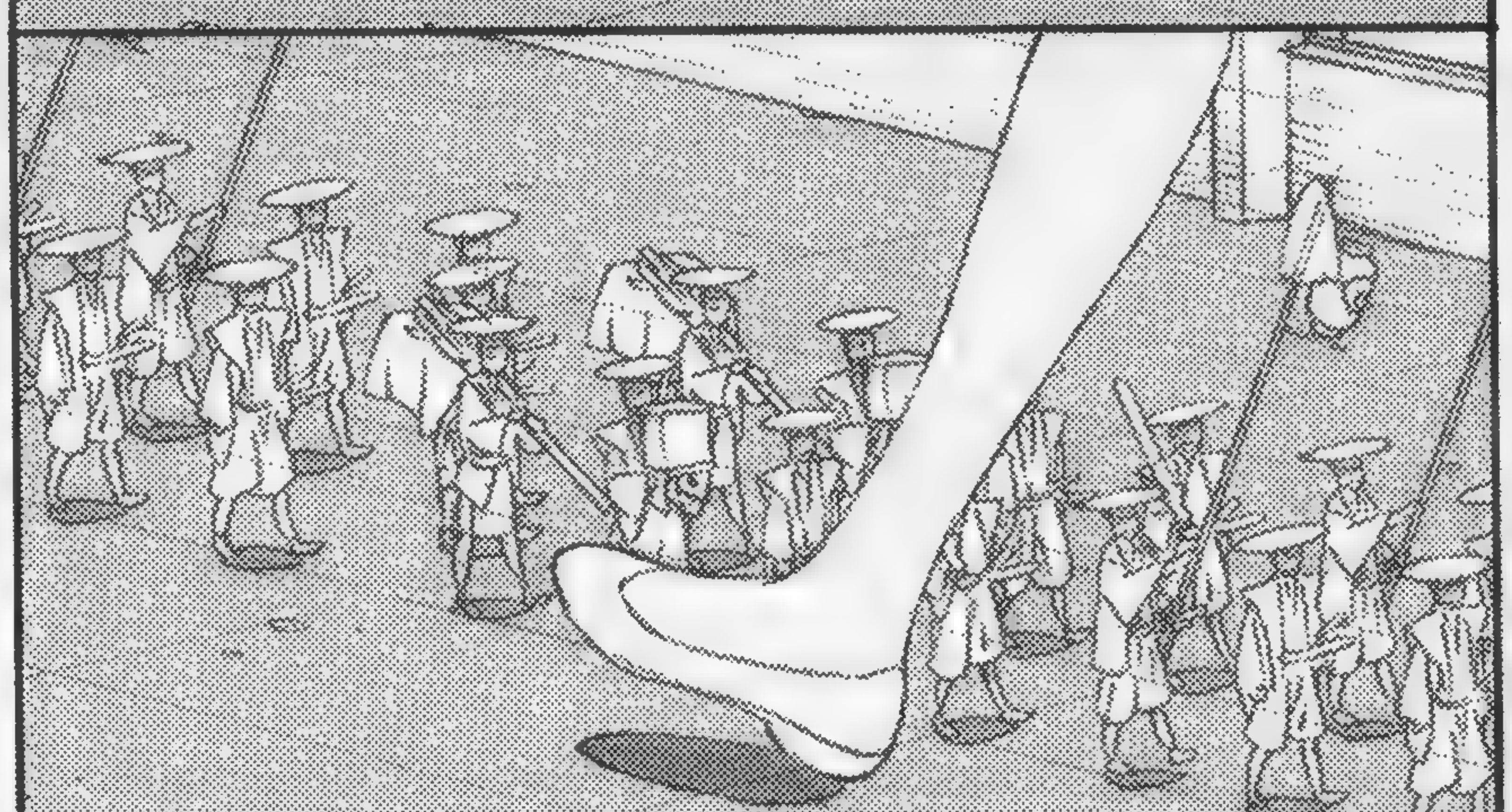
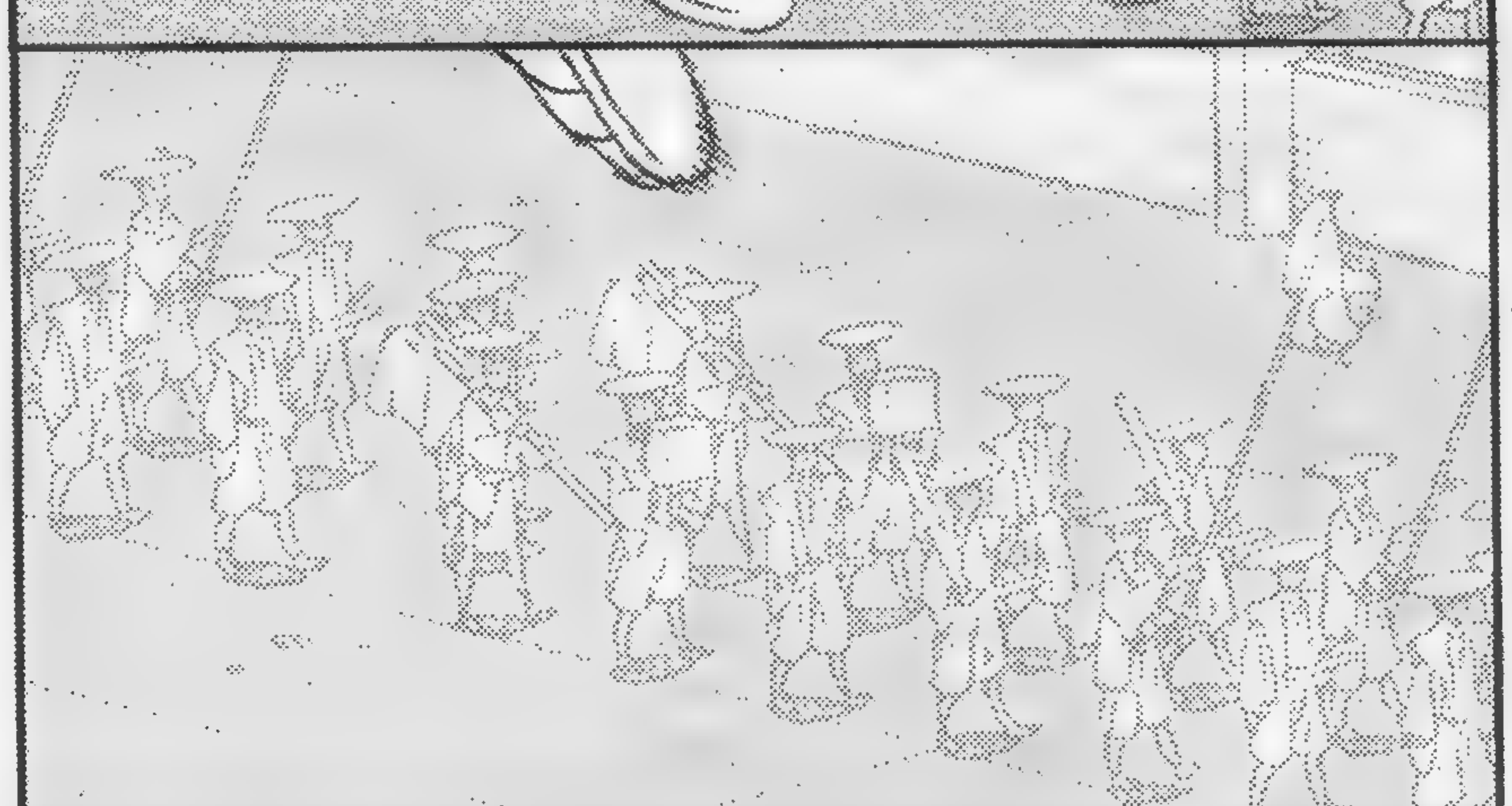
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
878		パッとT.B.すると、モニタや部屋を着た若い男たちが手前からINして	箱男たち「♪どうせないなら何もせぬ♪」	
		ササササッと後ろ向きに走って行って列に加わる。  		6+18
879		選挙カーの上のダルマ男が、襷を掛けて手を振る。ダルマ男の目玉は4つあり、すでに3つほど目が入っている。多分、当選3回なんでしょう(笑)。※目玉の数はこだわりませんので、入るようならもっとたくさん入れてみて下さい。 ダルマの前をパレードが行く。	ダルマ男「♪そんな不満を一票に、託して入れてよこの目玉♪」	
		カット尻、パレードの山車がINしてくる。山車には頭のでかい老人たちが何人もしがみついている。		6+12
880		老人たちが鈴なりになった山車をFOLLOW。山車と周りの有象無象たちはC.287・604の素材兼用。	玉座の老人「♪誰が渡すかこの玉座♪」	

(+)

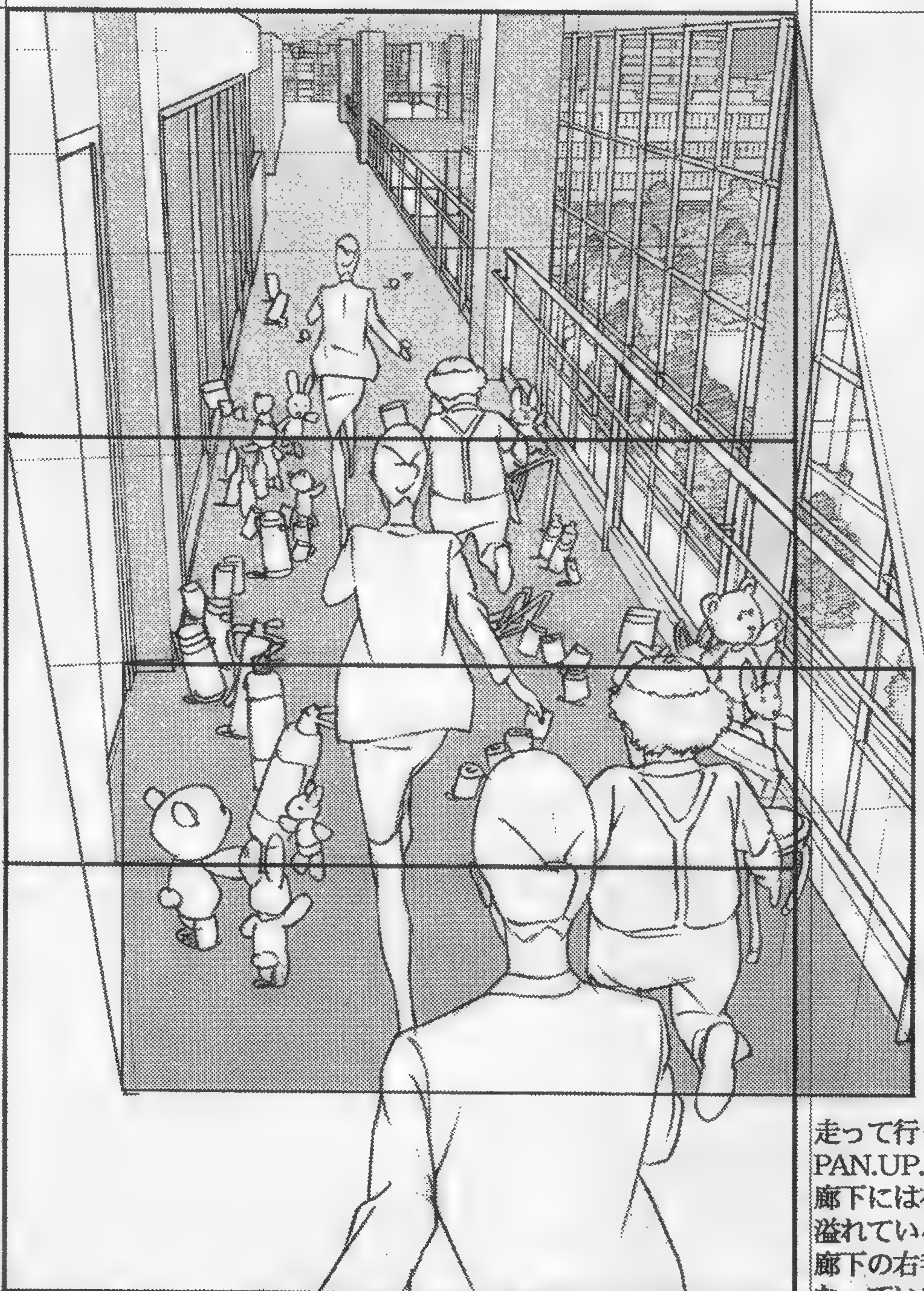
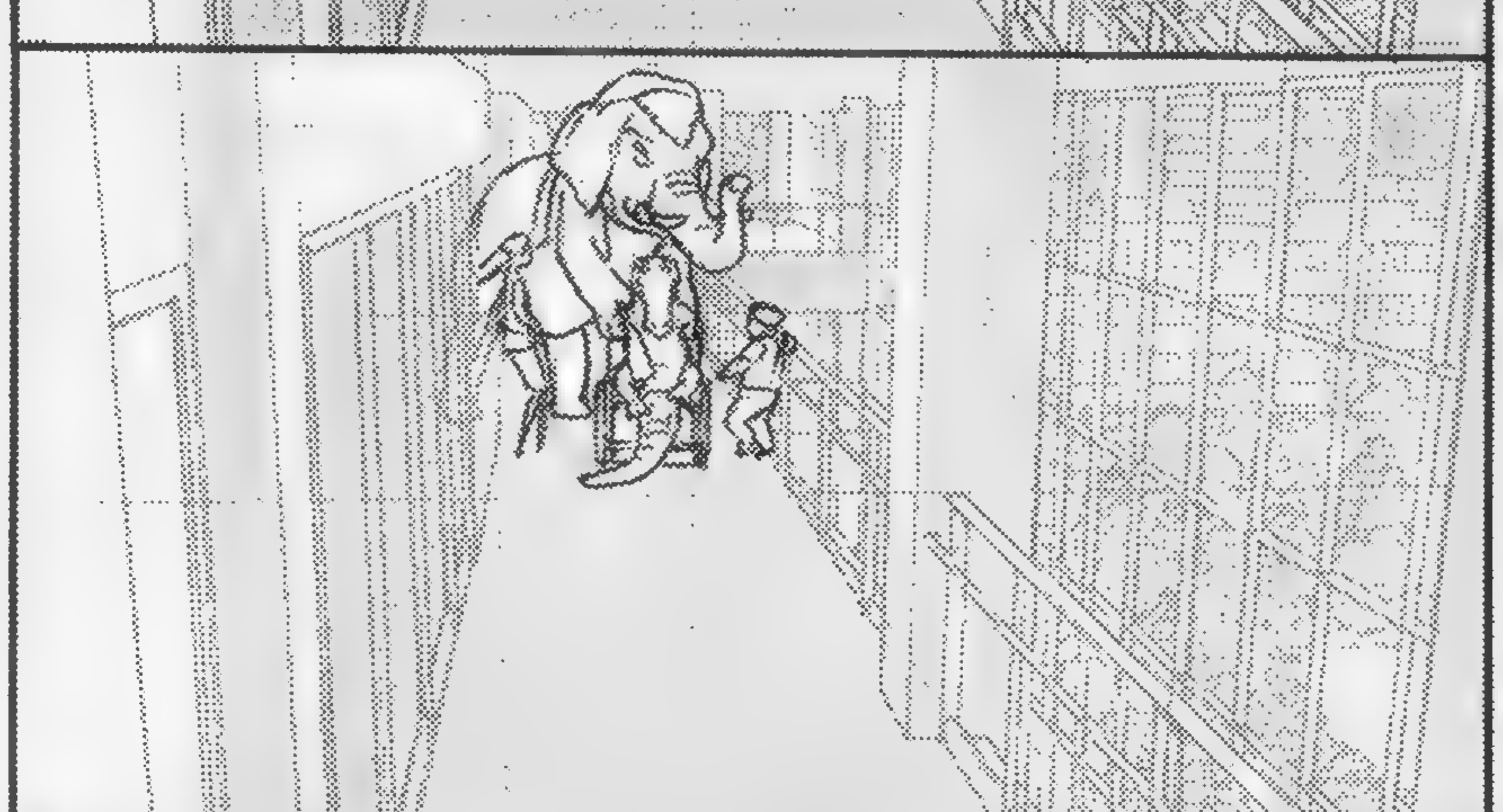
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
880		老人の一人が欄干に足をかけて叫ぶ。	老人A 「我こそが 皇帝なり！ 神が定めた のだ！」	
		老人が三人ほど振り返って喚く。	老人BCD 「わしは そんなこと 定めて おらん！」	9+12
881		コスプレの阿弥陀様やお地蔵様、マリア様などなどをFOLLOW。	宗教像たち 「♪神も 仏も 宗旨 変え♪」	
		FOLLOWして行くと、左手から粉川がINしてくる。 粉川はパレードを見ながら呆然と立ちつくしています。止めです。	人々の合唱 「♪浮かれ 浮き世の 憂さ 晴らし♪」	
		FOLLOWストップして、コスプレ隊はその分左へスライド。	以下、次カットの途中まで「浮かれ浮き世の憂さ晴らし」の部分を繰り返しつつF.O.	8+18

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
882		呆然としている粉川、 正面。 通りの奥、有象無象 たちが通過して行く。 ※C.885の素材を こちらに流用。	粉川 （〜2+06） 「……まだ …夢を見てる のか？」 陣内（OFF） 「ええ……	6+0
883		粉川のすぐそばに立つ 玖珂と陣内。	世の中すべてがね」	
		粉川、気がついて 振り返る。 粉川、二人の実在に しばし呆然とする。		
		画面手前をポストや パーキングメーターが 通り過ぎる。 パレードに参加するべく 急いでいる、と考えて ください。		
↓		ポストたちにつられて、 粉川の背後にあった 自動販売機2台が 動き出す。 ↓		

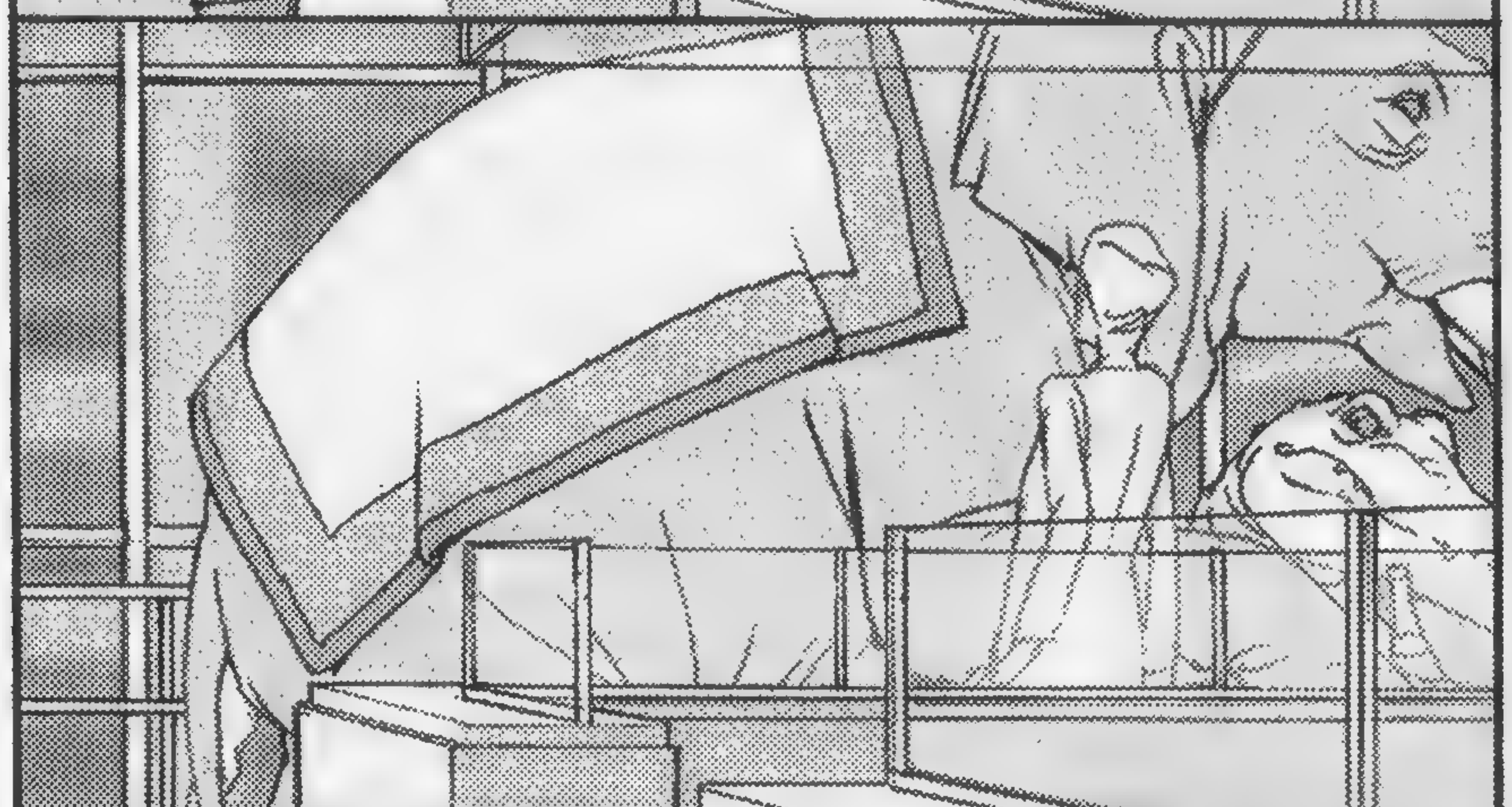
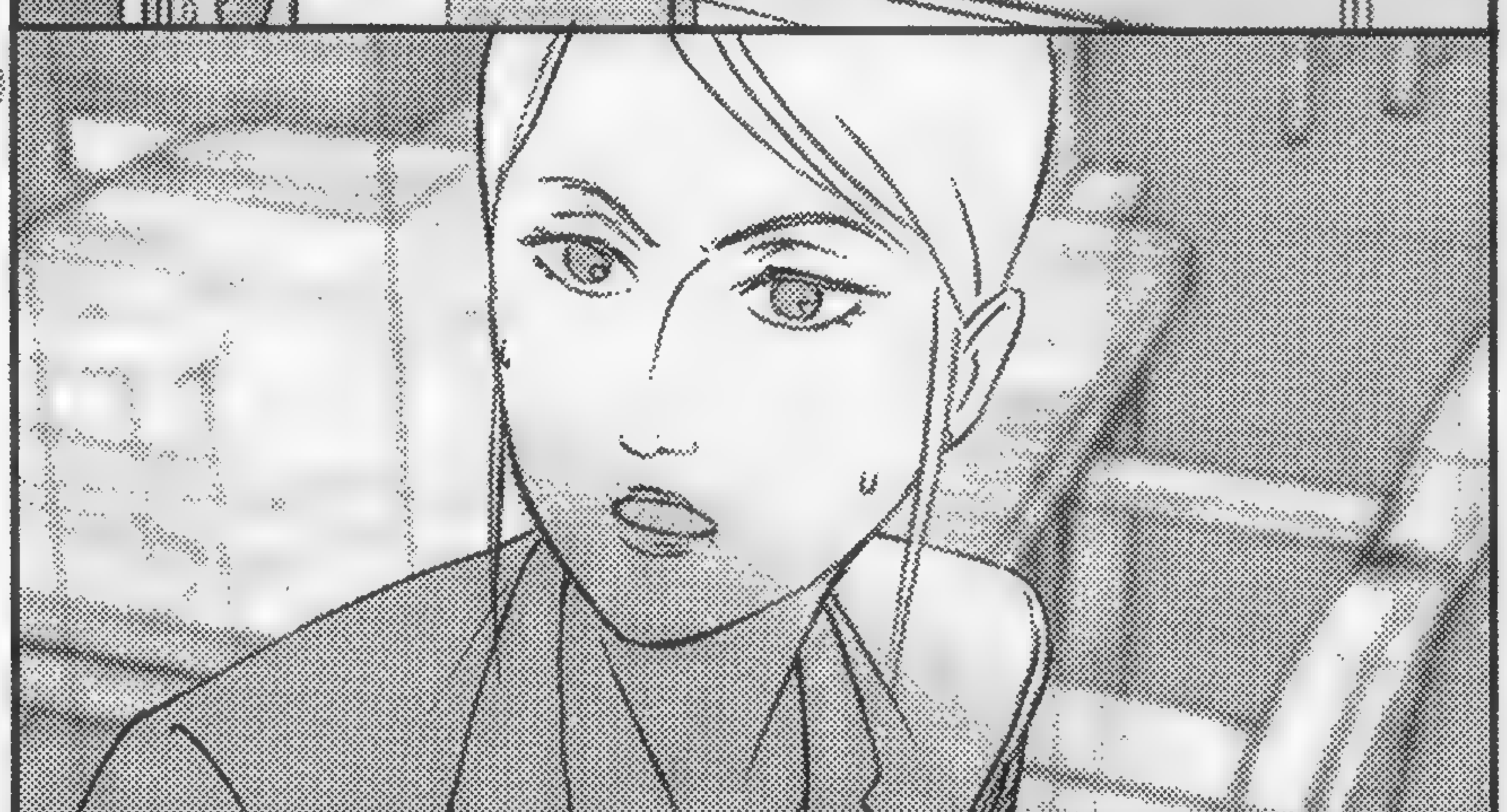
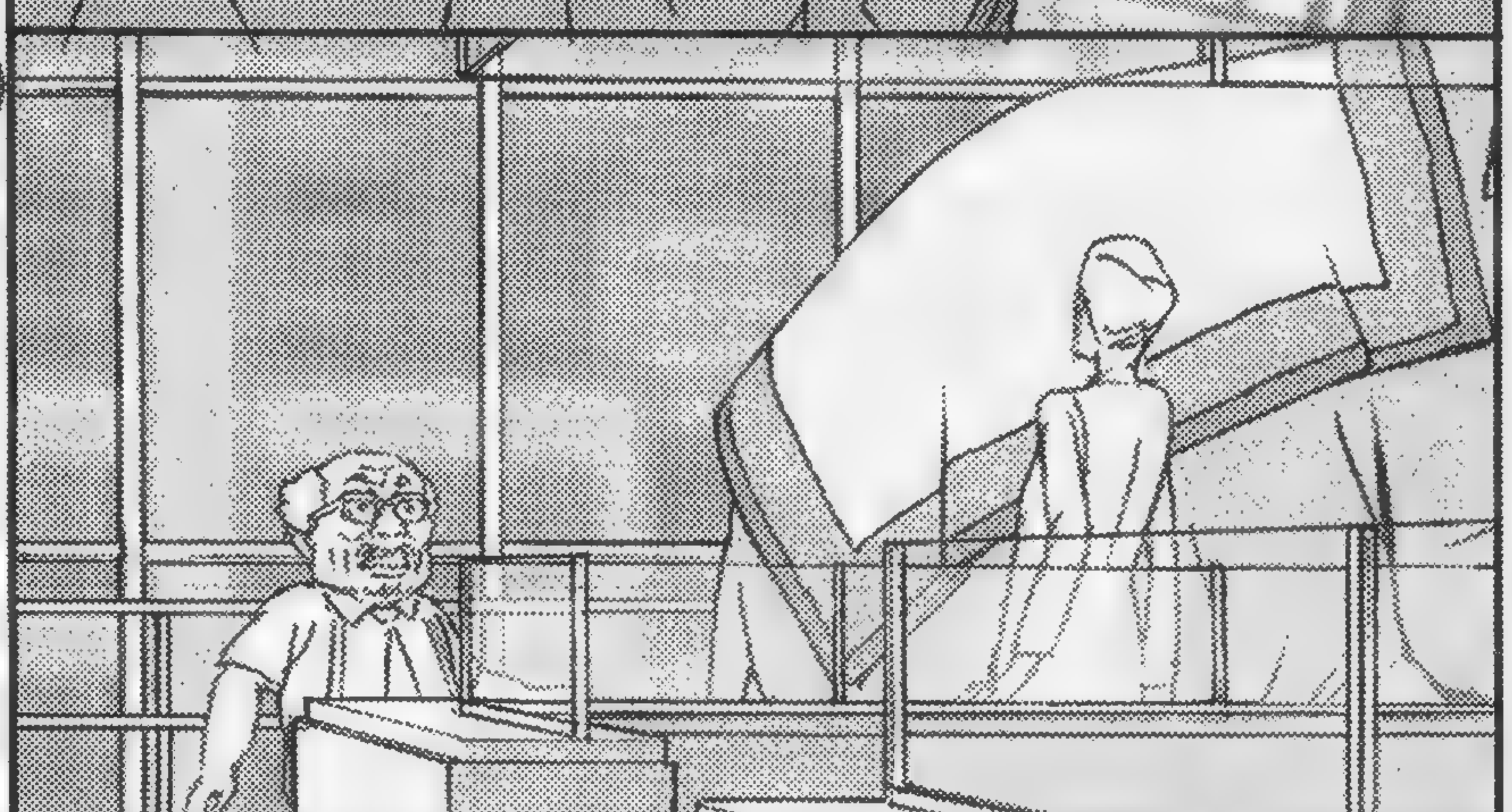
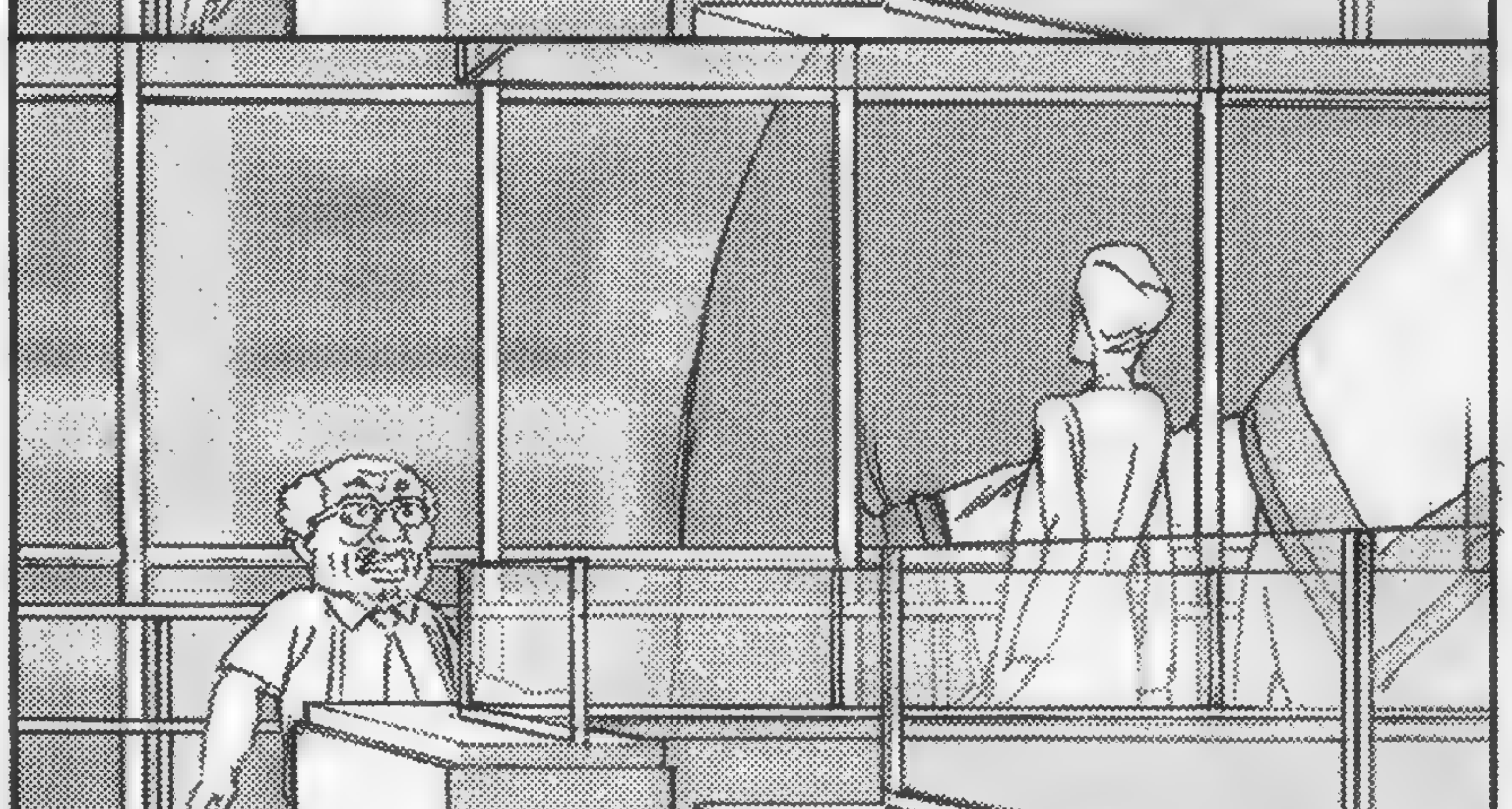
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
883		玖珂、粉川に近づいて煙草を差し出す。	玖珂 (〜7+09) 「お忘れ物です」	
		粉川、受け取って。		10+0
884		粉川、寄り。 受け取った煙草とライターを持ち上げる。 何を受け取ったか、見せたいので。 煙草を受け取ったものの、理解できない事態にぼんやりした感じ。	(〜1+0) 粉川「……どうも」	
		陣内の言葉に顔を上げる。	陣内 (OFF) 「さぁ、参りましょう」 粉川「エ?」	5+0
885		陣内と玖珂、正面に向き直る。 振り返る途中くらいからスタートしてください。 玖珂の立ち位置は前カットの間にここまで戻っていたと解釈してください。 三人の奥、有象無象たちが通過して行く。 ※他カットへの流用の都合がありますので、有象無象たちはなるべくセル分けして作画してください。	陣内 (〜1+0) 「夢の 後始末に！」	4+0

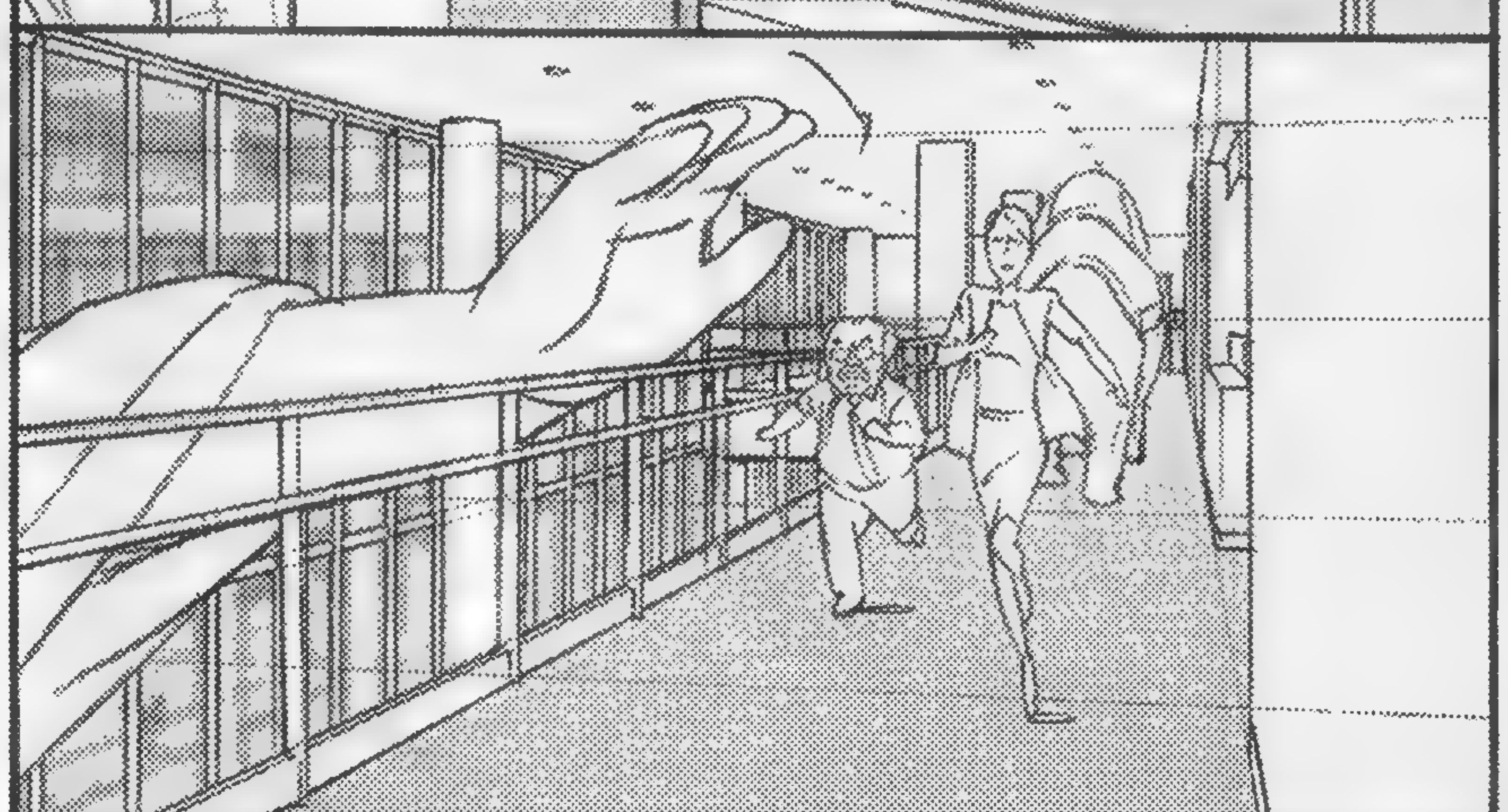
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
486		研究所内(既出とは別の棟です)、廊下。 大名行列が進んでくる。 スライド(パースに合わせて)。 ※大名行列は一部を作画して増殖しましょう。 こんな感じ。 		
				
		敦子の足がINして		(〜2+0)
		駆け抜ける。 島もわずかに遅れてIN〜OUT。		
				2+18

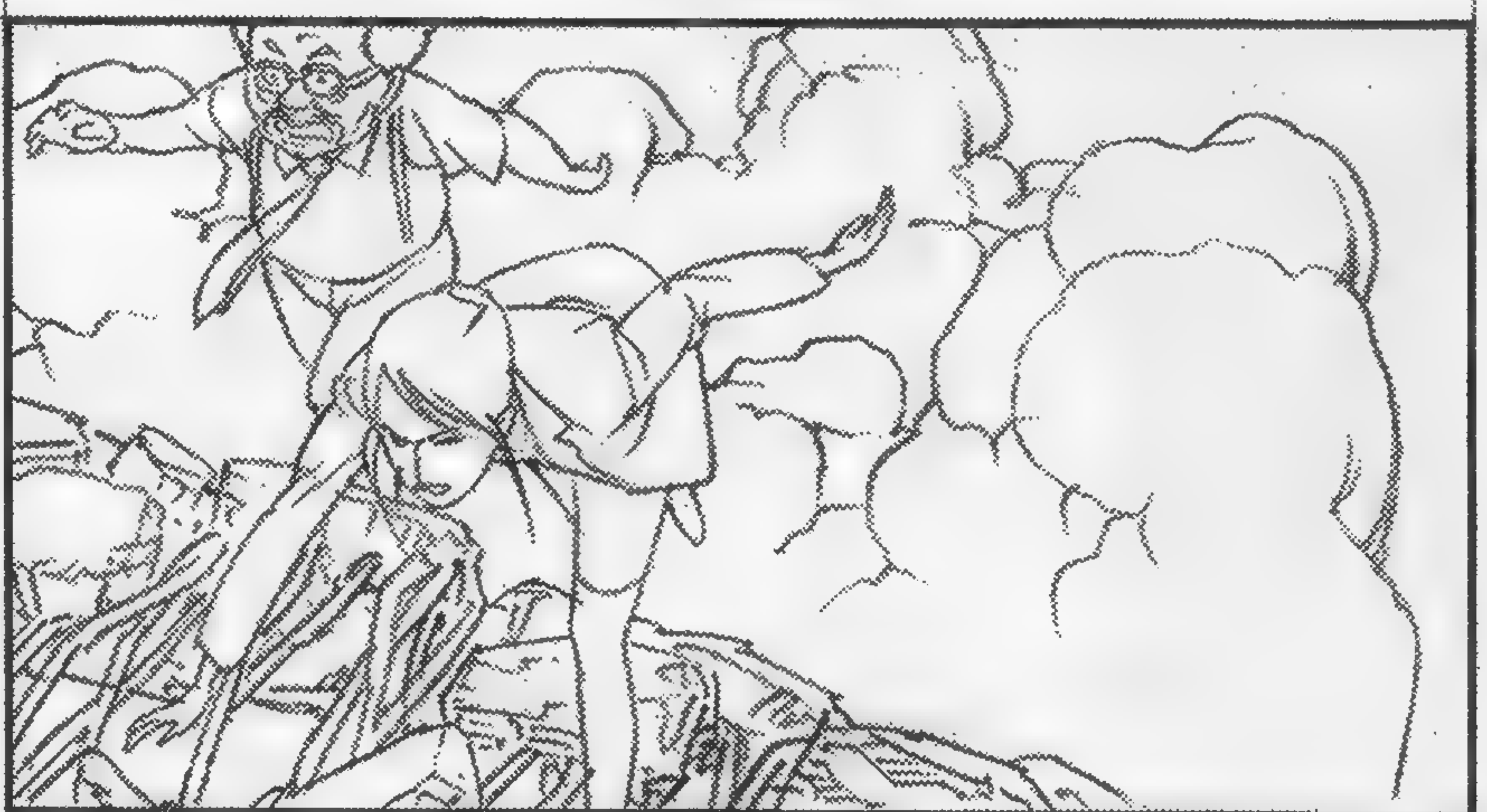
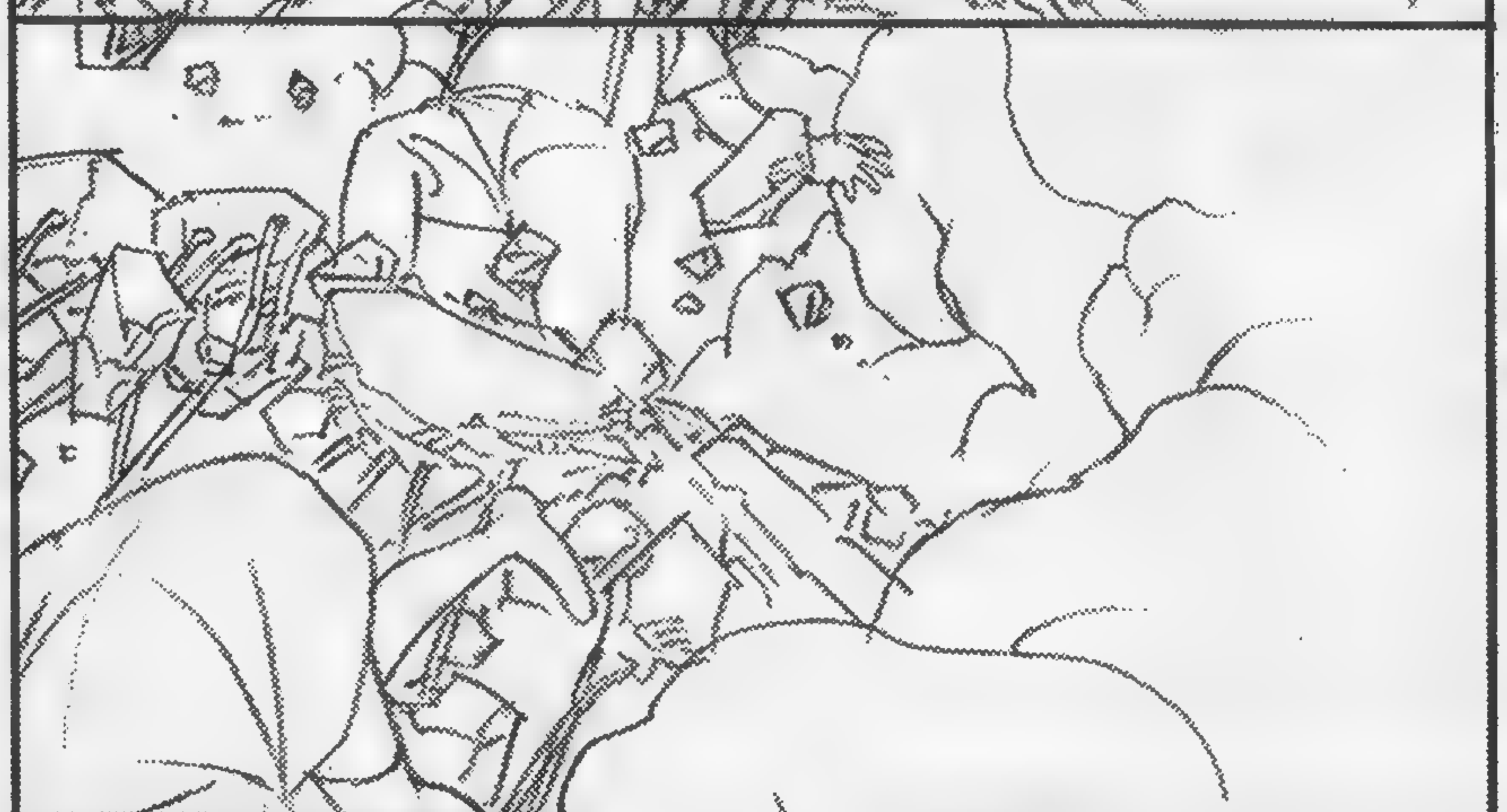
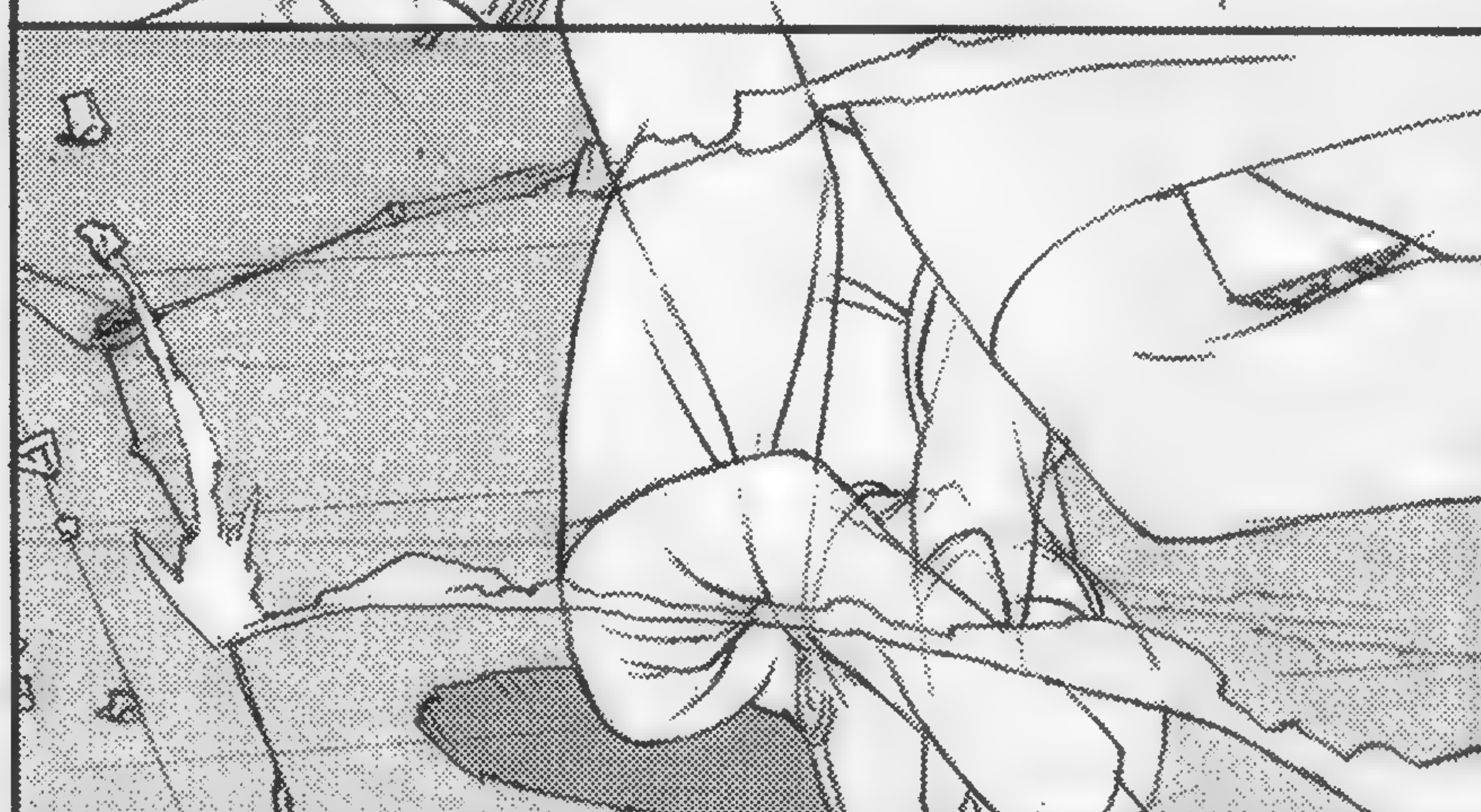
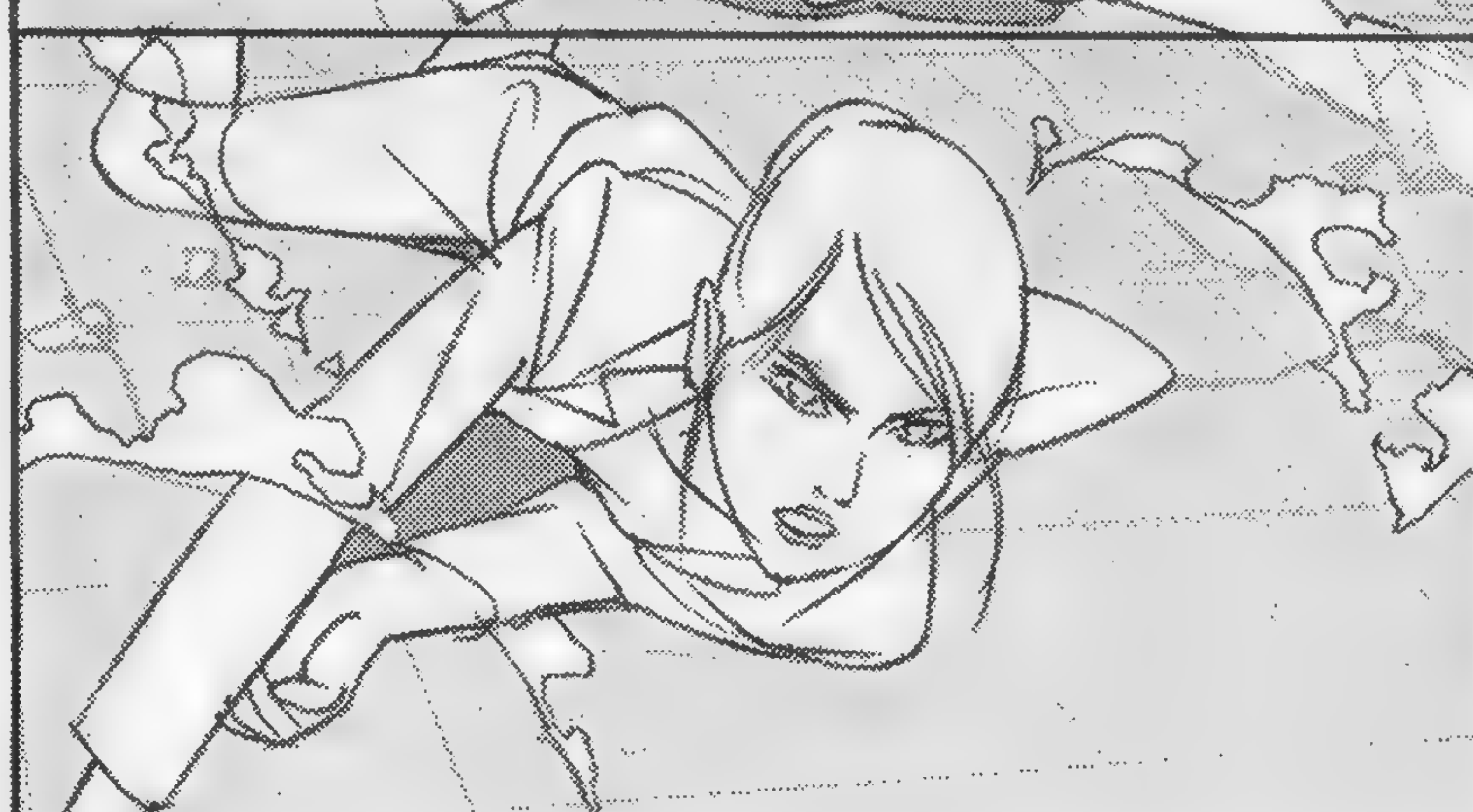
(　　)

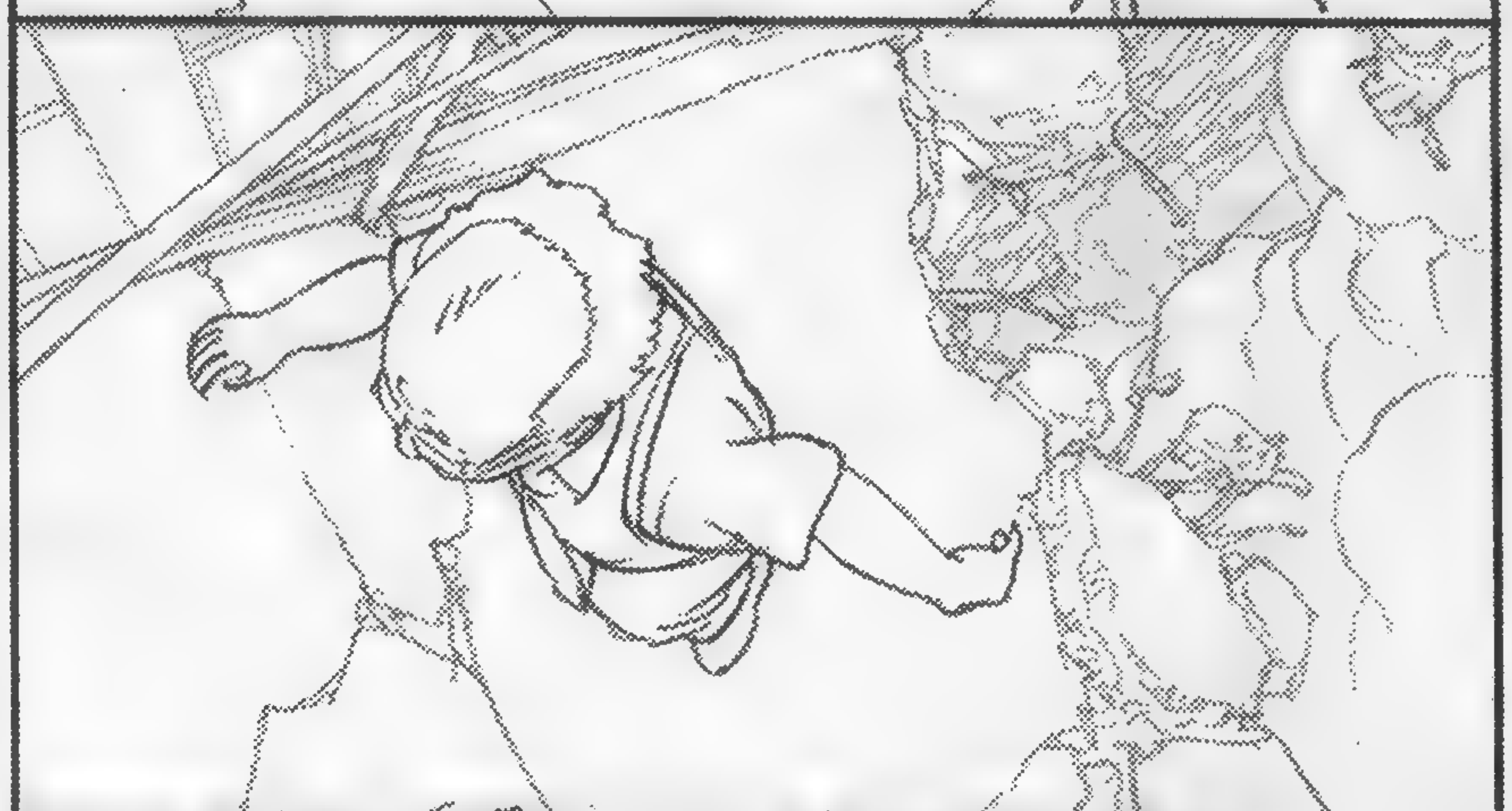
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
887		走って行く二人に付けて PAN.UP.。 廊下には有象無象たちが 溢れている。 廊下の右手は吹き抜けに なっています。壁面は ガラス張り。		
		教子たちの行く手に ピンク色の象が現れて 廊下を塞ぐ。		
		驚いて左右によける二人。 ピンク色の象は、白い ワニが乗った車椅子を 押しています。		3+12

(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
888		敦子の目の前を ピンク色の象の巨体が 通過して行く。 象はリピート+スライド です。		
				2+0
889		象を見上げている敦子、 寄り。 移動する象の影を 落とします。	敦子 (~0+12) 「夢と現実が、 混じり 合ってる…！」	3+0
890		C.888同ポ(C.888に 889がインサートされて いると考えてください)。 通り過ぎて行く ピンクの象。	島 「これも DCミニの せいなのか!?」	
		象の陰から、 日本人形の巨大な顔が 現れ、		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
890		二人を覗き込む。 ピントを手前から奥へ送り。 二人、気づいて		
		駆け出す、と同時に人形がガラス張りの壁面を破って右手を突っ込んでくる (子供が小動物を捕まえようとするみたいな、無邪気な感じです)。	ドガシャーンッ!!	
		二人、OUTまで。		4+06
891		A.C.で。 人形の右手が、		
		敦子たちのいたあたりに突っ込む。 廊下はV字に割れて逃げる二人を跳ね上げる。	ドガッ! 敦子・島 「ッ!!」	

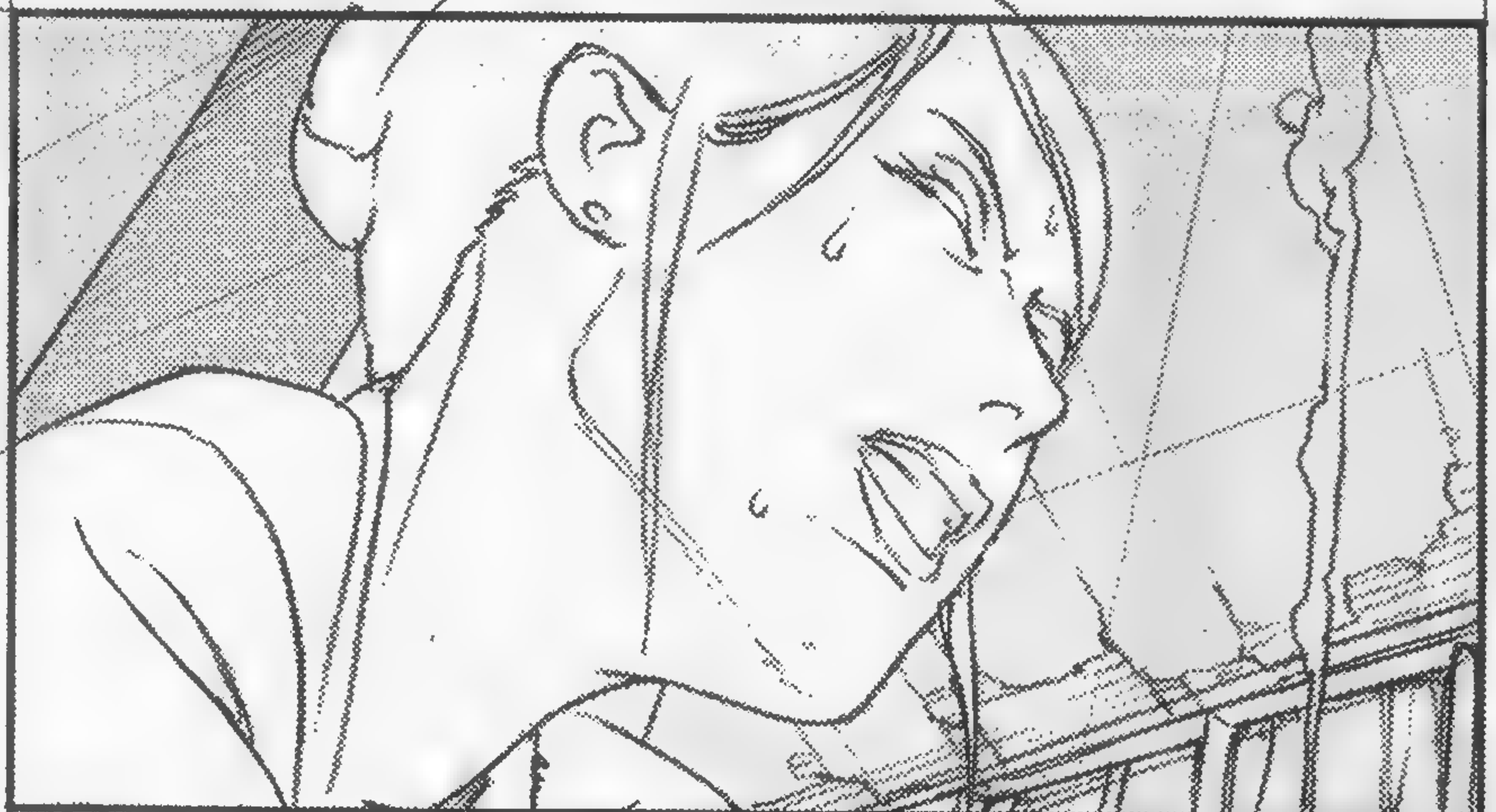
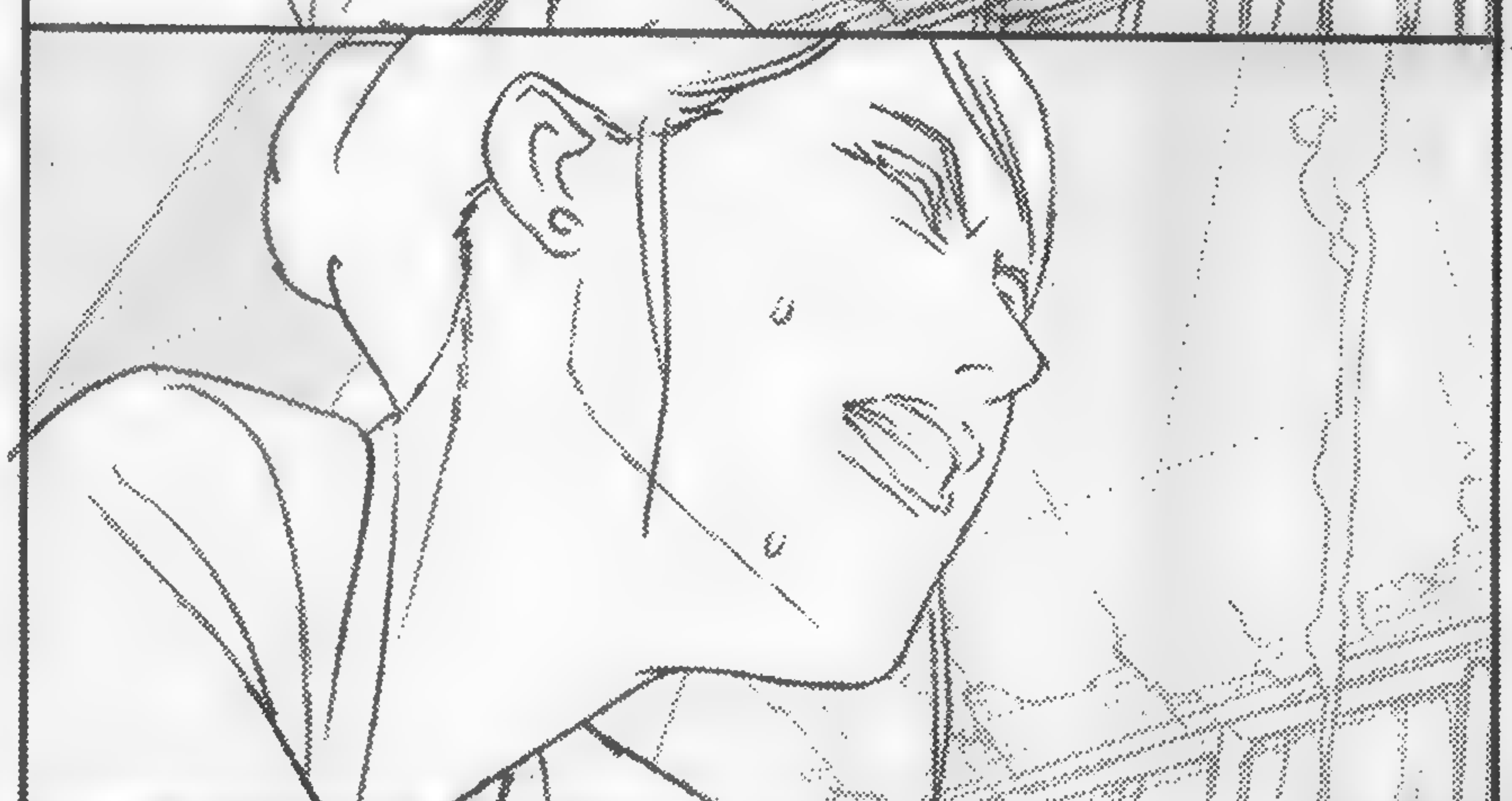
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 891		崩れる廊下の端が 画面下からIN。 辛くも飛び越える敦子。		
		すいません。 左の絵では島が崩れた 廊下に持って行かれて いますが、カット尻で 島もギリギリ端を 越えるようにして ください。		1+18
892		A.C.で。 バランスを崩して 転がる敦子、付けて PAN.UP。		
				
		またもや、すいません。 左の絵では、ラストの 敦子が顔を上げて島の 方を見る格好になって いますが、視線を 上げるまで行かない ようにして下さい。 単に転がって収まり かける、ということで。		1+0

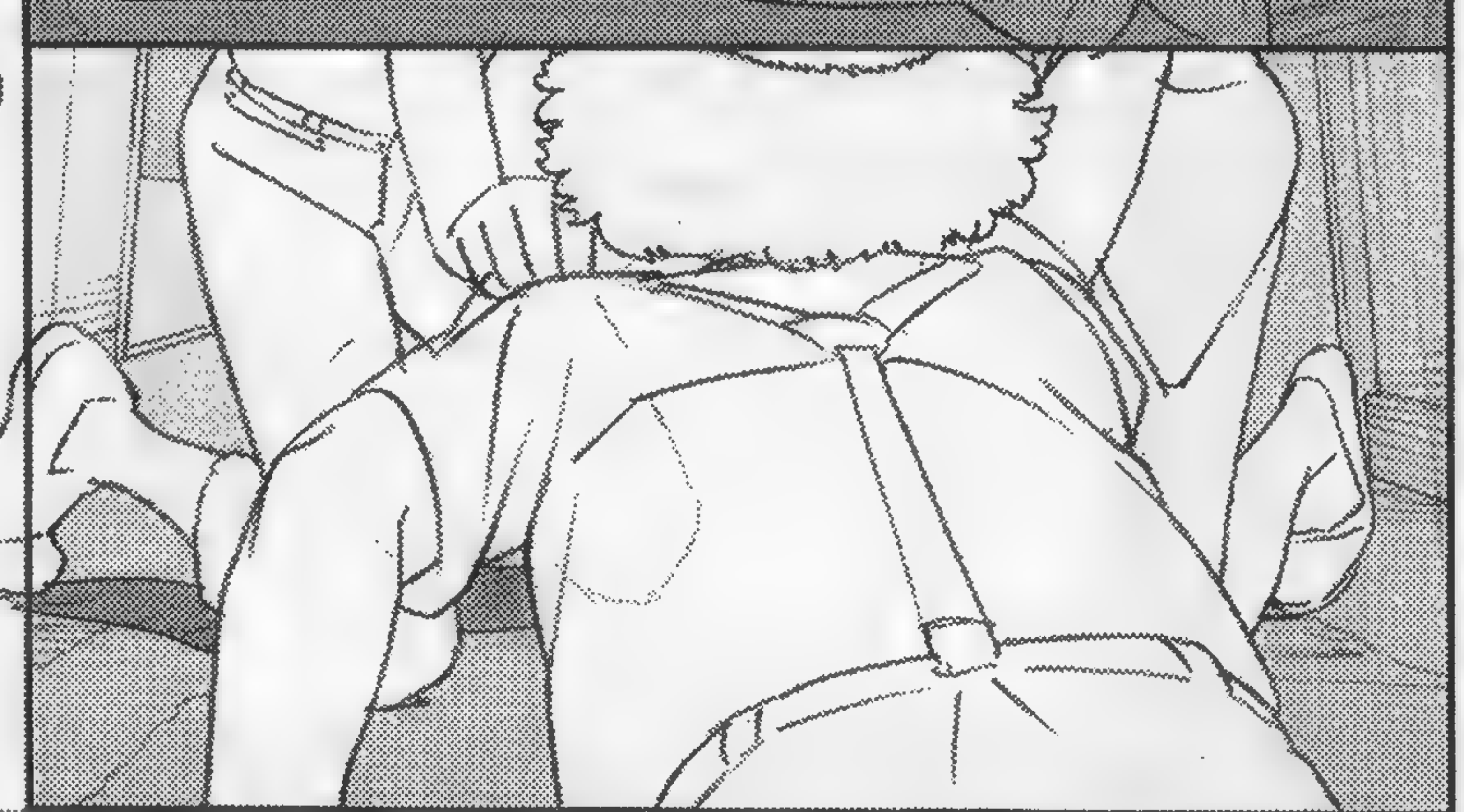
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
893		崩れた廊下の端で 危ういバランスの島。		
		何とか体勢を立て直す が、		
		突然足元の廊下が割れて 落ちそうになり、辛くも 瓦礫につかまる。 島と瓦礫の奥、 日本人形が見えます。 	島 「ウワッ!」	2+06
894		研究所、外。 巨大な日本人形を アオリ。 人形が、中腰から		
		ゆっくりと起き上がって 両手を構え、 ↓		

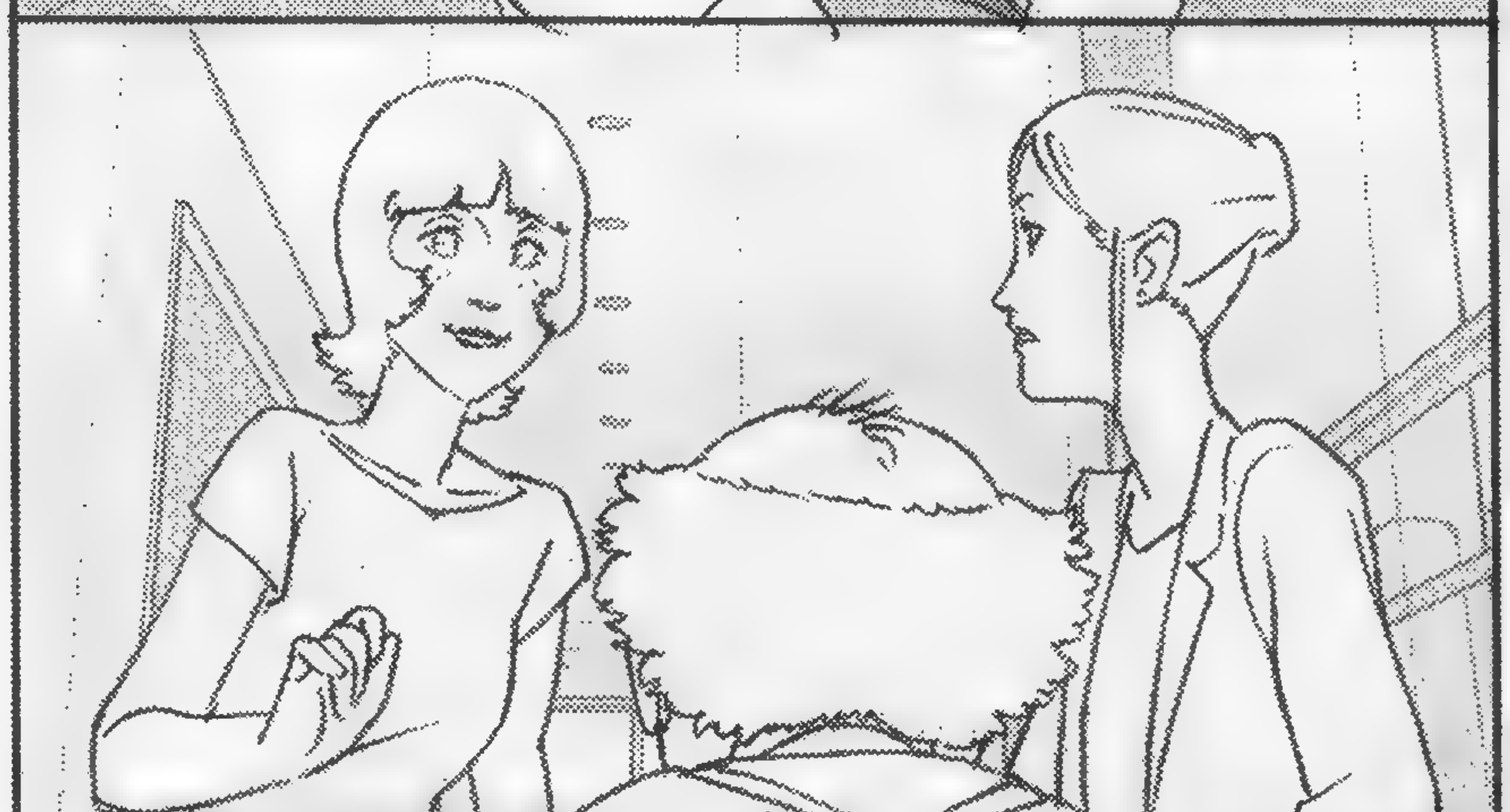
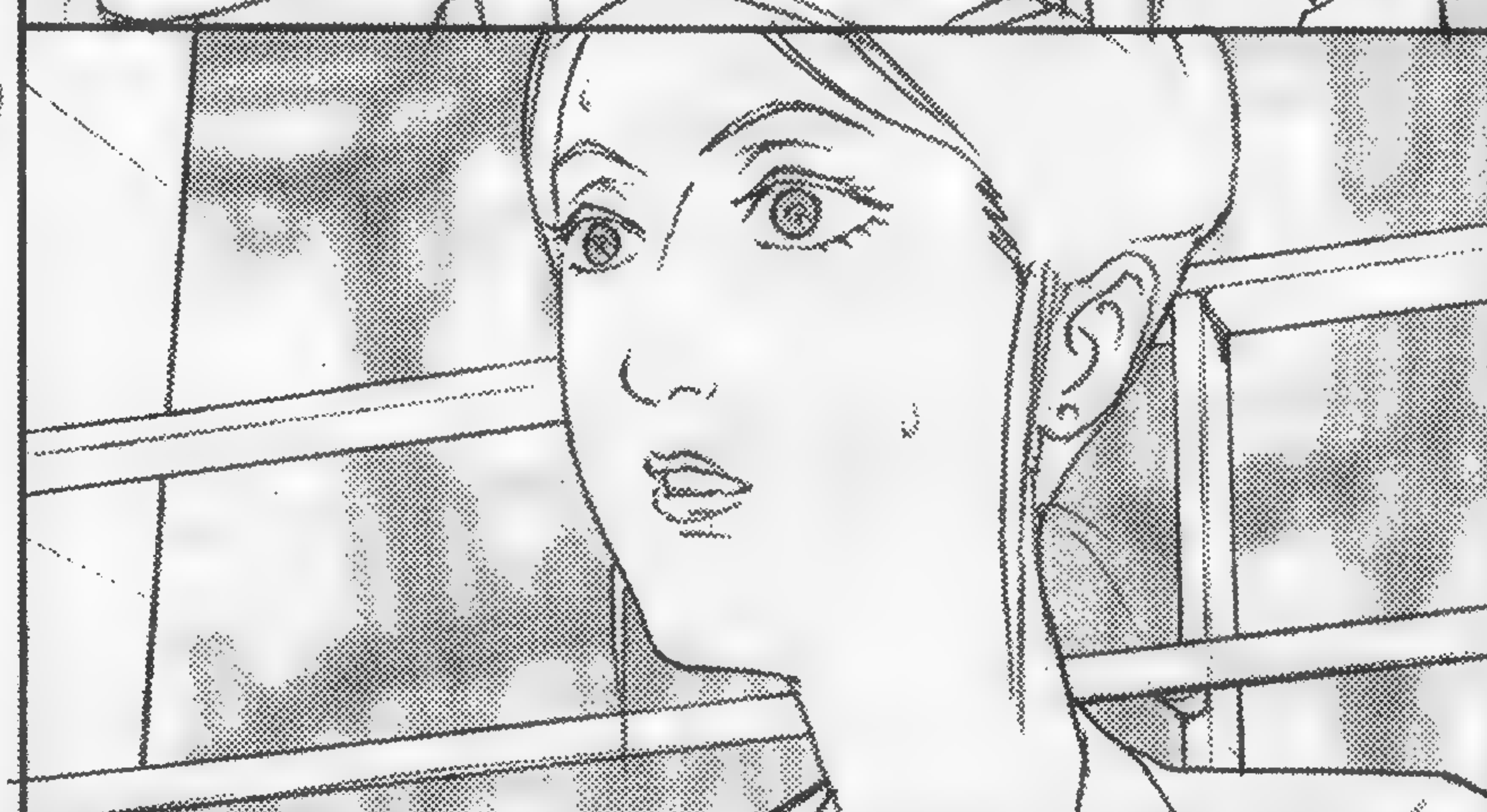
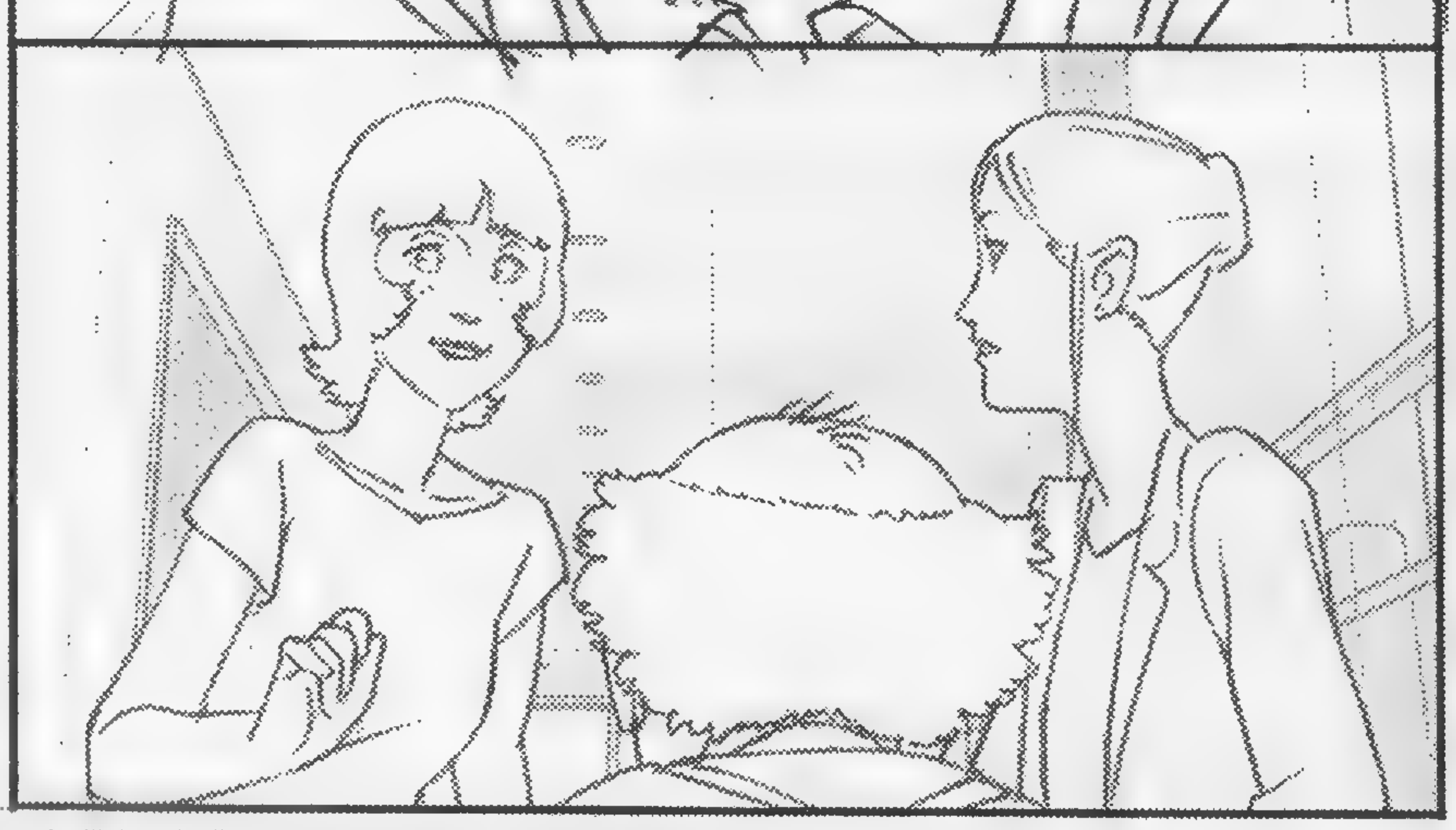
マッドハウス

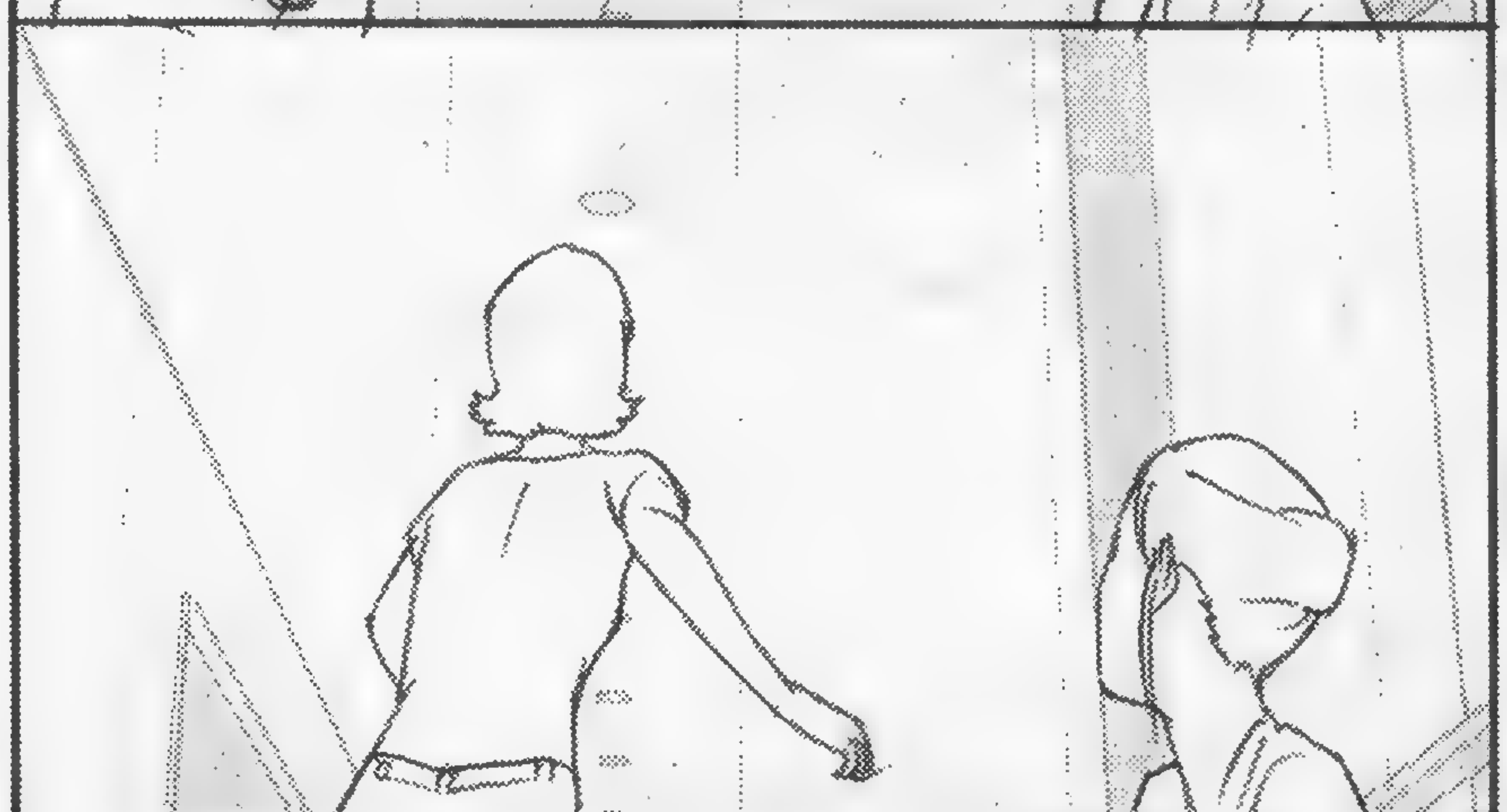
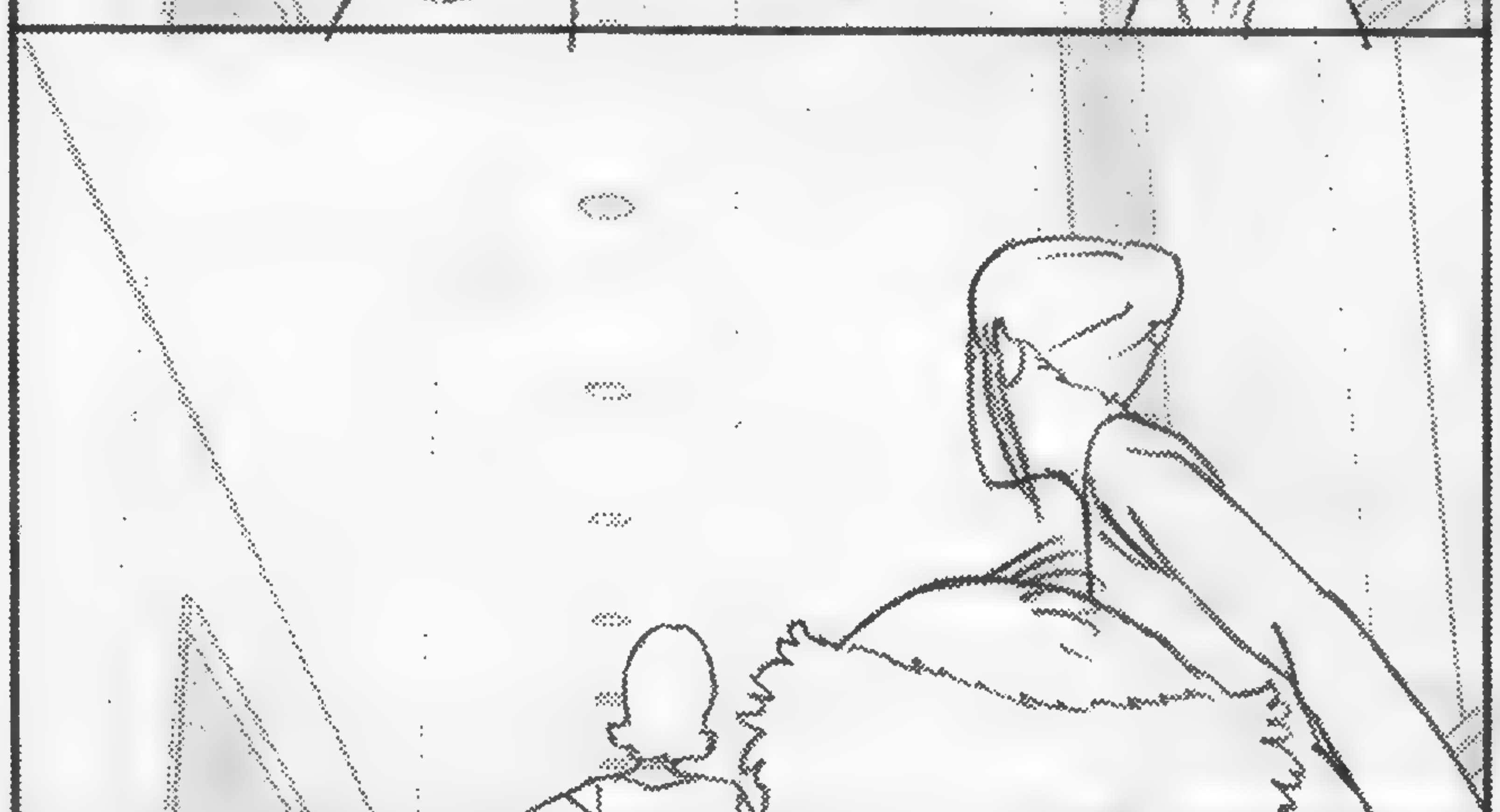
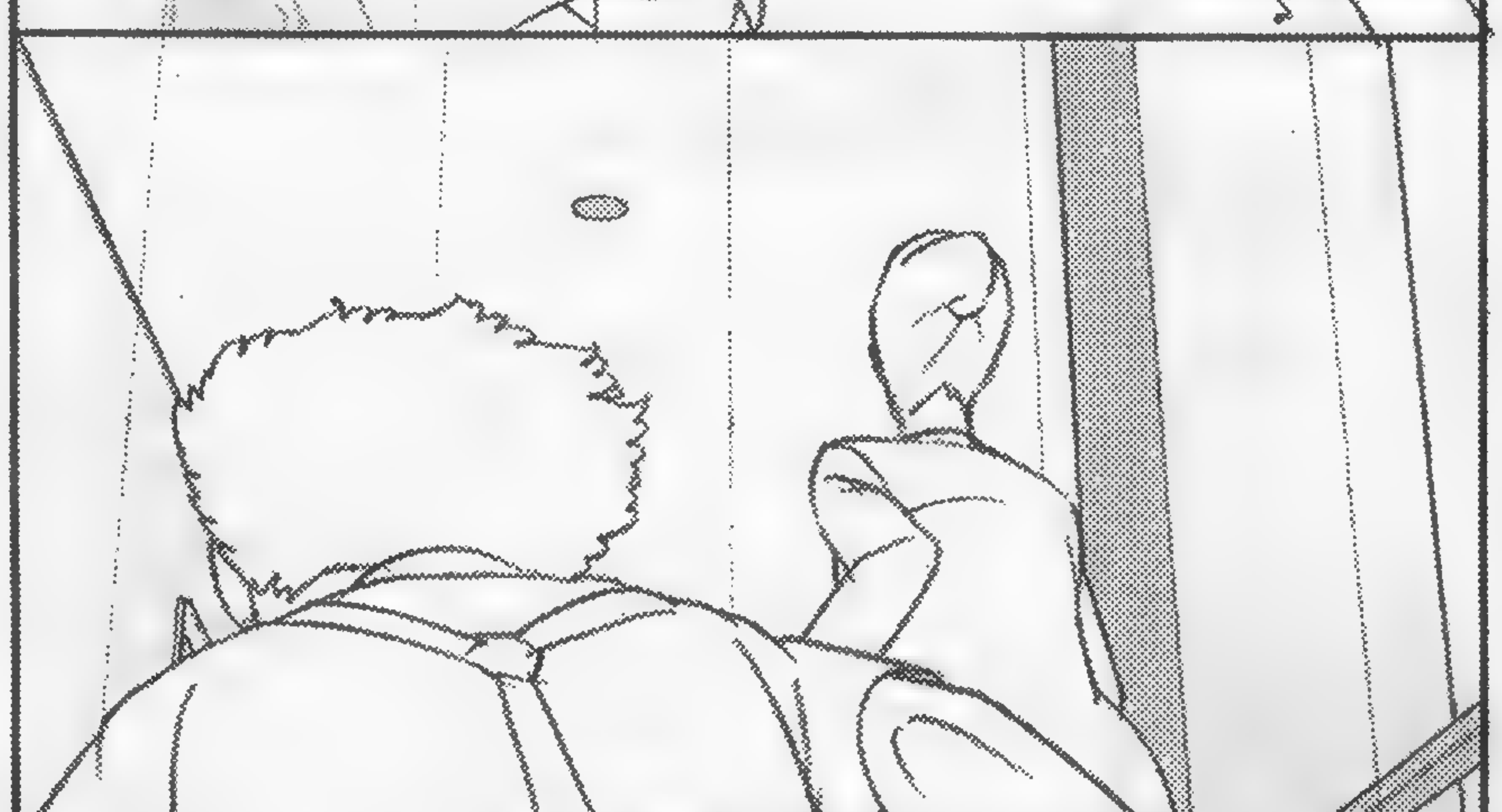
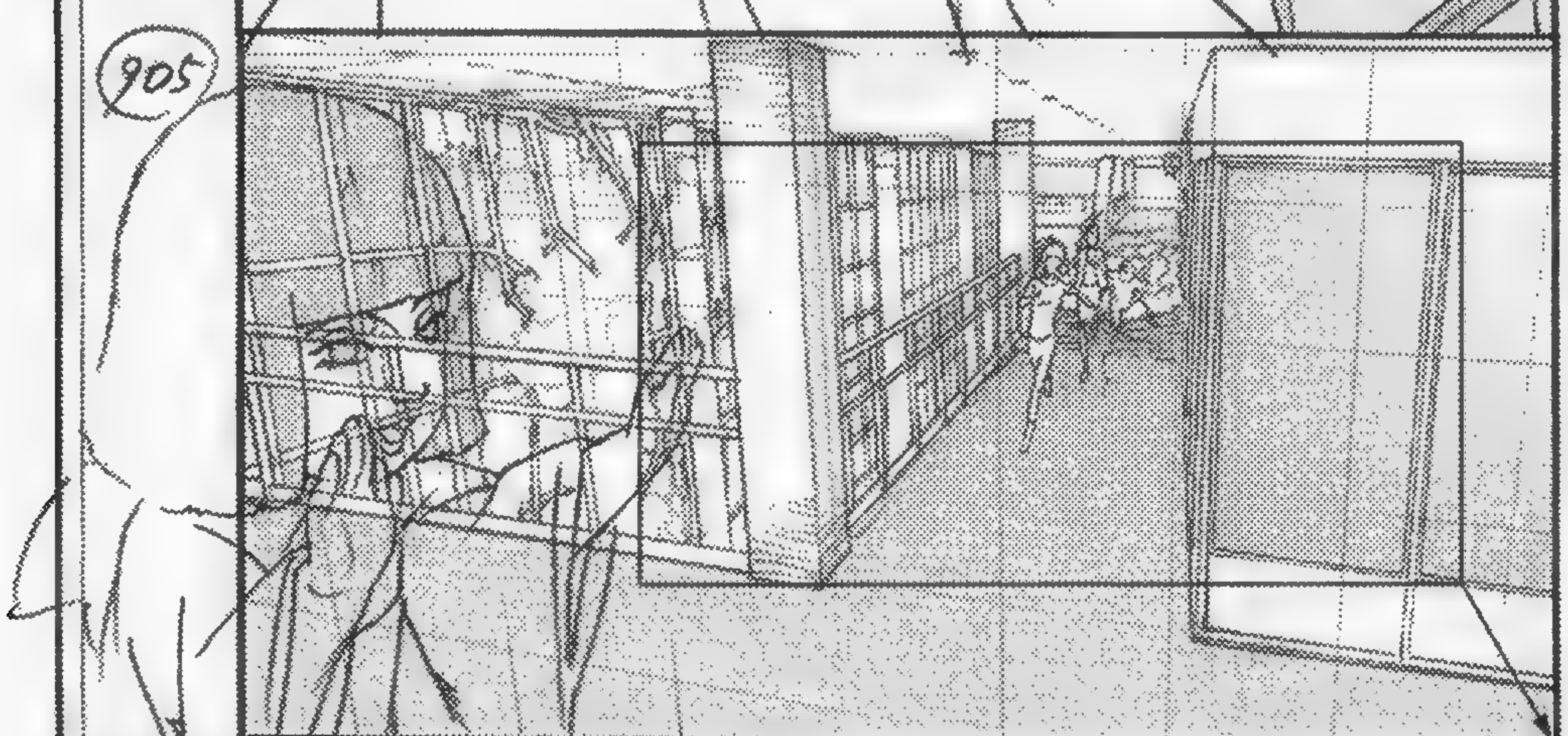
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
894		ガラスの壁面を叩く。 人形はあくまで 無邪気に遊んでいる 感じです。 画面動	ガシャアアンッ‼	2+12
895		落ちそうになって いる島をあおって、 その奥に日本人形。		
		敦子が島に駆け寄り (BOOKの陰からIN)、 右手を伸ばす。	敦子 「所長！ しっかり！」	
		けたたましい笑い声を 上げる日本人形。	日本人形 「きゃははははははははは！」	4+0
896		島を引っ張り上げようと する敦子の右手、それを 掴む島の右手。 ※寄りフレームの方で レイアウトして 下さい。	(こぼれる)	1+12

( )

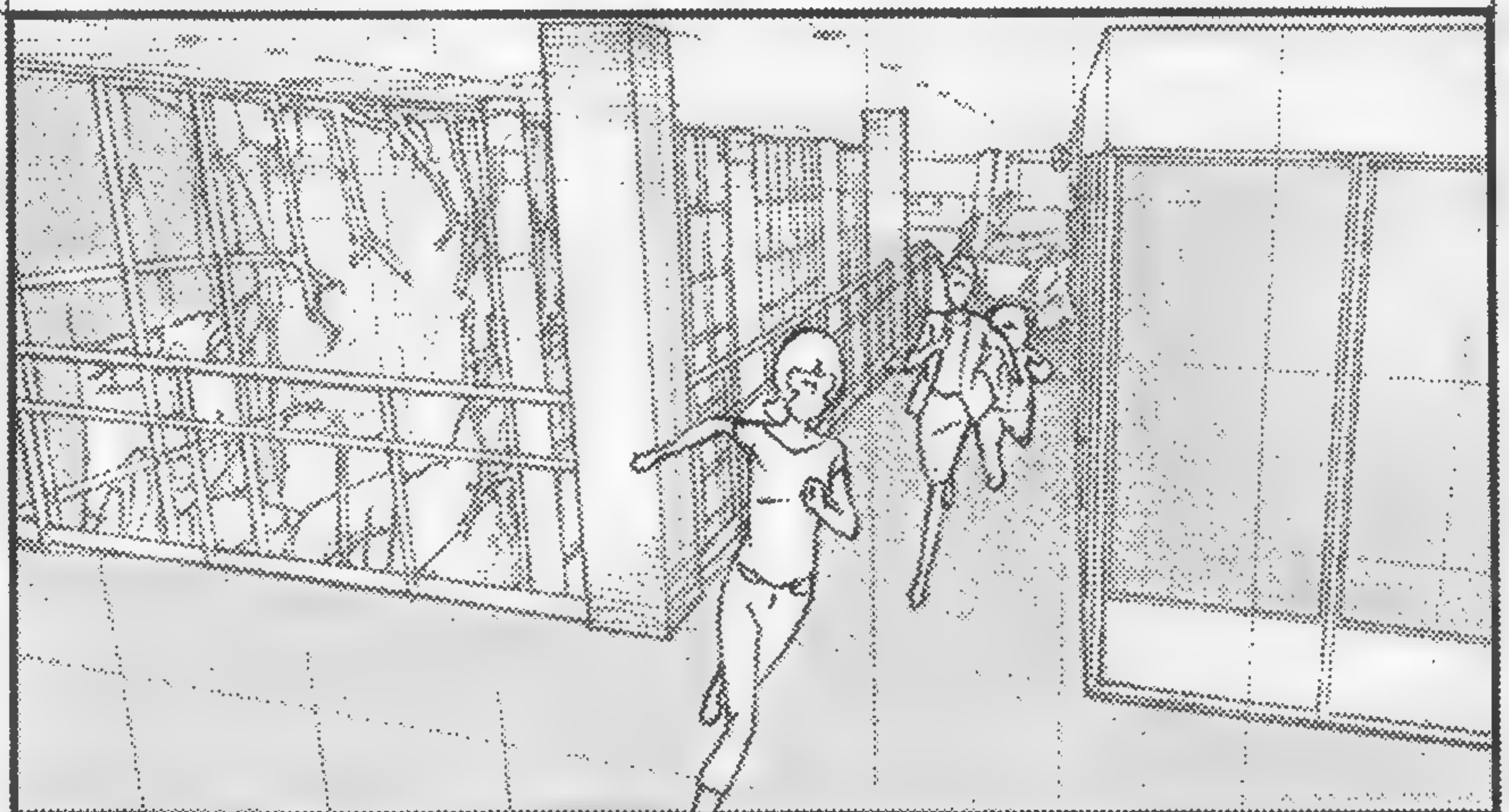
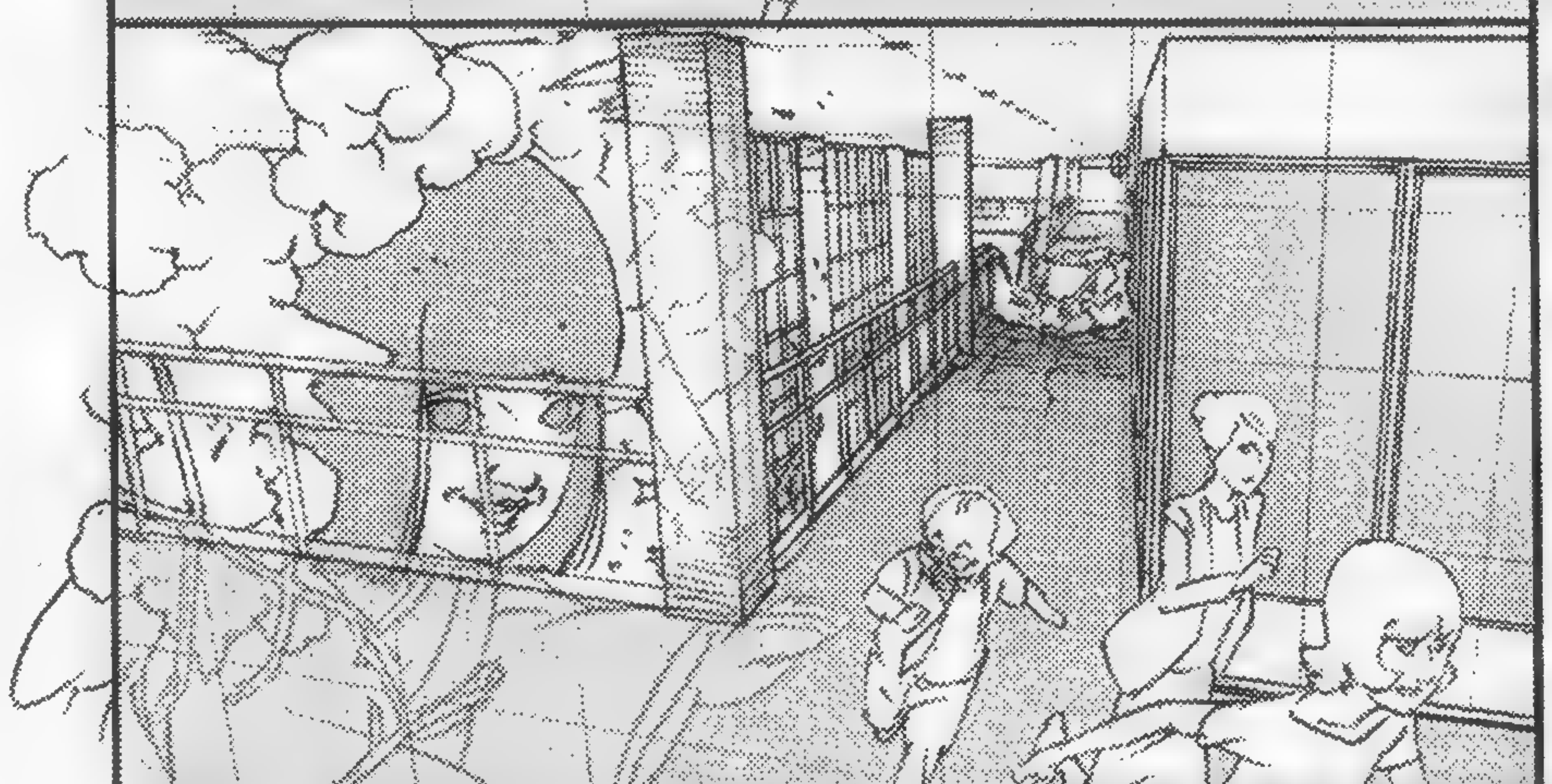
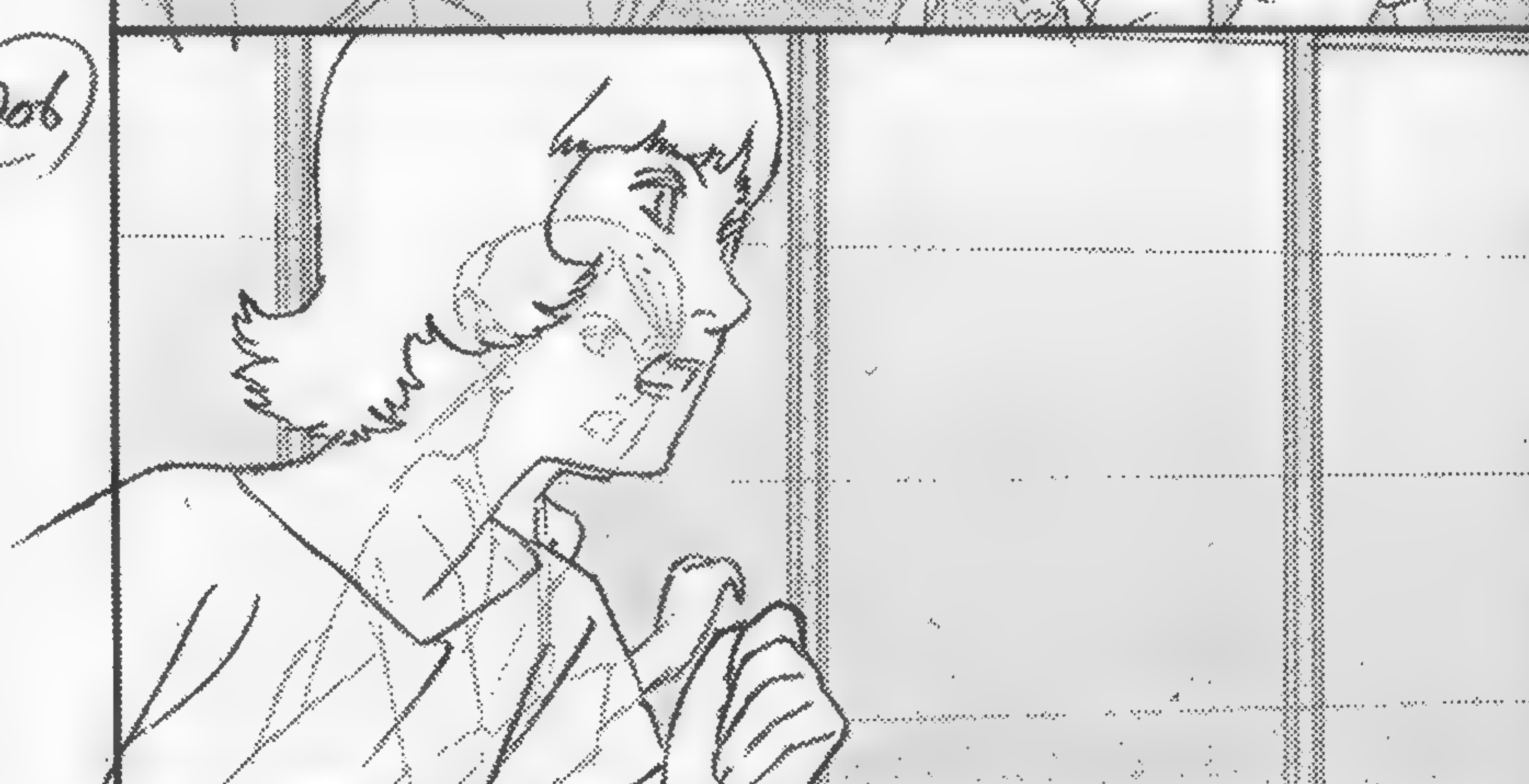
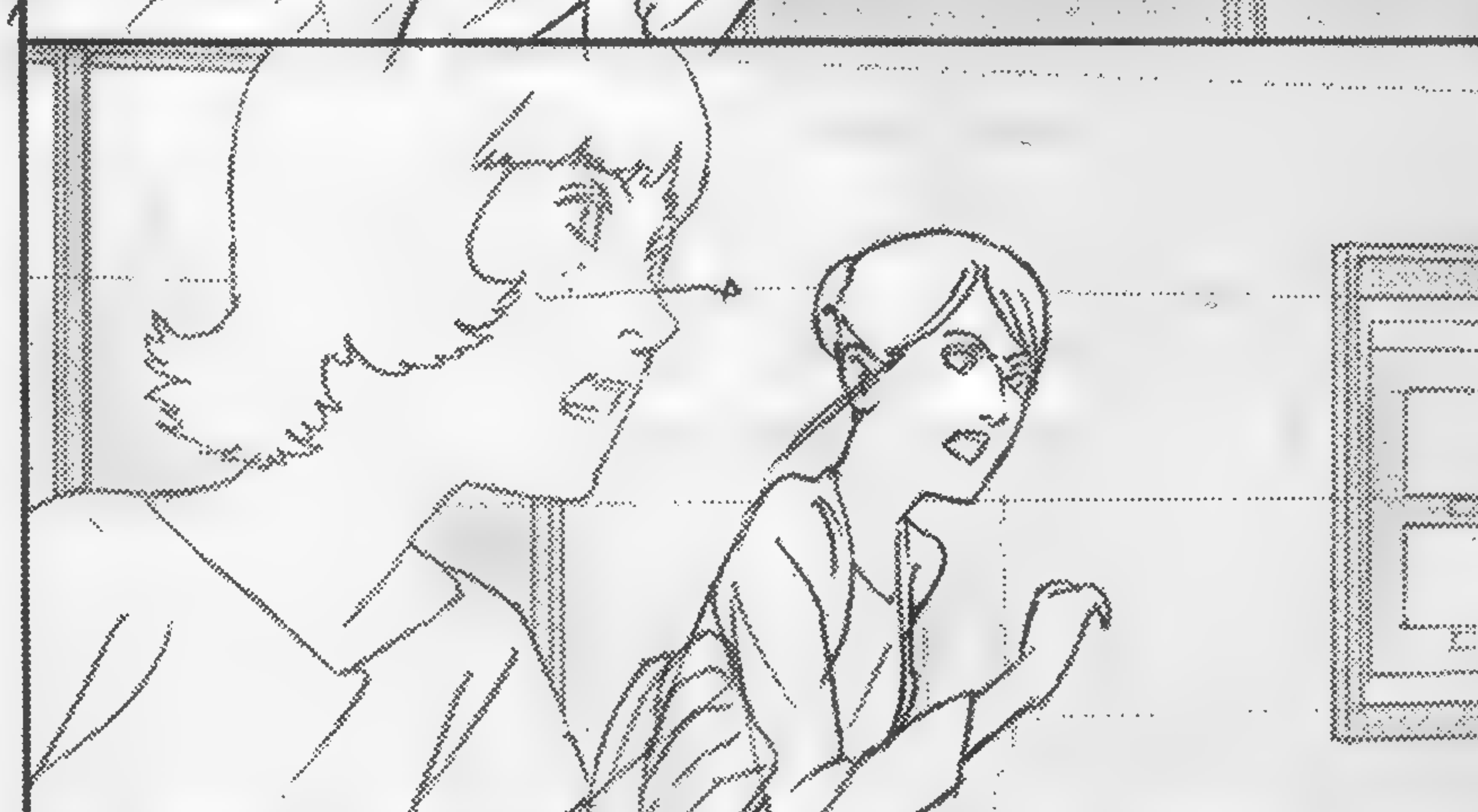
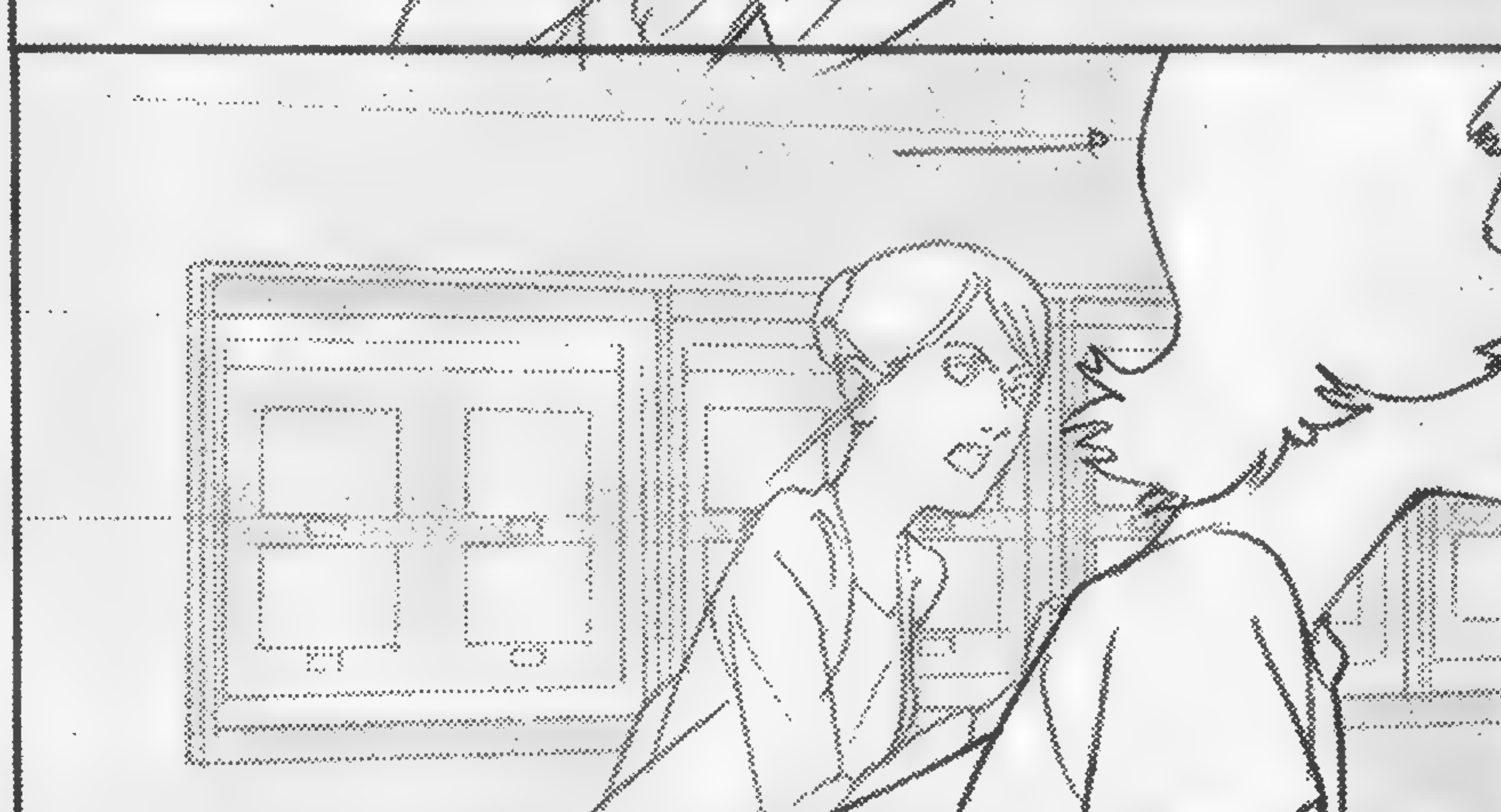
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
897		渾身の力を入れる 敦子のアップ。 天井から瓦礫の落下など 適宜お願いします。	敦子 「…ッ！」	1+09
898		必死の島、アップ。 BGはC.893で兼用。	島 「ウウッ！」	1+06
899		C.896同ポ。 敦子のアップ。		
		さらに力を込める。		1+12
900		C.896同ポから。 前カットのラスト、 力む敦子を受ける感じ で、しかしその甲斐も なく ↓		
↓				

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
900		島がズルッと滑り 落ちそうになる。 付けてPAN.DOWN。 そこへサッと腕が INして、 島の左肩あたりの シャツを掴んで 一気に引っ張り上げる。		4+0
901		A.C.で。 引っ張り上げられる島。 ↓		

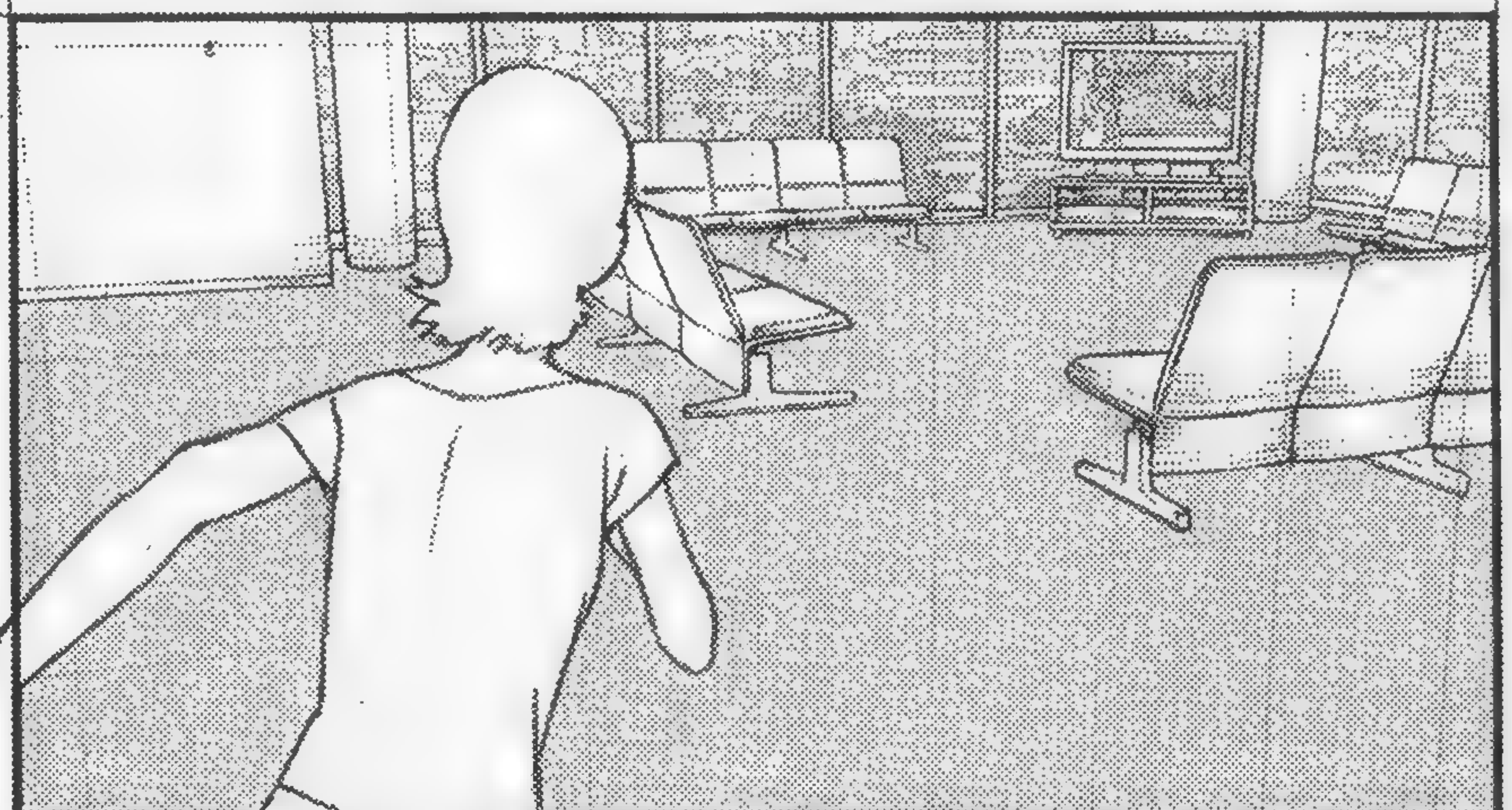
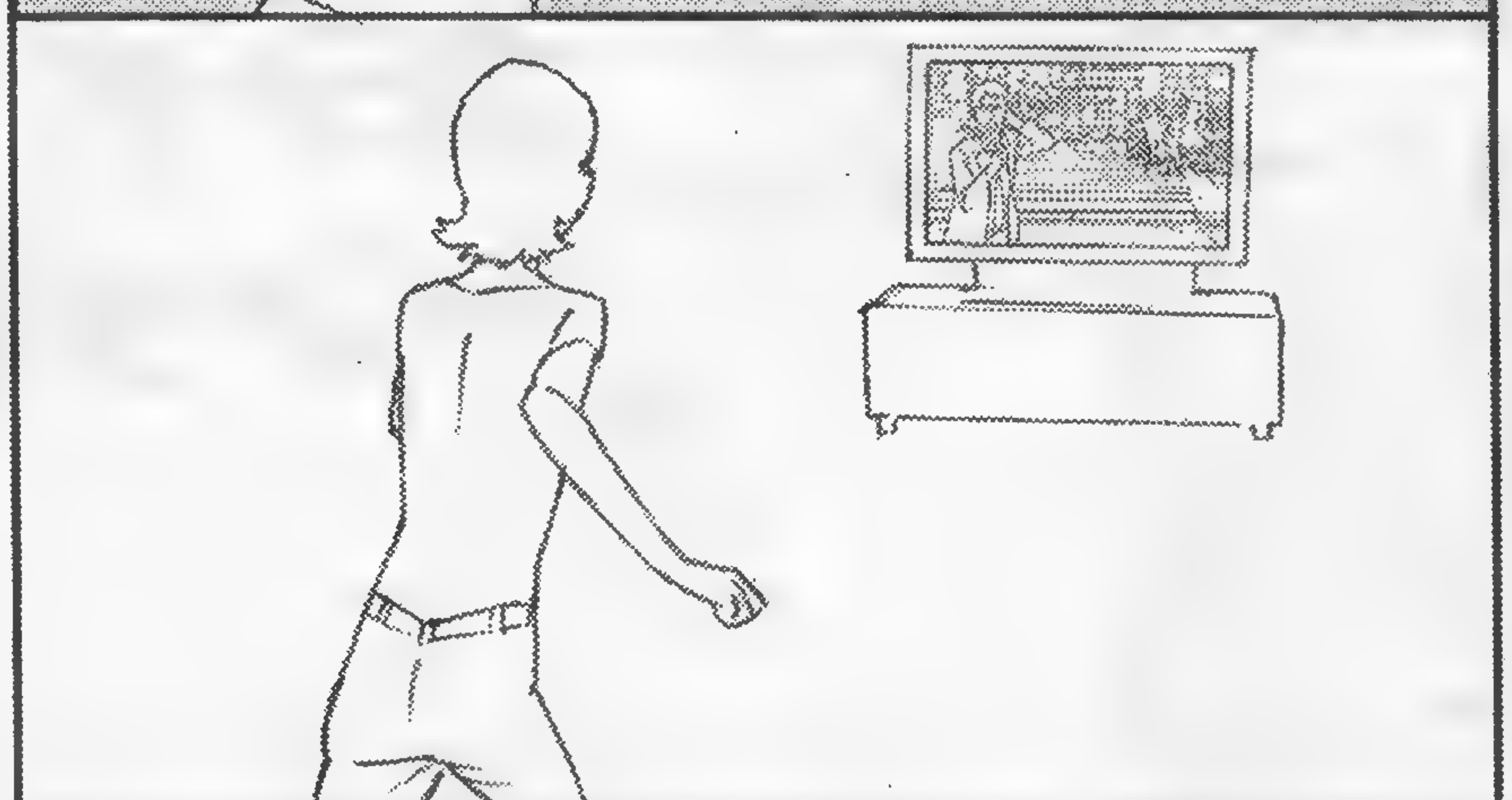
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
901				
		顔を上げる島に付ける感じでPAN.UP.すると、そこにはパプリカの姿。 固まる敦子、島。	敦子・島 「！」	4+0
902		驚きの敦子、アップ。 目パチはさせないで下さい。	敦子 「……」	1+18
903		驚きの島、アップ。 こっちは目パチ有りで。	島 (～1+09) 「…パプリカ？」	3+0
904		C.901ラスト位置同ポから。 二人の疑問に応える代わりに、		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
904		パプリカ、サッと立ち上がる。付けてPAN.UP。	パプリカ (〜0+12) 「質問は無し！ (パパンッと手を叩いて) ハリアップ！」	
		廊下の奥へと駆け出すパプリカ。		
		つられて敦子、島も立ち上がって駆け出す。 パプリカと遅れる二人のタイミングは次カットの都合と合わせて調整のほどお願いします。		
				4+0
905		パプリカを先頭に走ってくる三人。 付ける感じでT.B.すると、画面左手に三人を覗き込んでいる日本人形が見えて来る。 ↓		

マッドハウス

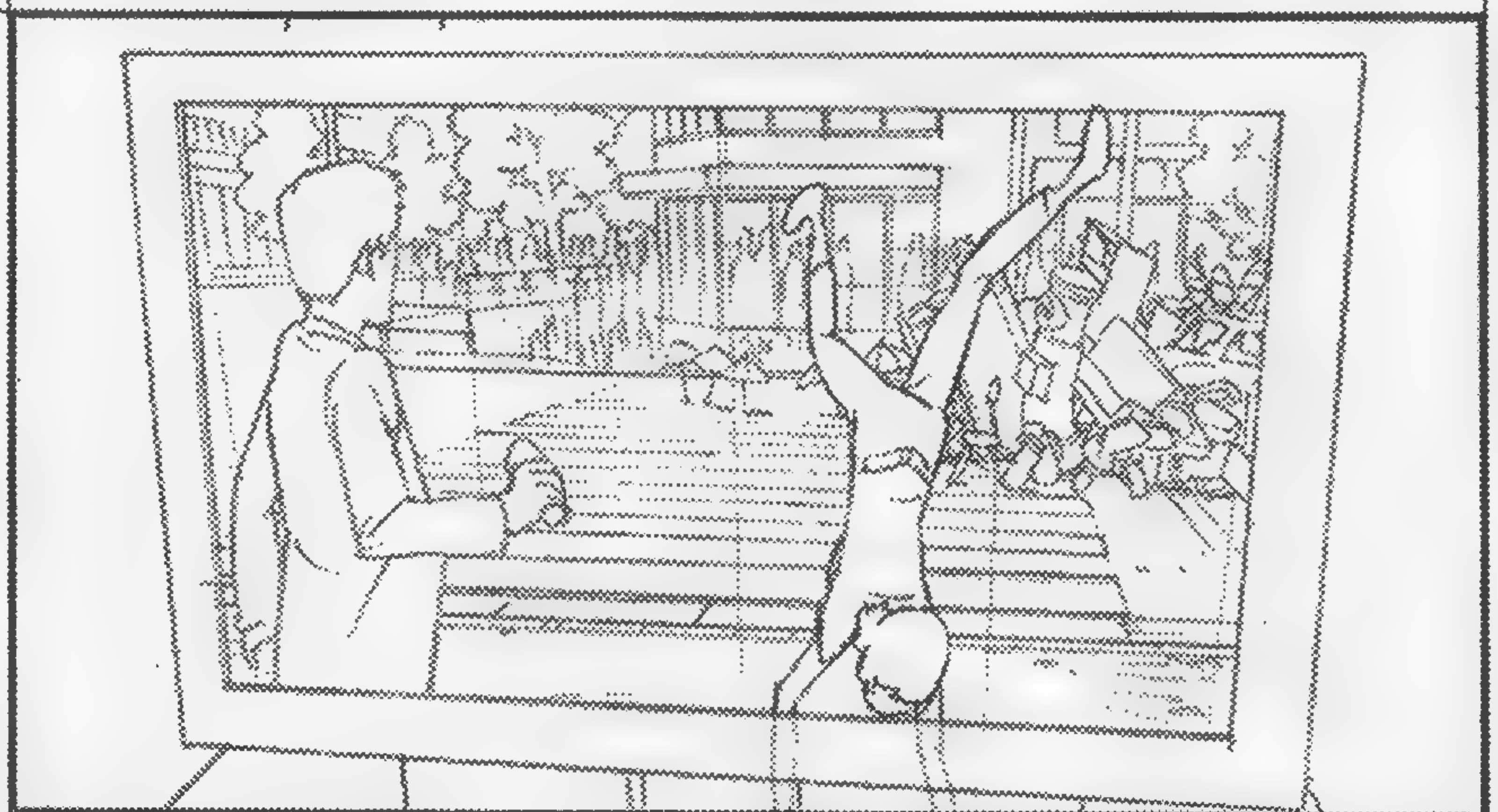
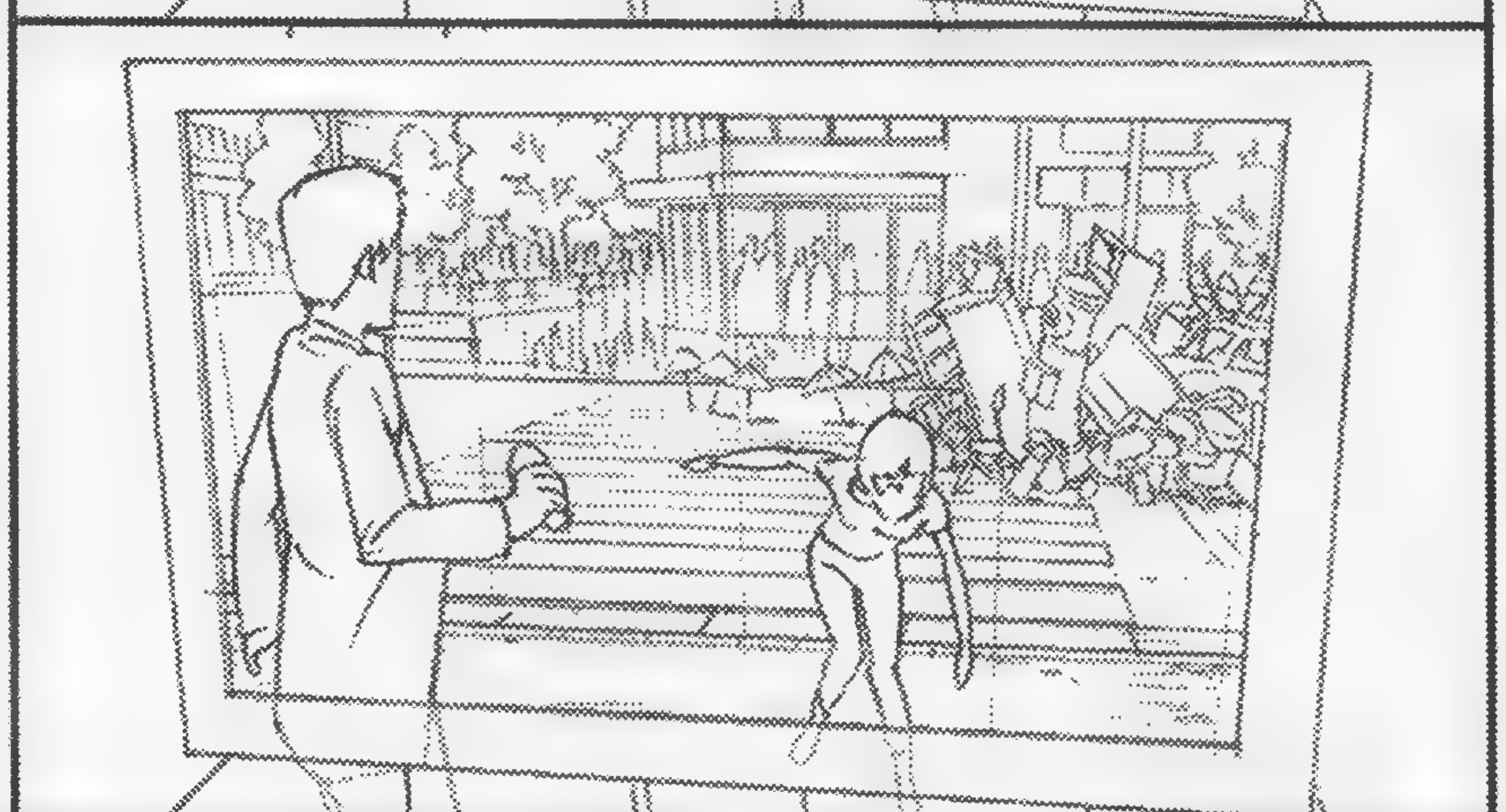
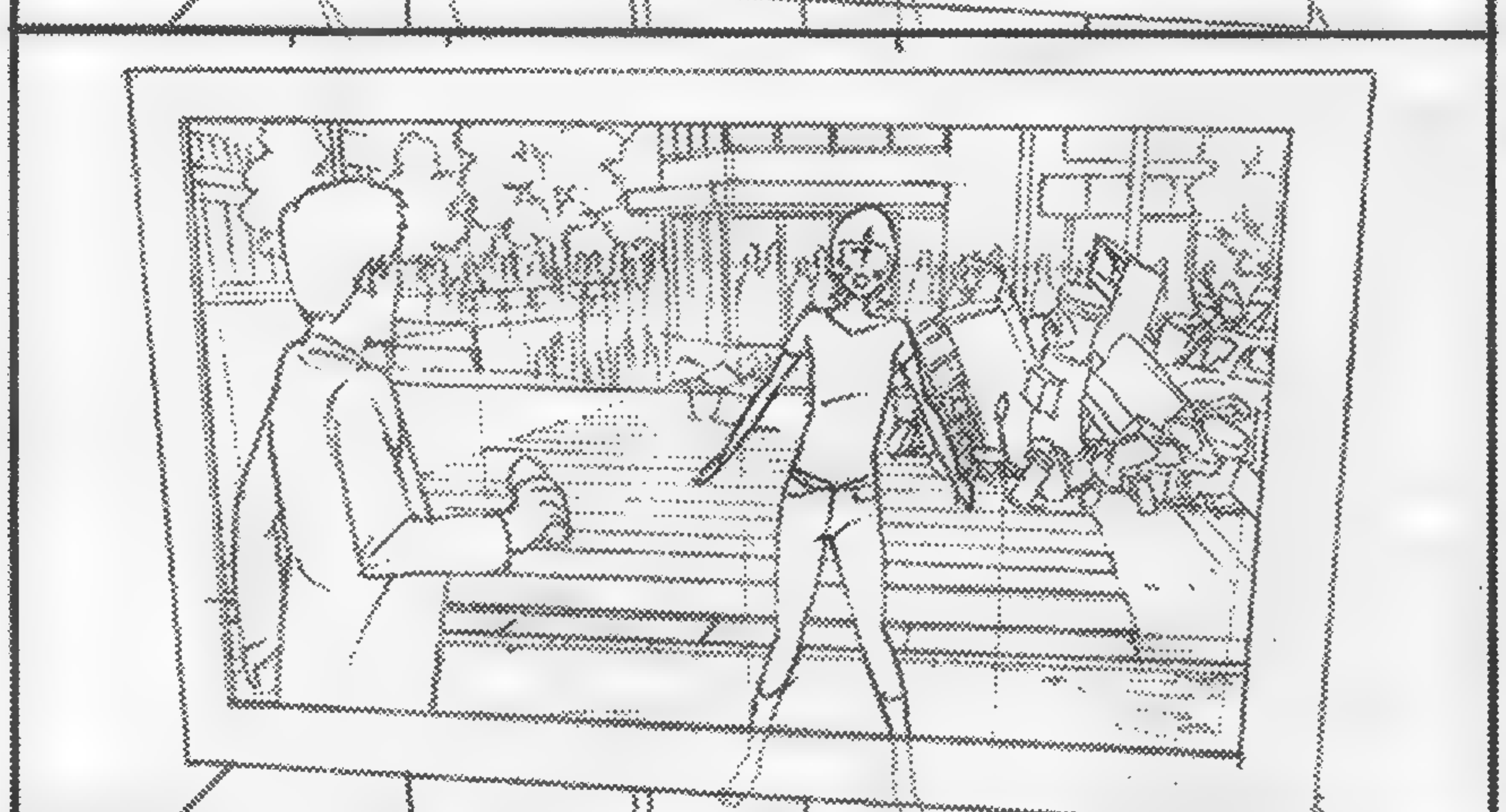
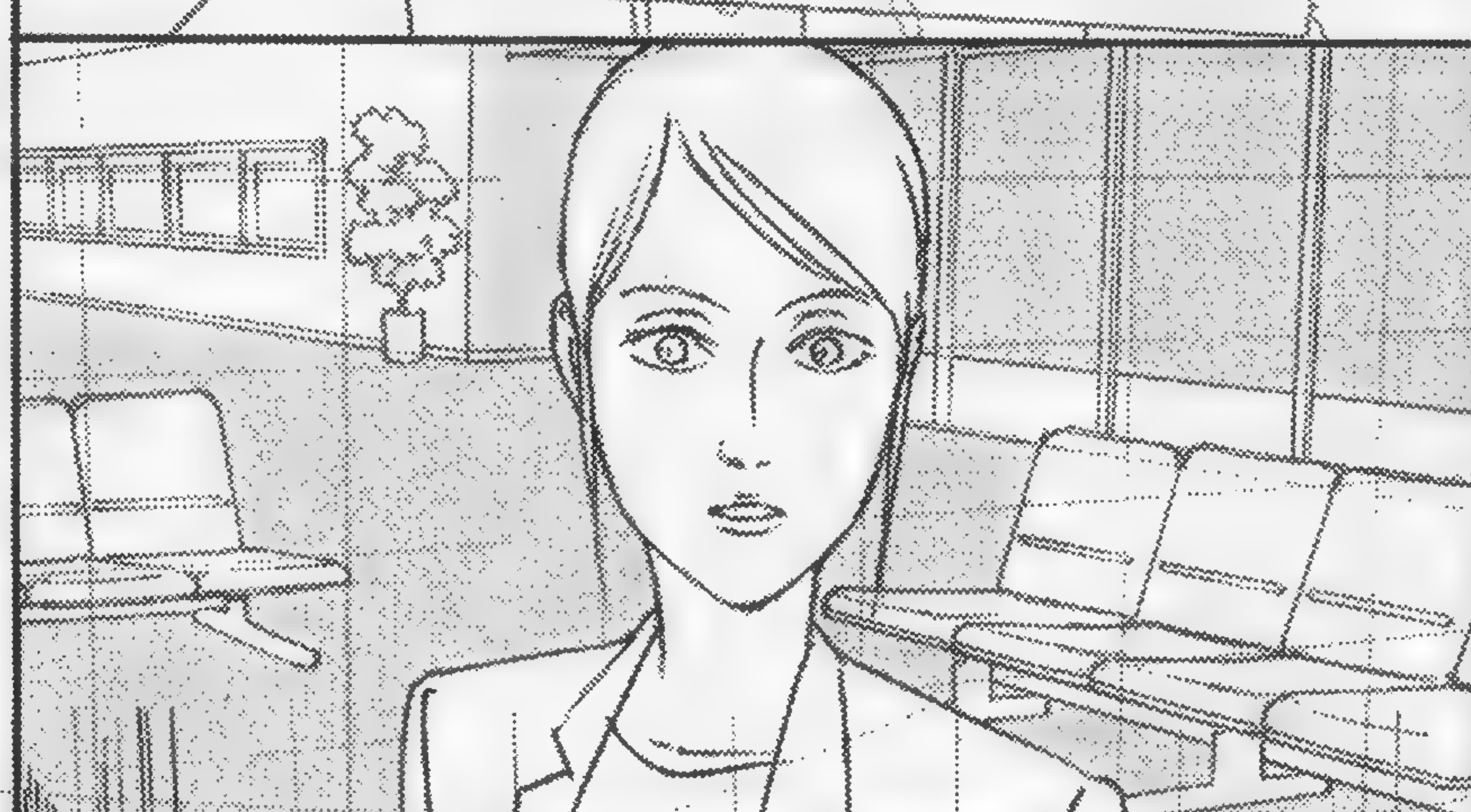
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
905		廊下から、少し広くなったホールに出て角を折れる三人。		
		敦子とパプリカがOUTするまで。日本人形が無理矢理、建物内に入ってくる。 画面動	ガシャーンッ!!	3+0
906		走るパプリカと敦子をFOLLOW。		
		敦子はスライドで前へ。パプリカも少し逆方向にスライドさせて下さい。	敦子 (~1+0) 「どうして パプリカが!?」 パプリカ 「非常時には 非常時の対処が あるでしょ！」	
		言いつつ、加速するパプリカ。OUT気味まで。奥に見える壁面に対して斜めに走っているので、見かけ上壁面は遠ざかります。BGのスライドの速度も見かけ上、減速することになります。計算よろしくお願いします。		5+0

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
907		ホールの奥、 テレビモニタに向けて 駆けて行くパプリカを 縦にFOLLOW。 3Dです。		
		大型のモニタには 異変を伝えるニュースが 映し出されている。 レポーターの奥を有象 無象たちのパレードが 通過して行く。 ※有象無象たちは C.870とC.878の素材を プラスして兼用…… 出来ると思うんですが。	レポーター 「これは現実 なのでしょう か!?」	
				
		パプリカ、モニタに 向かってダイブ! 縦移動は減速して ストップ。 やはり画面は歪むべき でしょうか? 手間と相談。 		
		突如目の前に現れた パプリカに驚く レポーター。	レポーター 「ワッ!」	

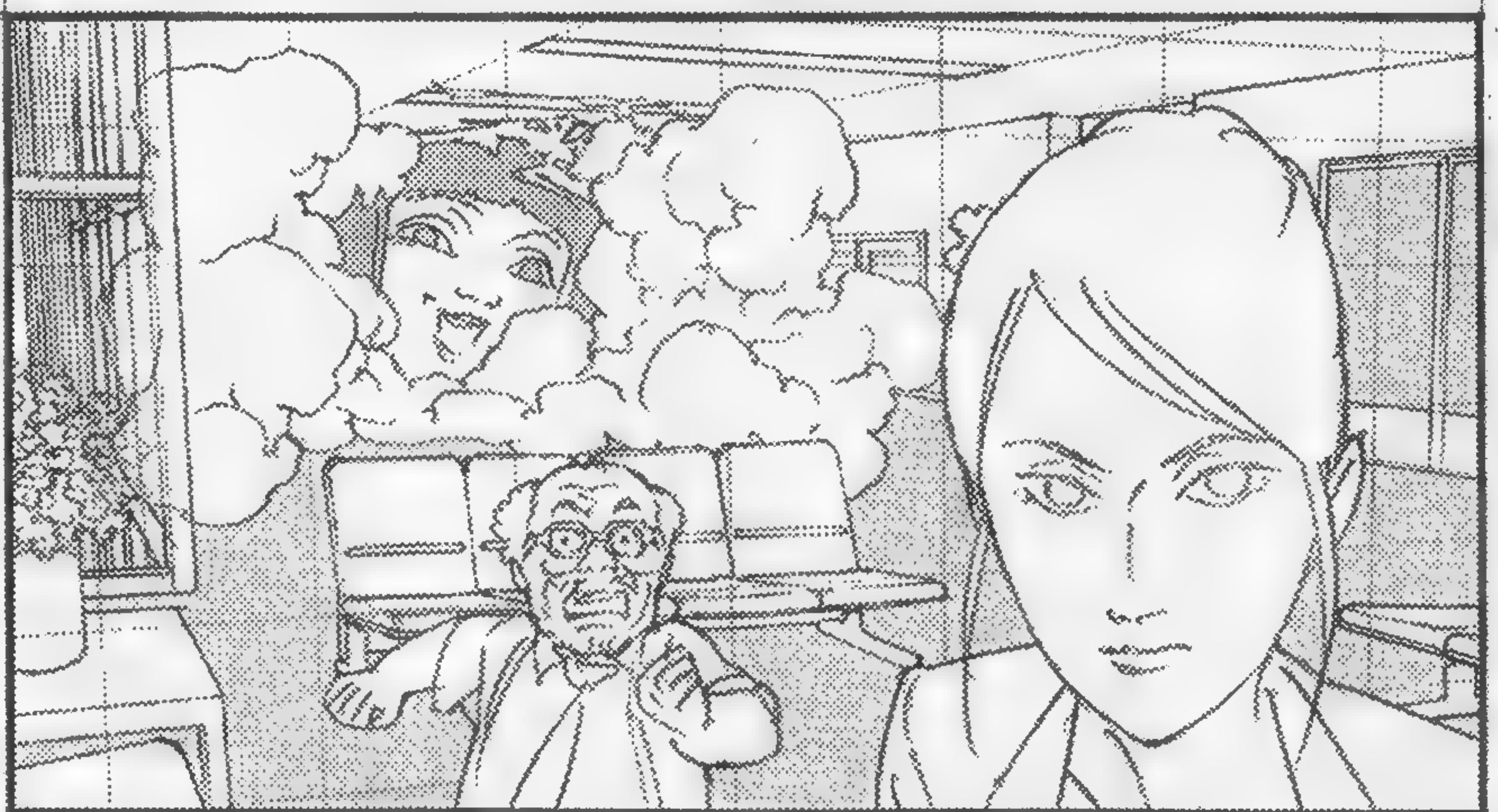
( )

No. 534 マッドハウス

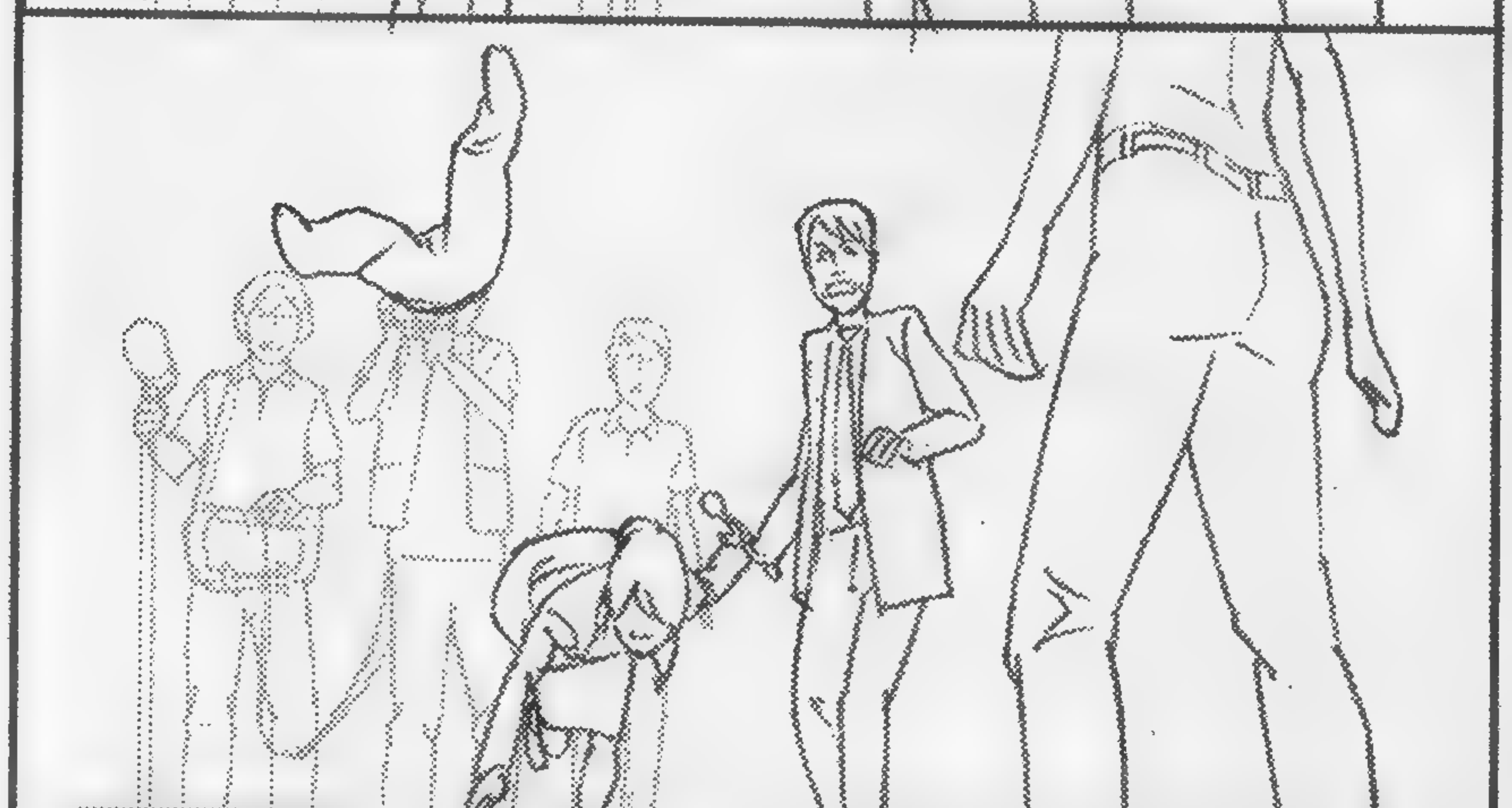
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
907		トンボを切って		
		正面に向き直るパプリカ。		
		モニタを通して敦子に呼びかける。	(〜3+18) パプリカ 「早く！ 黒幕のところへ 行くんでしょ!?」	6+12
908		信じられぬ面持ちの敦子。	レポーター（OFF） 「まるで夢を 見ている ようです！」 **ズズーンッ！**	
		画面動。 振り向く敦子に付けるPAN+T.B.		

(　　)

マッドハウス

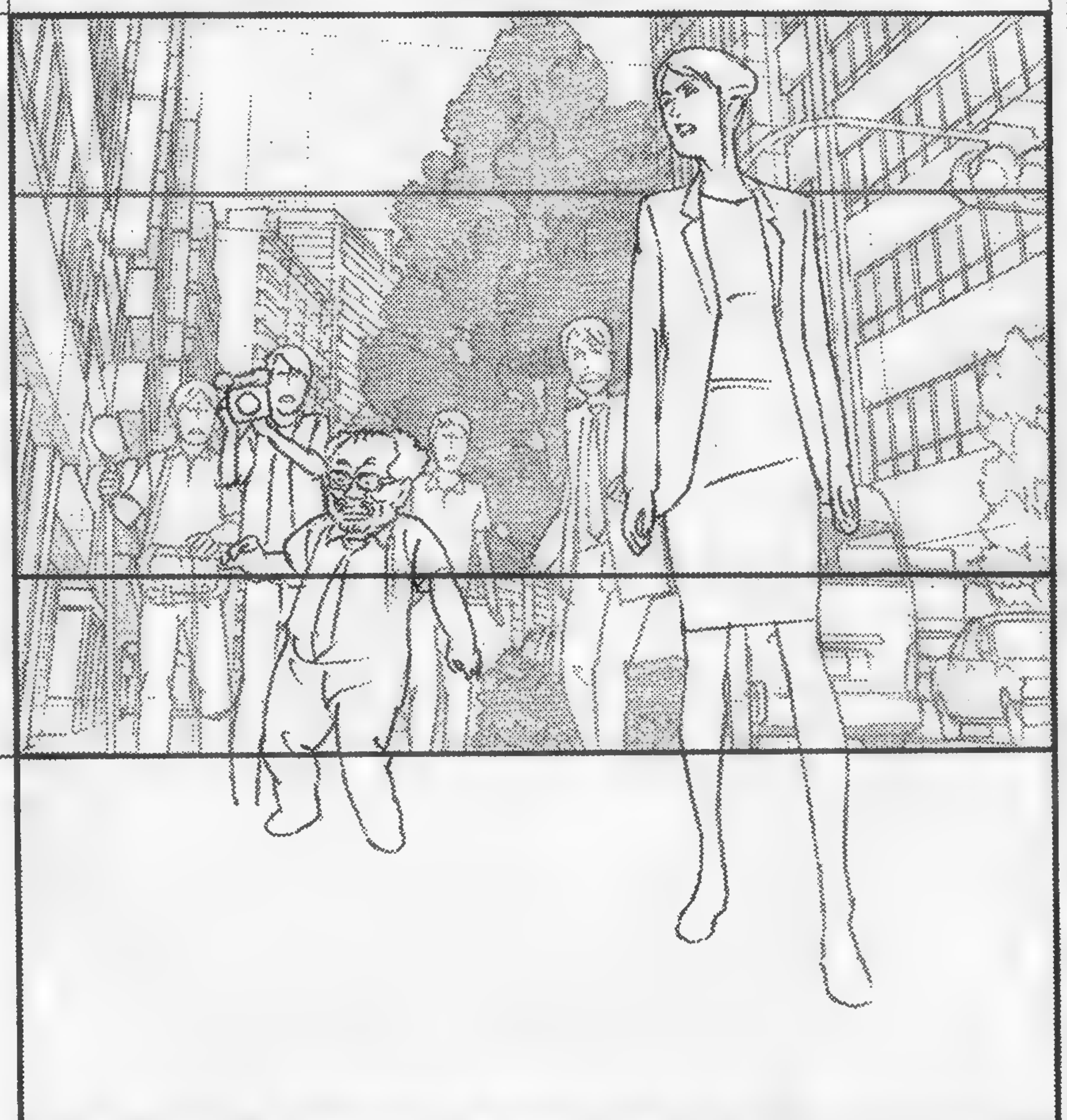
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
908		奥から日本人形が 建物を破壊しつつ 無理矢理に進んでくる。 駆け出す敦子、島。		
		OUT気味まで。		5+0
909		敦子、		
		床を蹴ってモニタの 上端に手をかけ、		
		サッと身を翻して モニタに飛び込む。		1+12

(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
910		A.C.で。 テレビクルーの カメラから飛び出して くる敦子。 T.B. 街角。手前に パプリカが立っている。		
				
		敦子、着地して		
		タタッと手前へ。 島が続いてカメラから 窮屈そうに現れて着地。 パプリカは、敦子の 収まりを待たず、 小走りに駆け出して 左へOUT。	パプリカ 「急いで！」	
		↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME

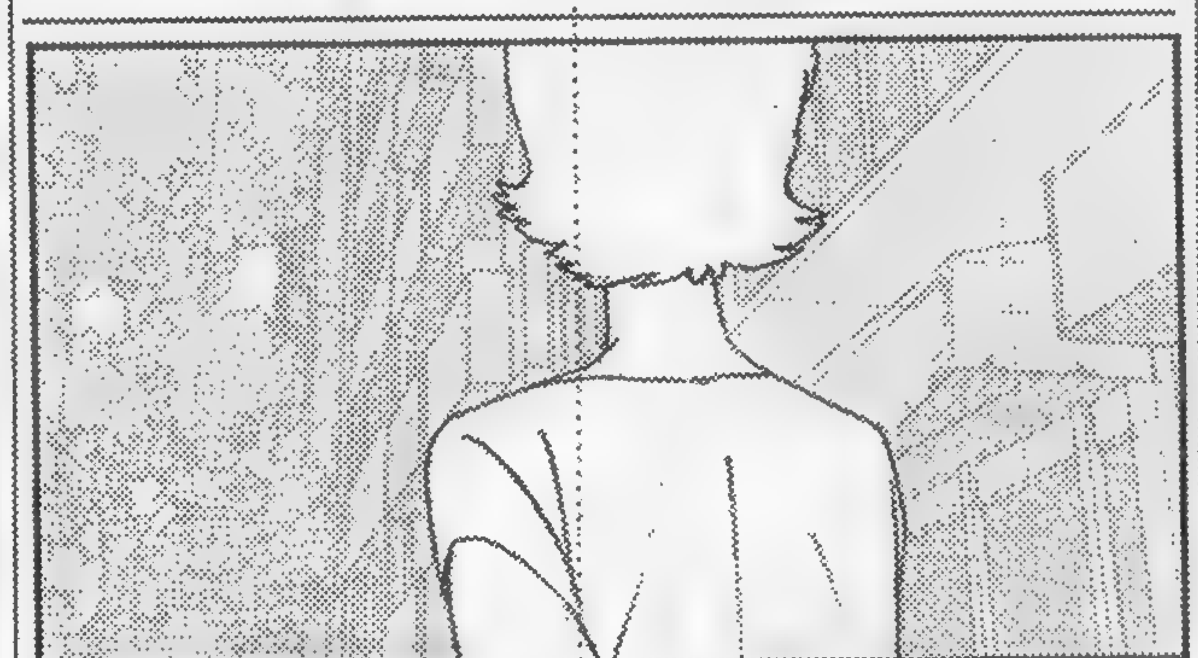
910



身体を起こしつつ
手前に来る敦子に
付けてPAN.UP。

敦子　(~3+0)
「勝手に
先走らないで、
パプリカ！」

5+12



911



パプリカ、立ち止まり
敦子の方を振り返る。



振り向いて敦子を
見据える間が0+12~18
くらいあって。

(~2+18)
パプリカ
「いつでも自分が
正しいわけじゃ
ないでしょ!?」

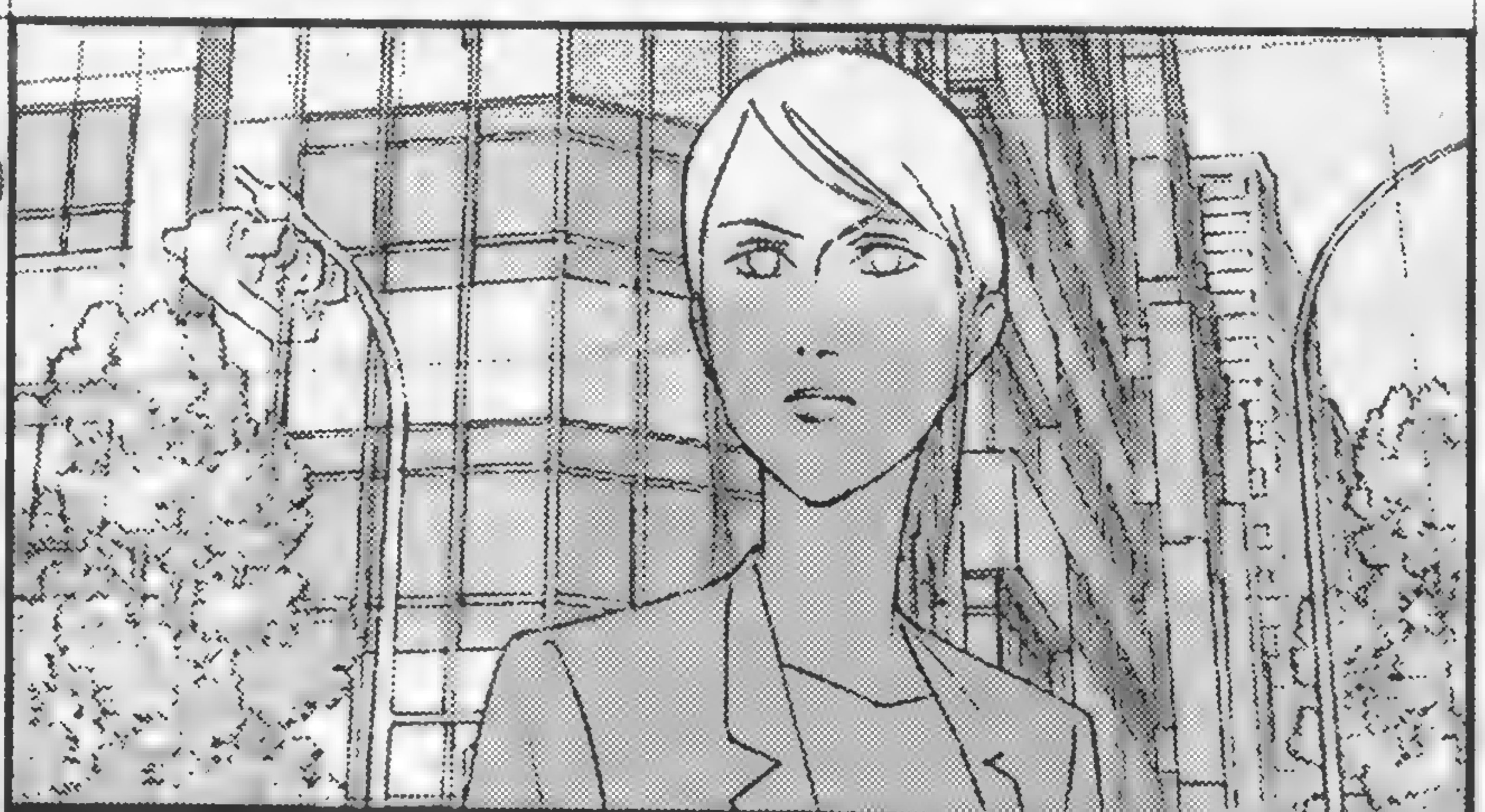
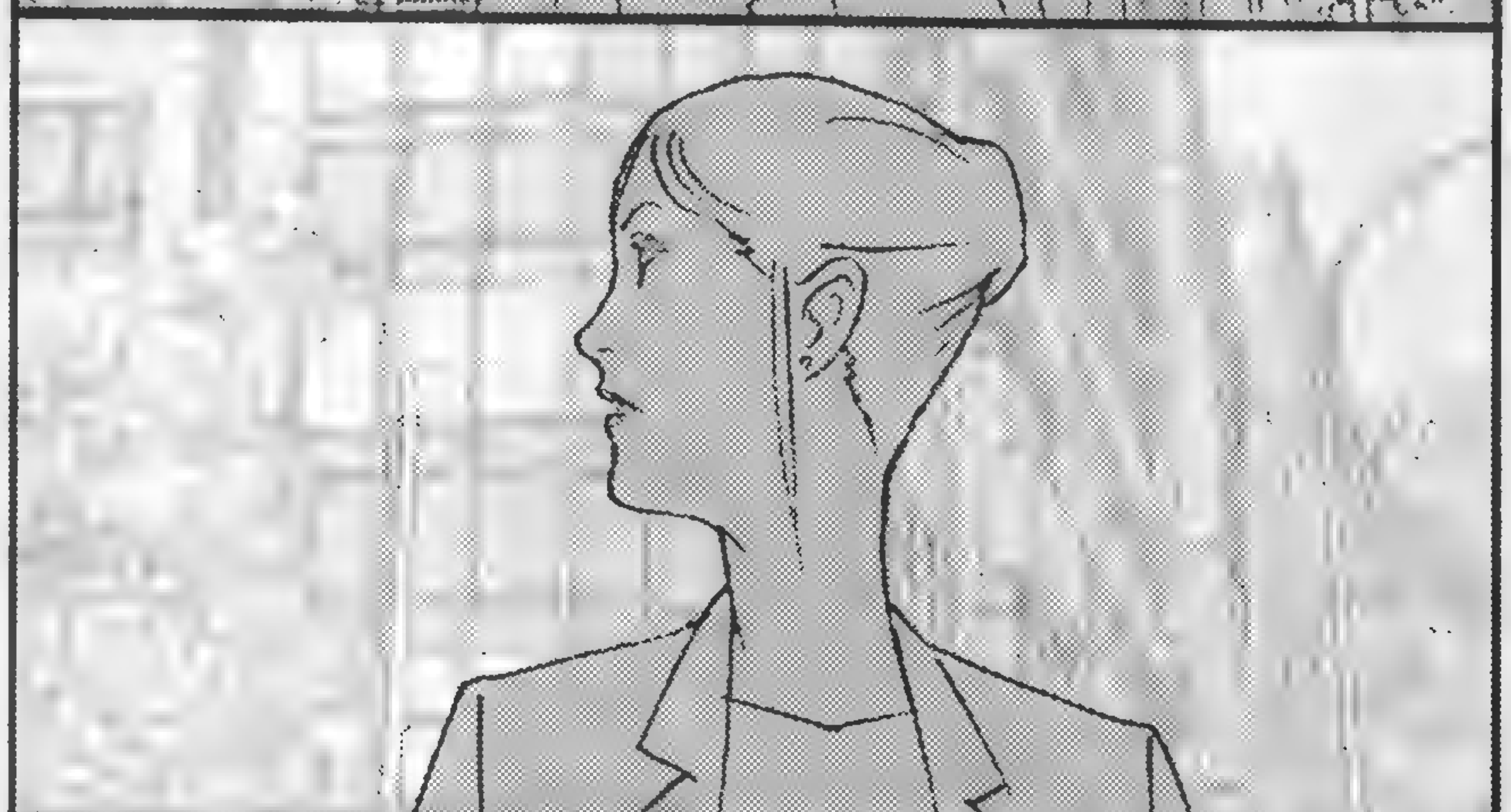
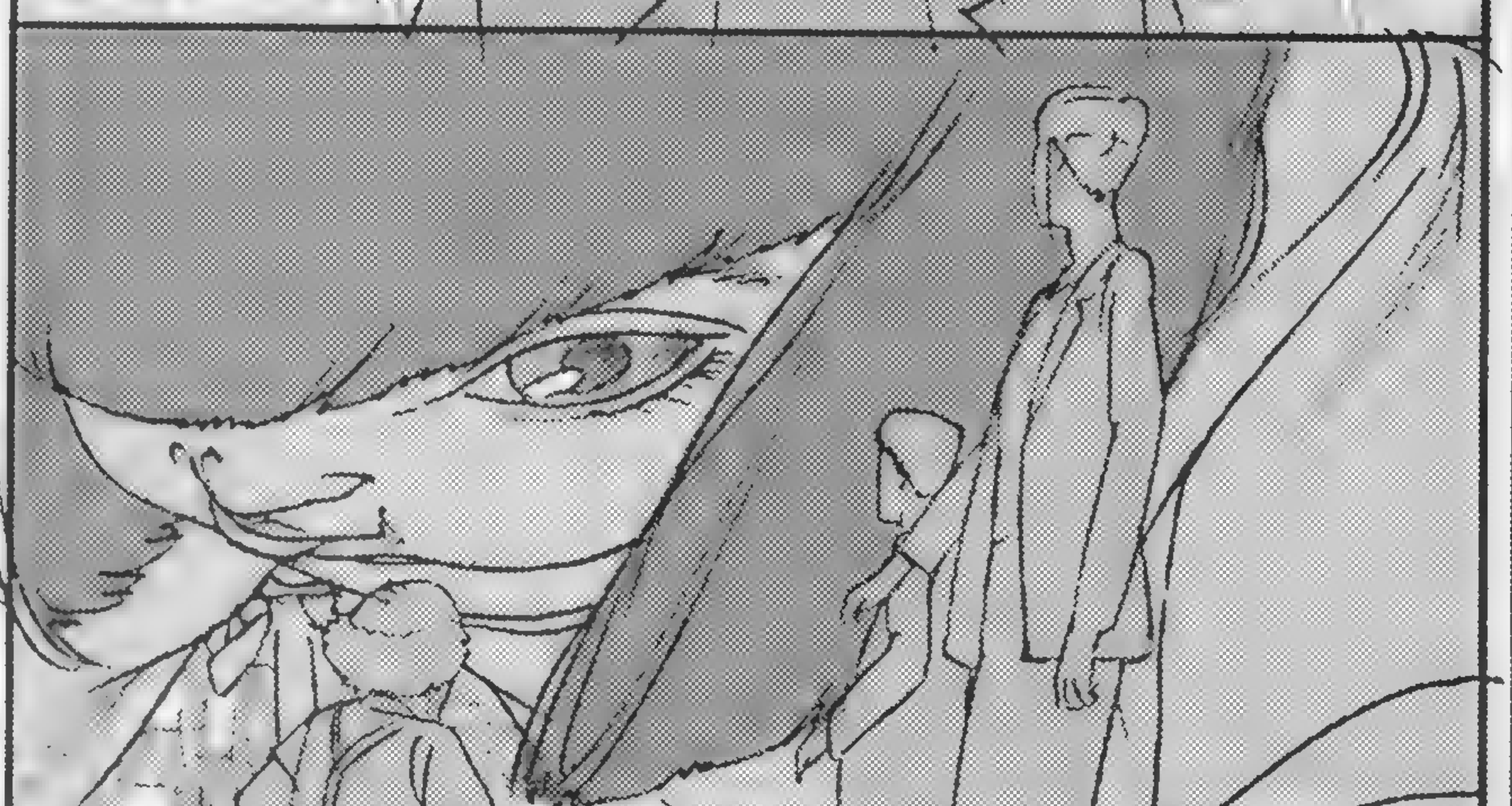
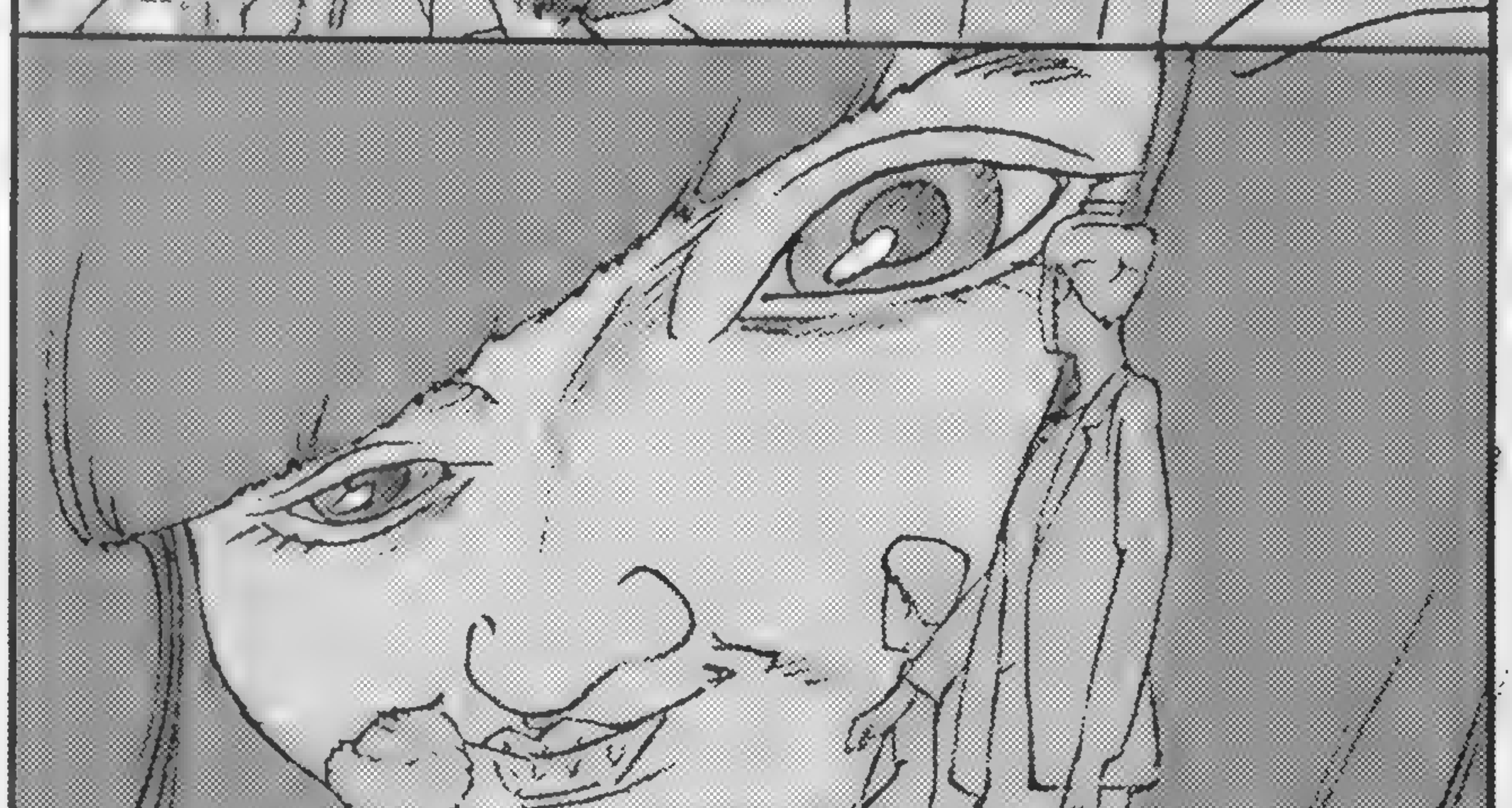
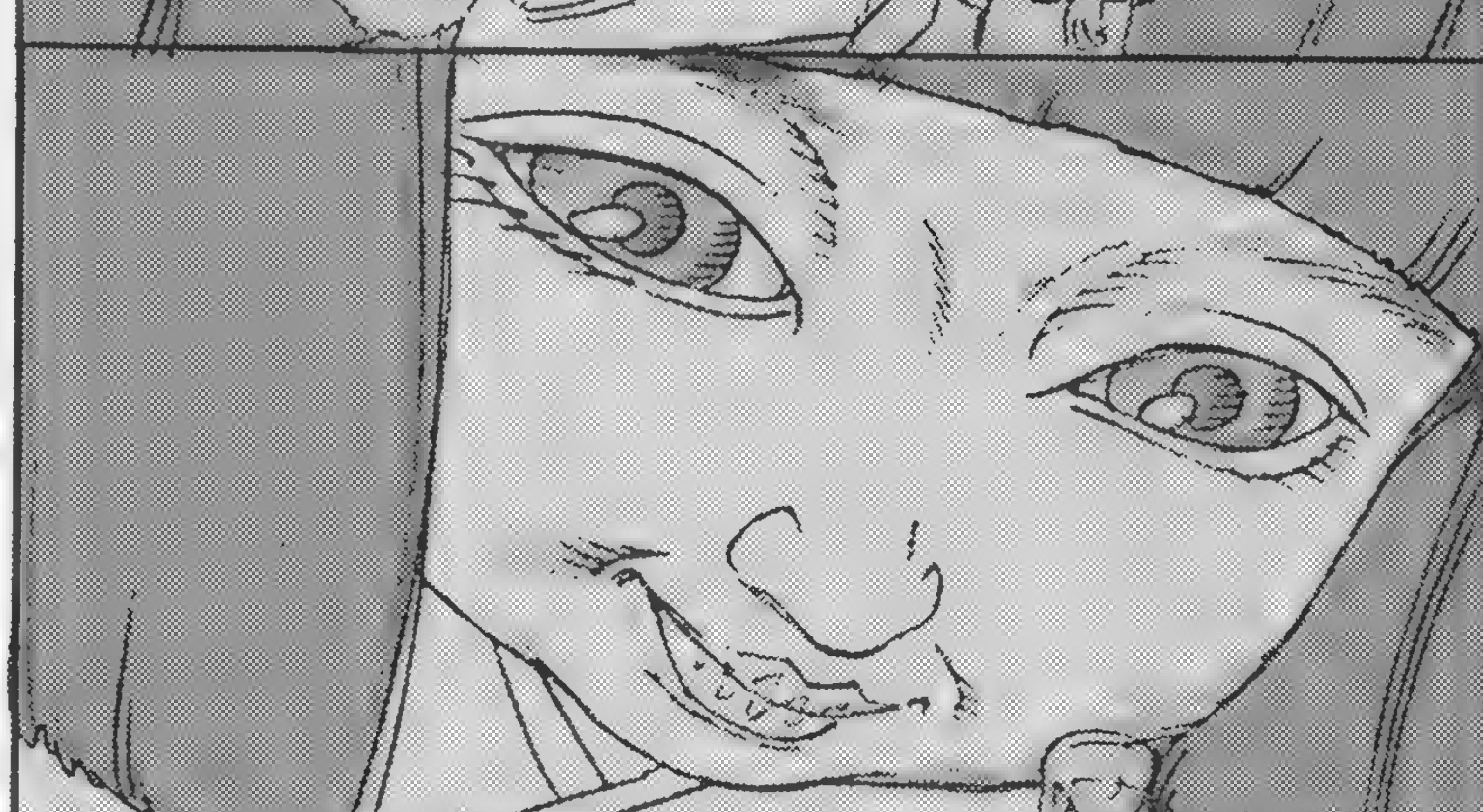
5+12

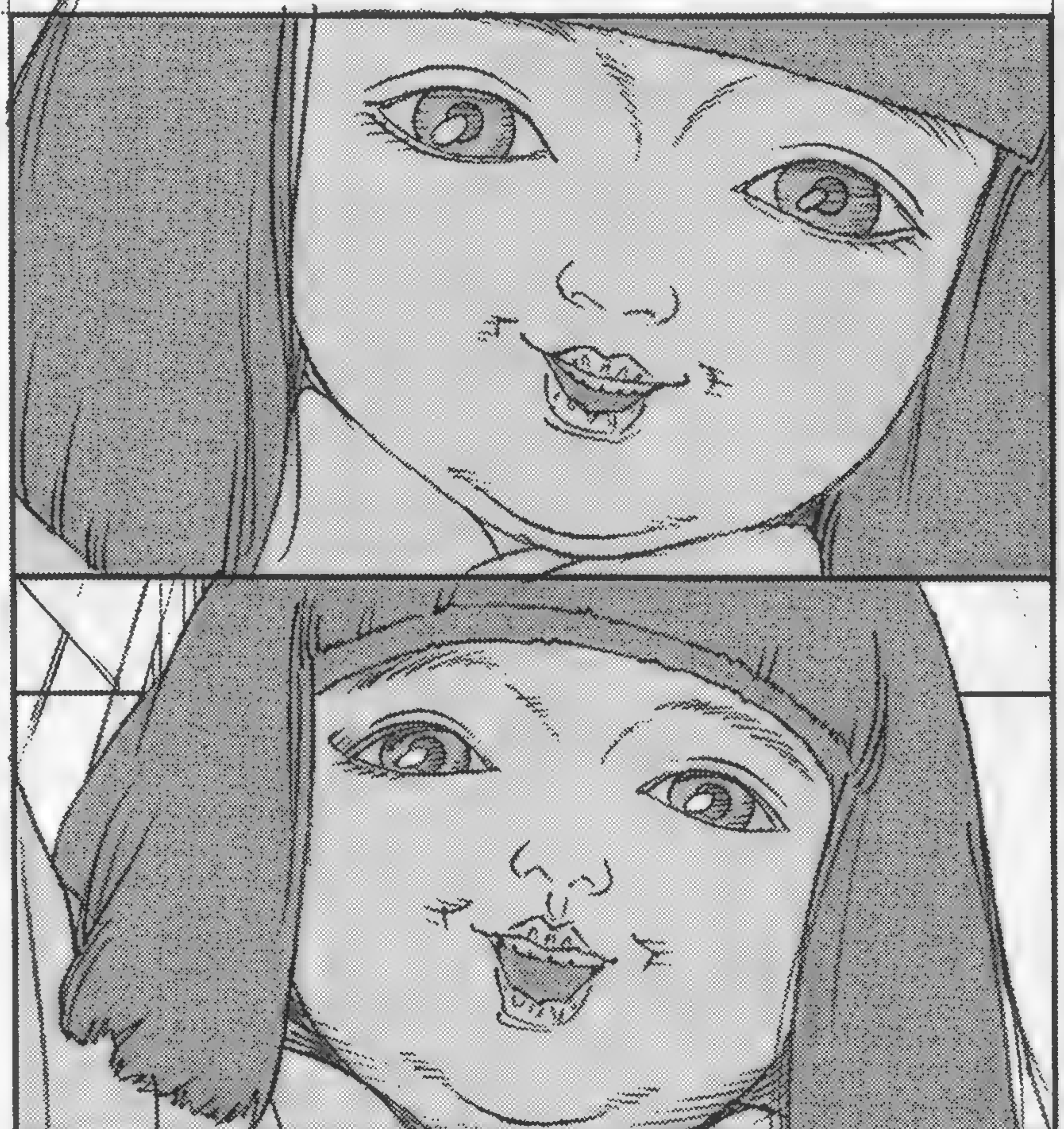
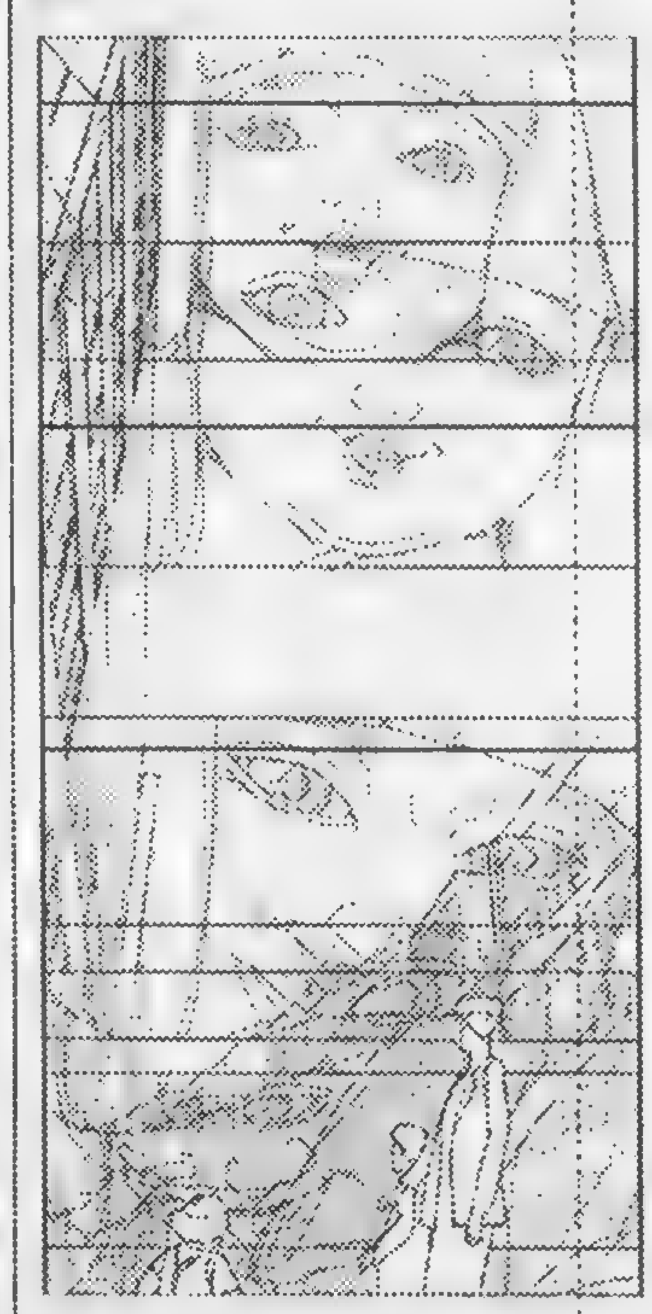
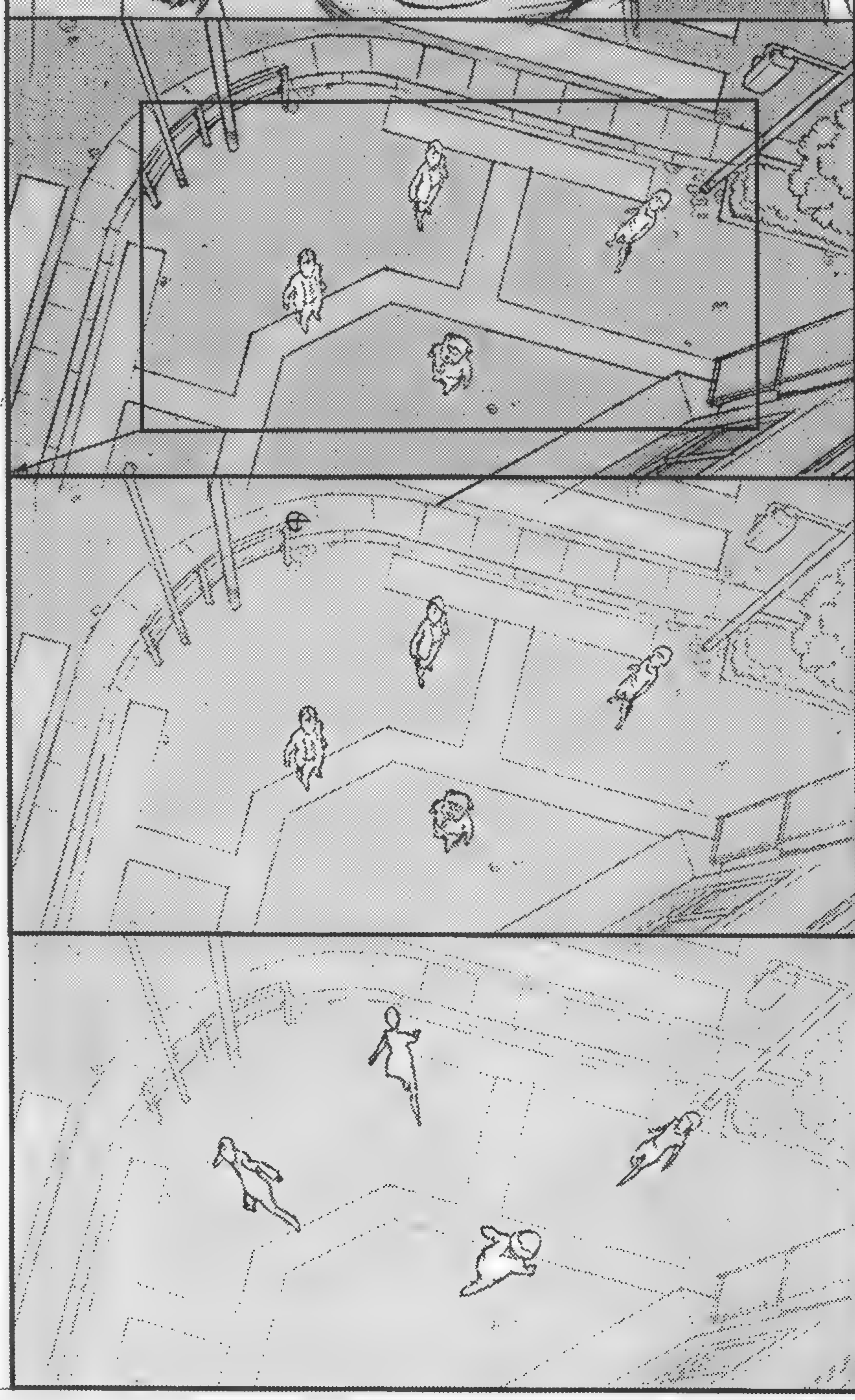
912



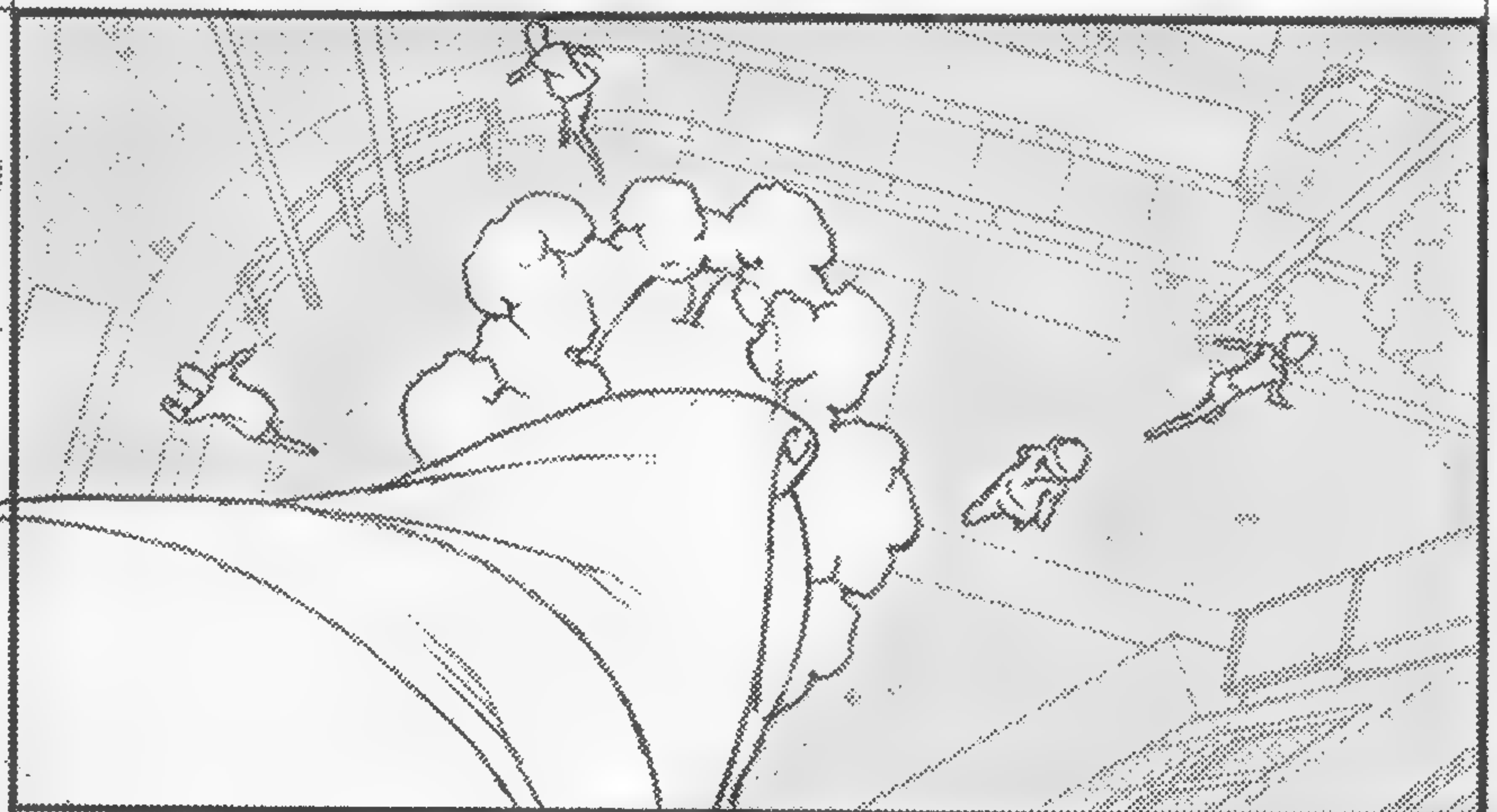
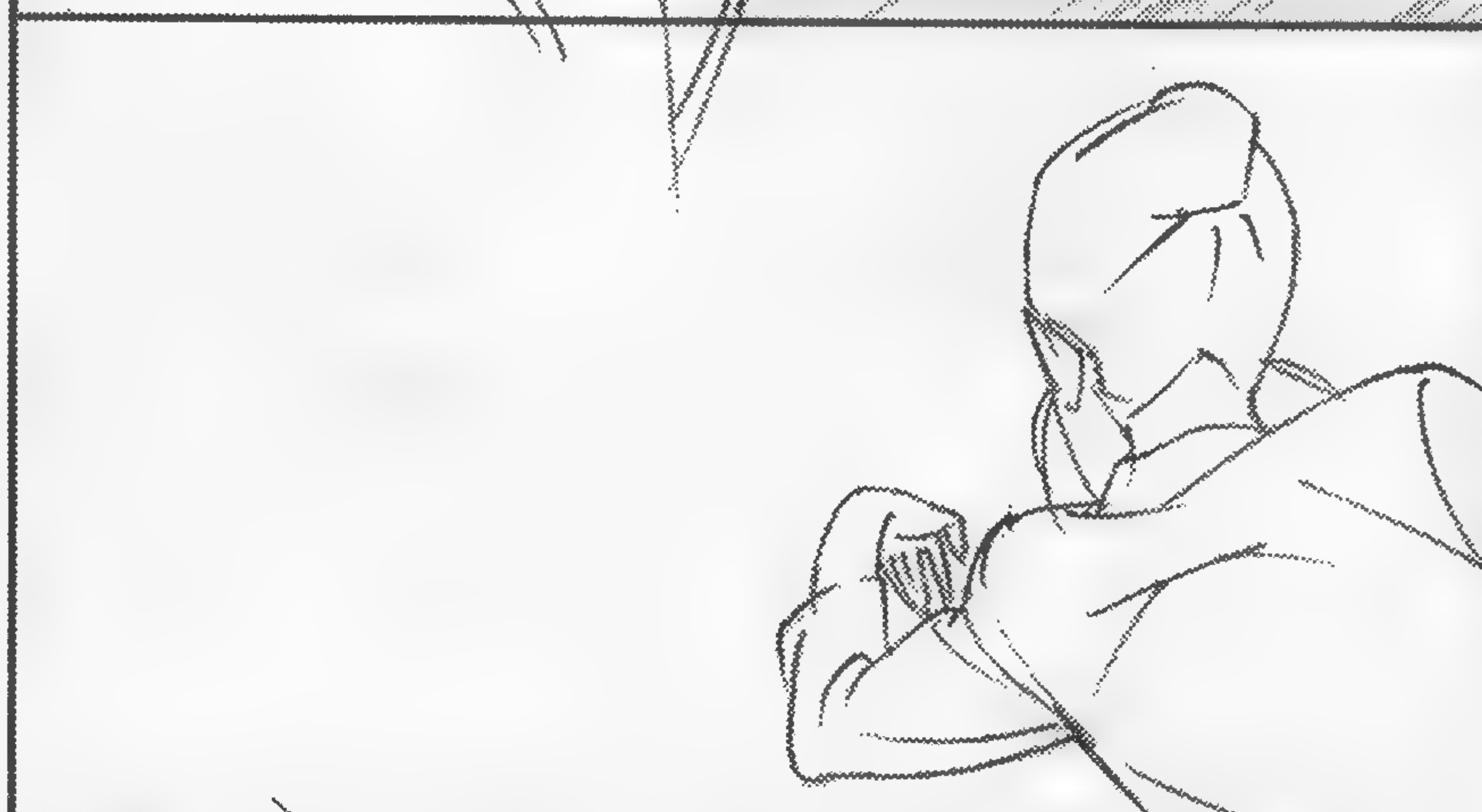
ムッとなる敦子。

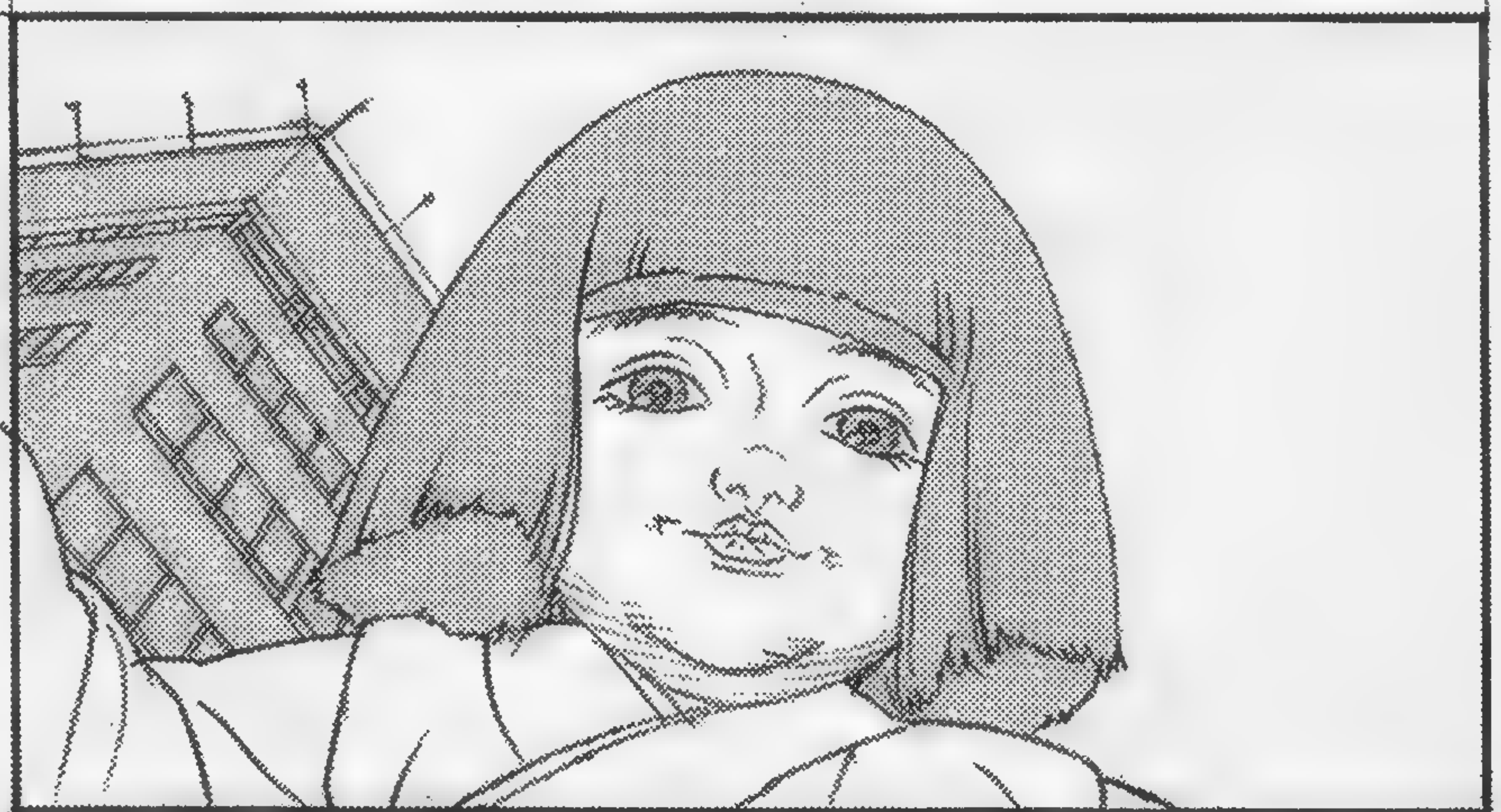
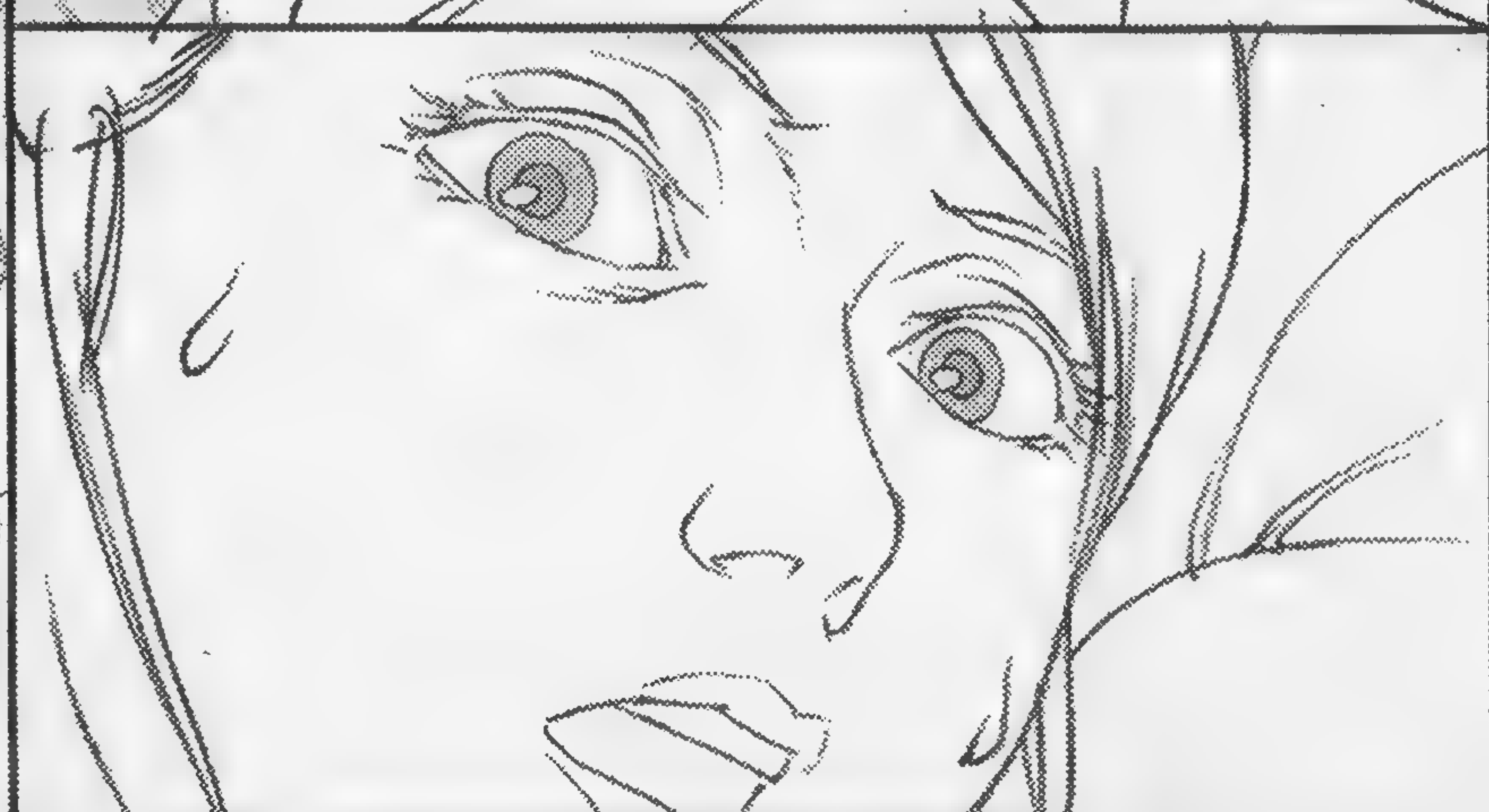
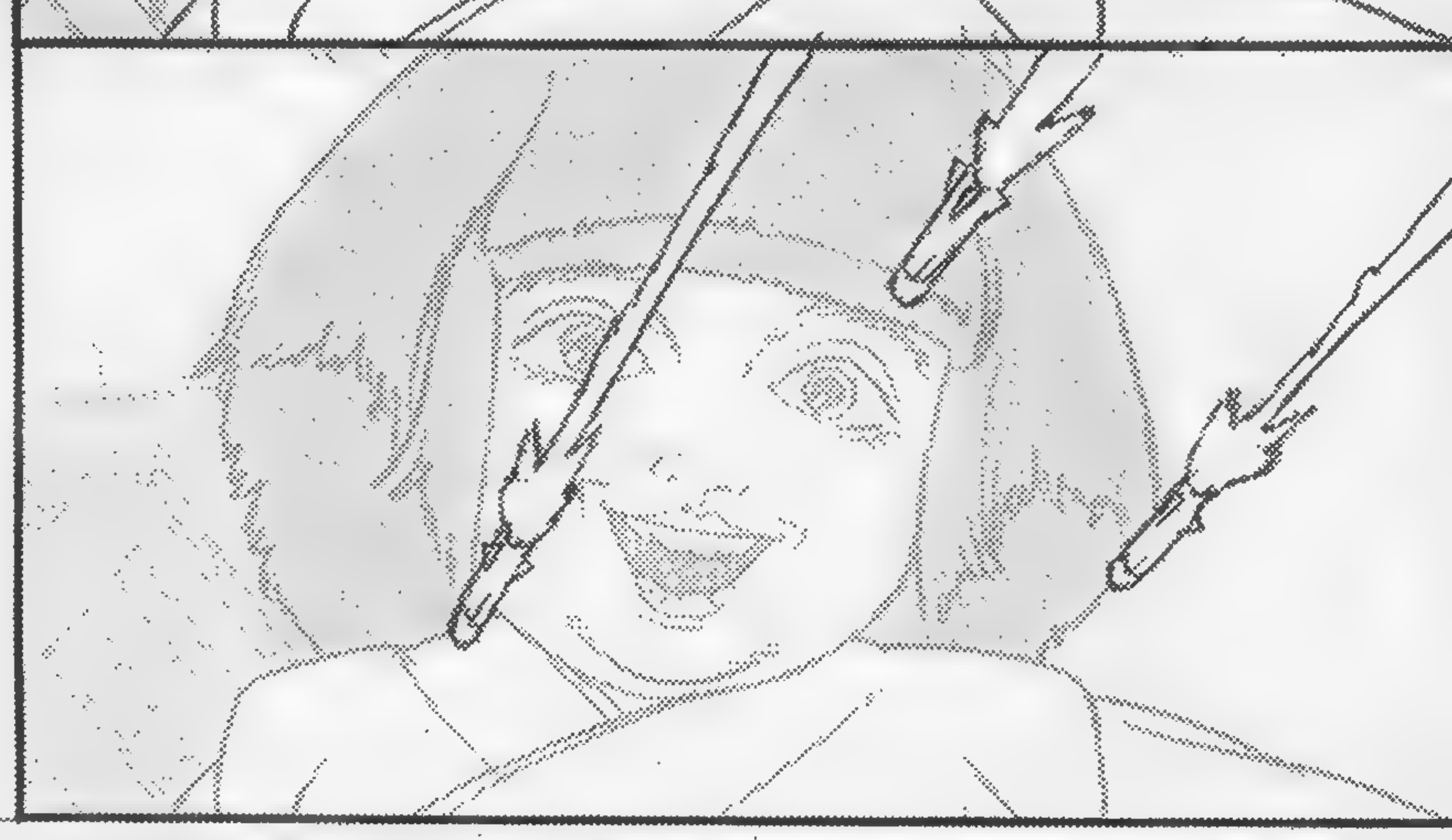
(~1+0)

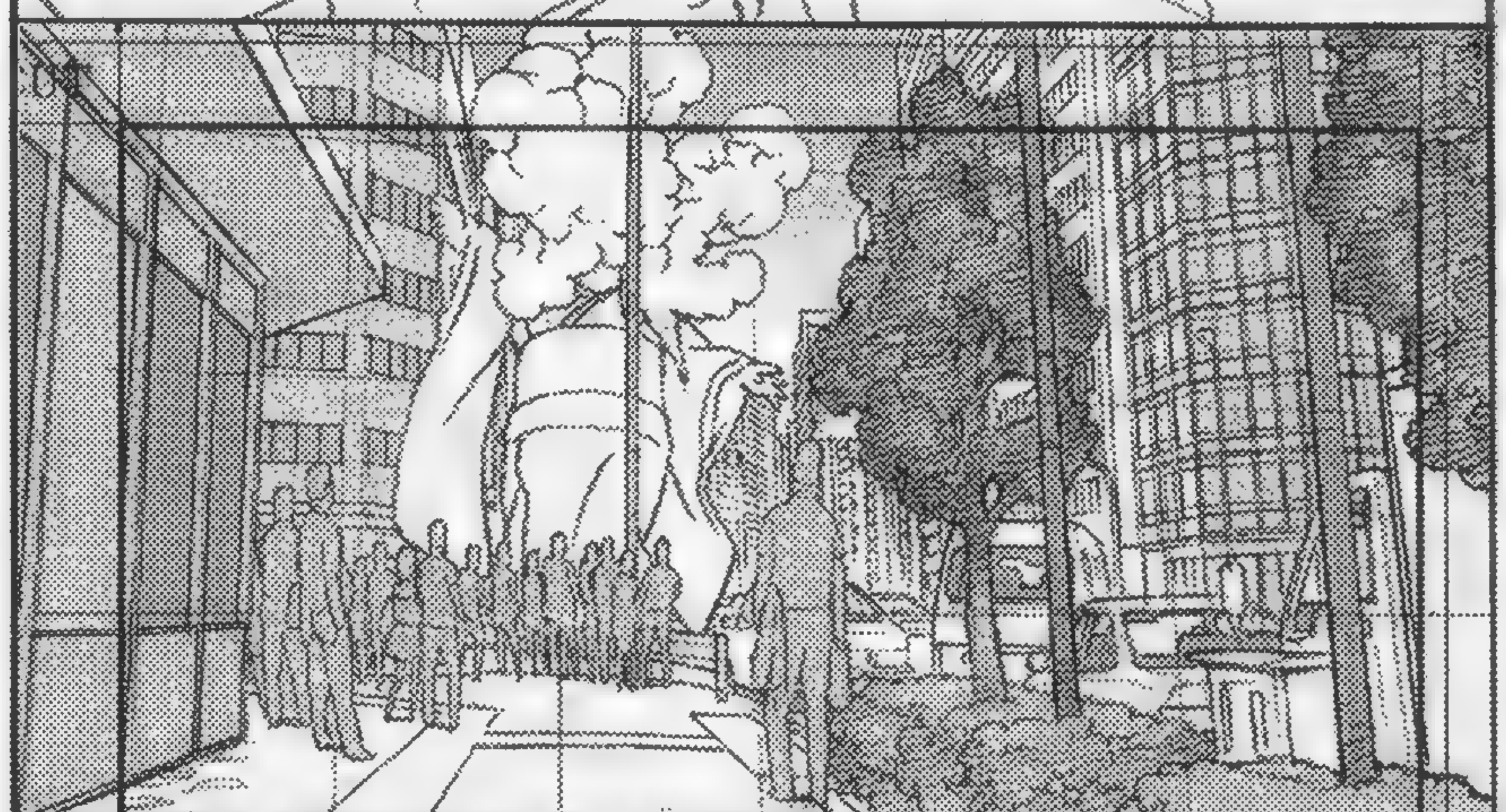
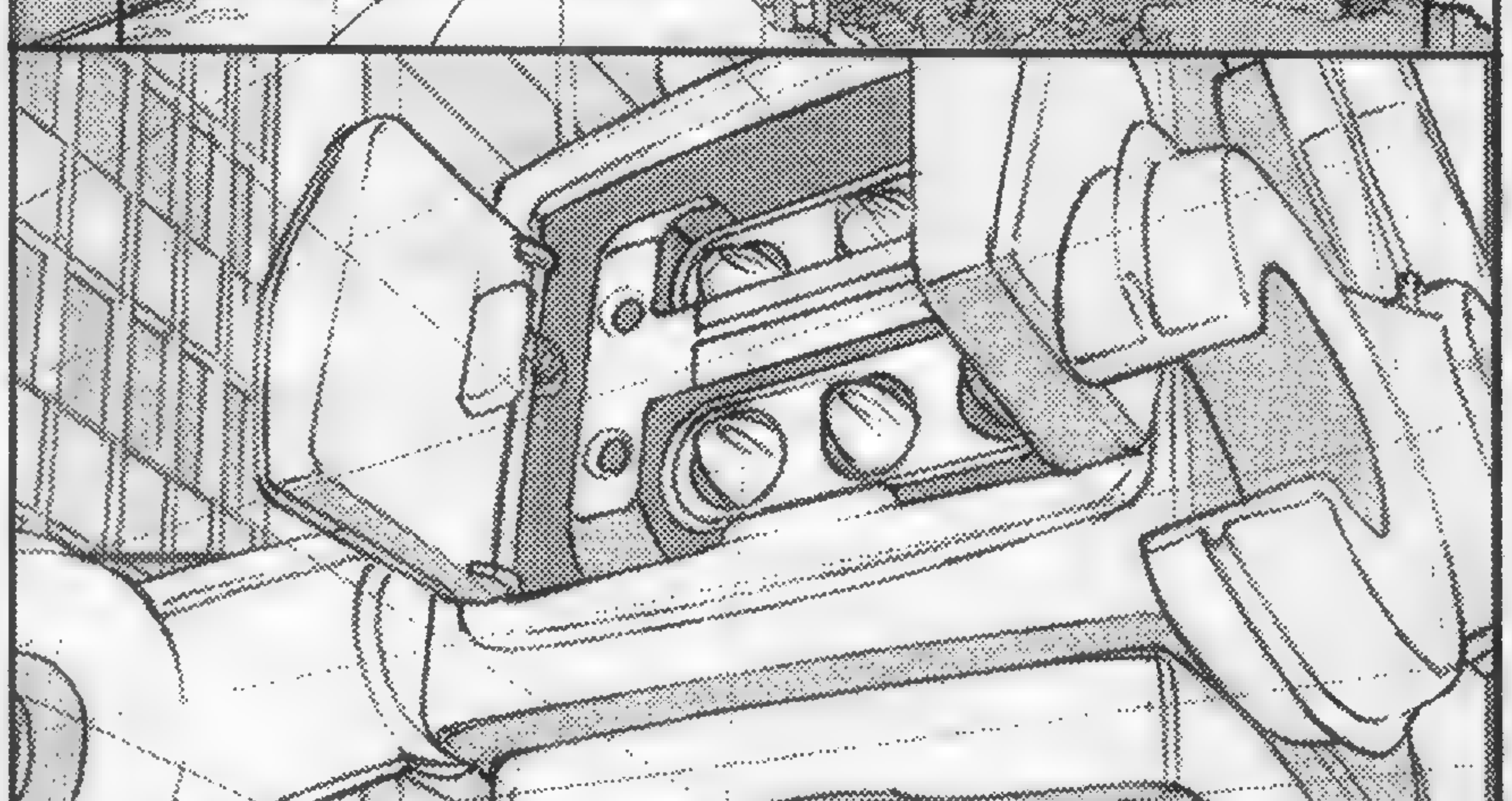
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
912		と、敦子を覆う影。 影は下からINです。 テレビのクルーの悲鳴。	 カメラマン・レポーターなど 「うわ！」 等々。	
		敦子、画面左手を 振り仰ぐ。		3+09
913		C.910ラスト同ポから。 テレビカメラから 無理矢理に現れる 日本人形。 左の絵くらいが スタートで。		
		現れる人形に付けて PAN.UP。 狭いレンズから現れてくる、という感じを出したいので、形の歪み等派手めにお願いします。		
		このあたりまで少し 溜めつつ現れて、 ↓		

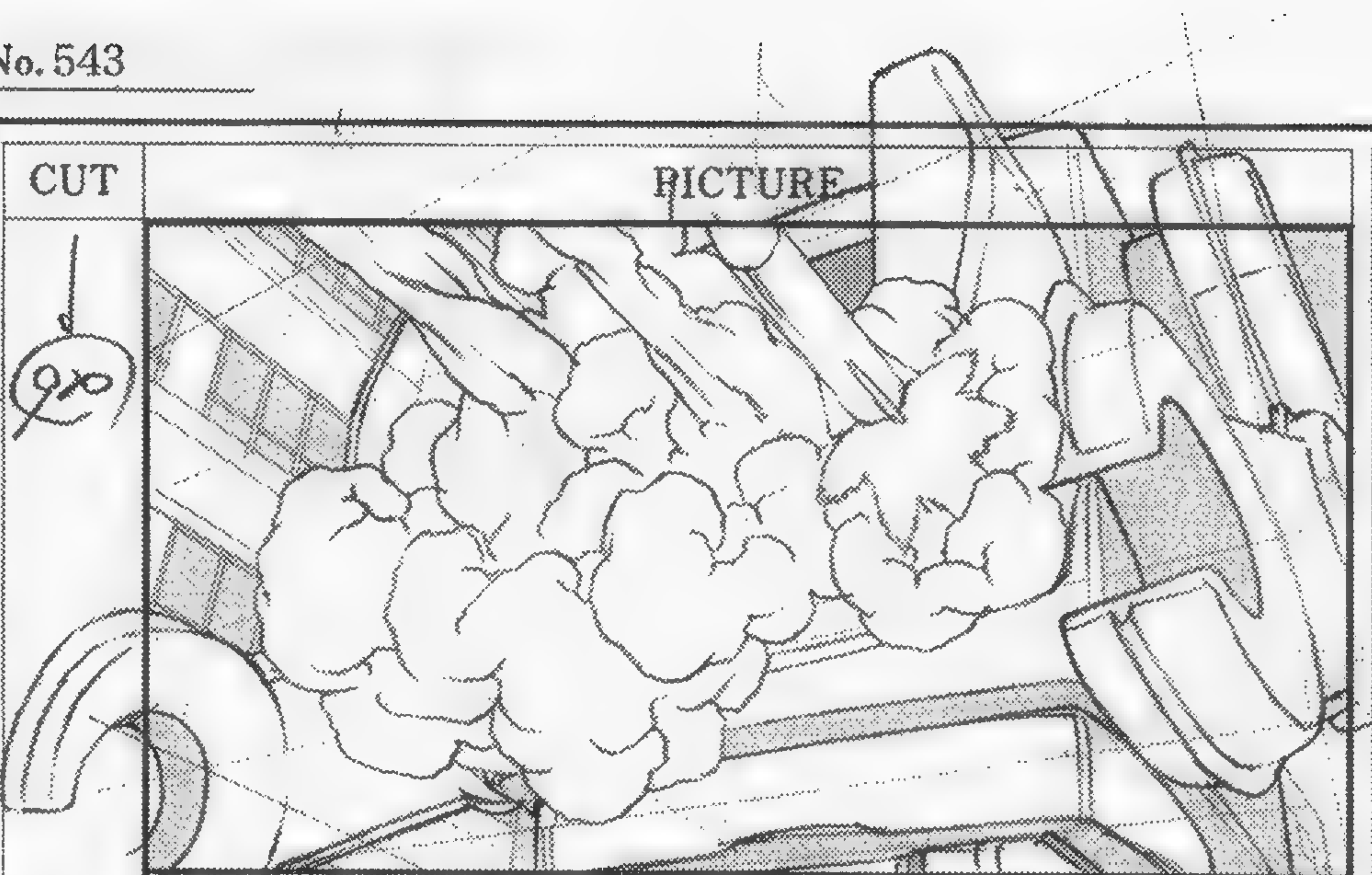
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
913		加速する感じで大きくなって行く。 カット全体、こんな感じです。 		3+0
914		敦子たちを俯瞰。現れる人形の見た目風にT.B.後詰めになります。 逃げ出す一同(人形が完全に現れて、足を踏み出そうとしたのに気がついて逃げ出す、ということです)。		

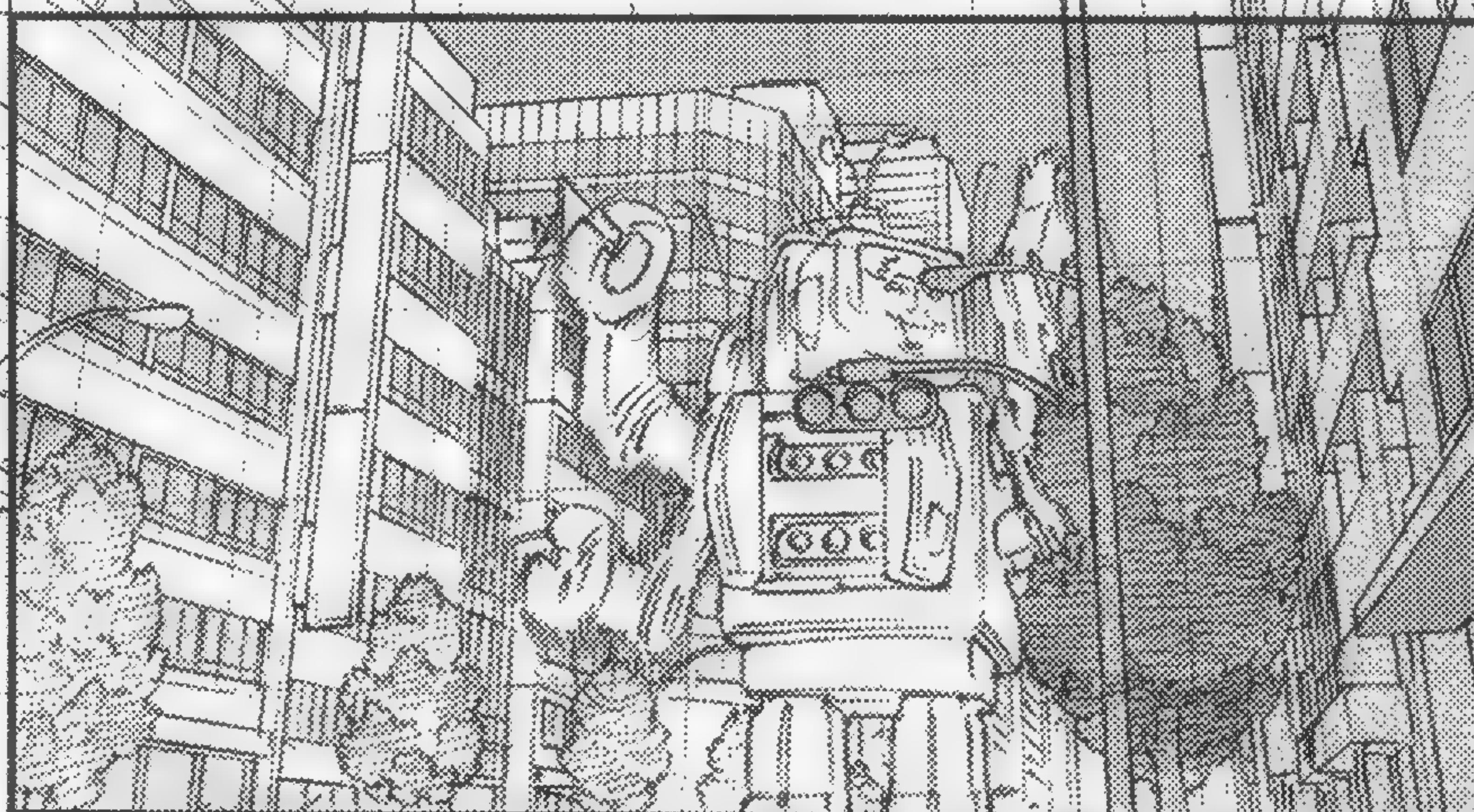
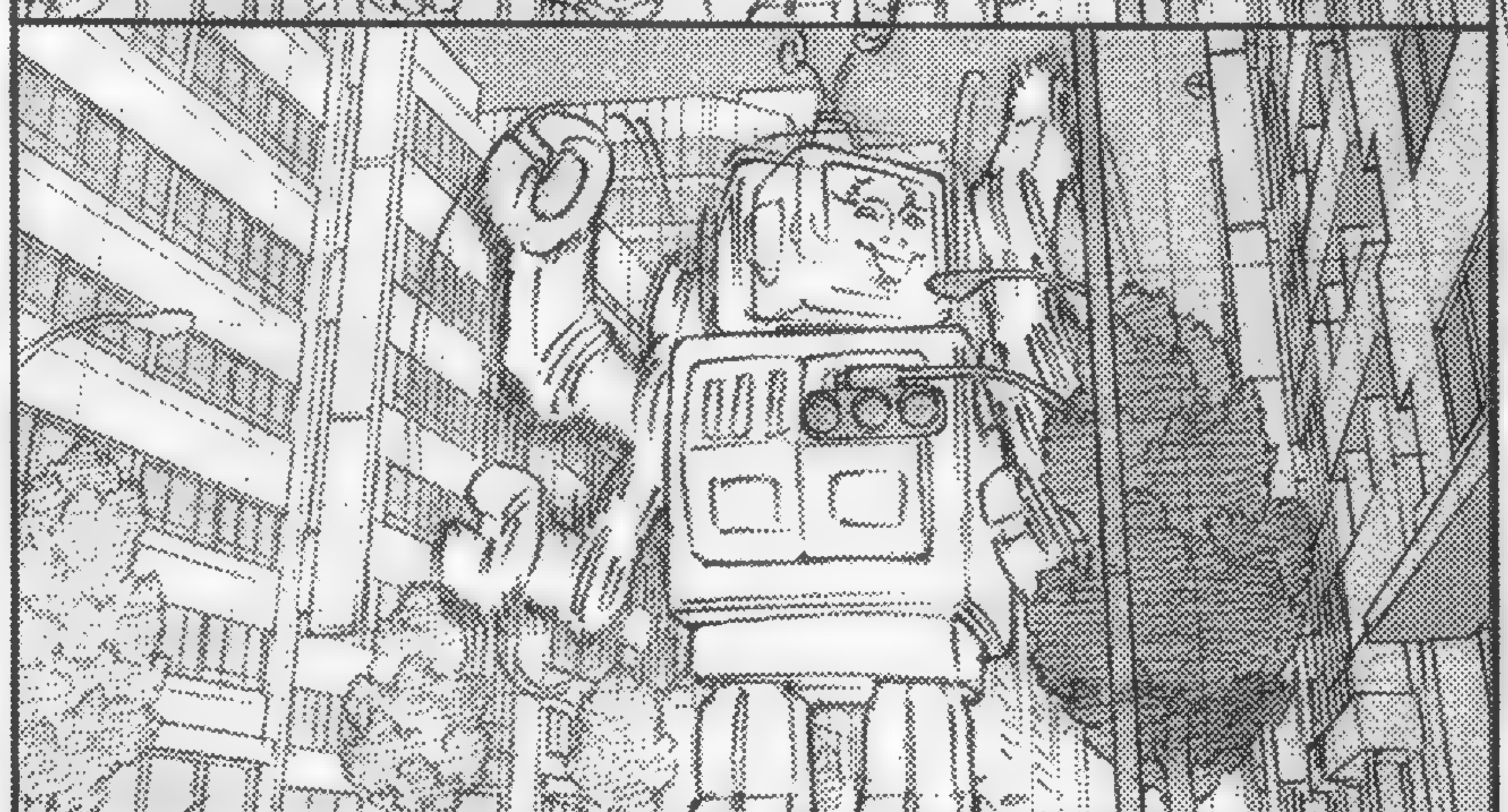
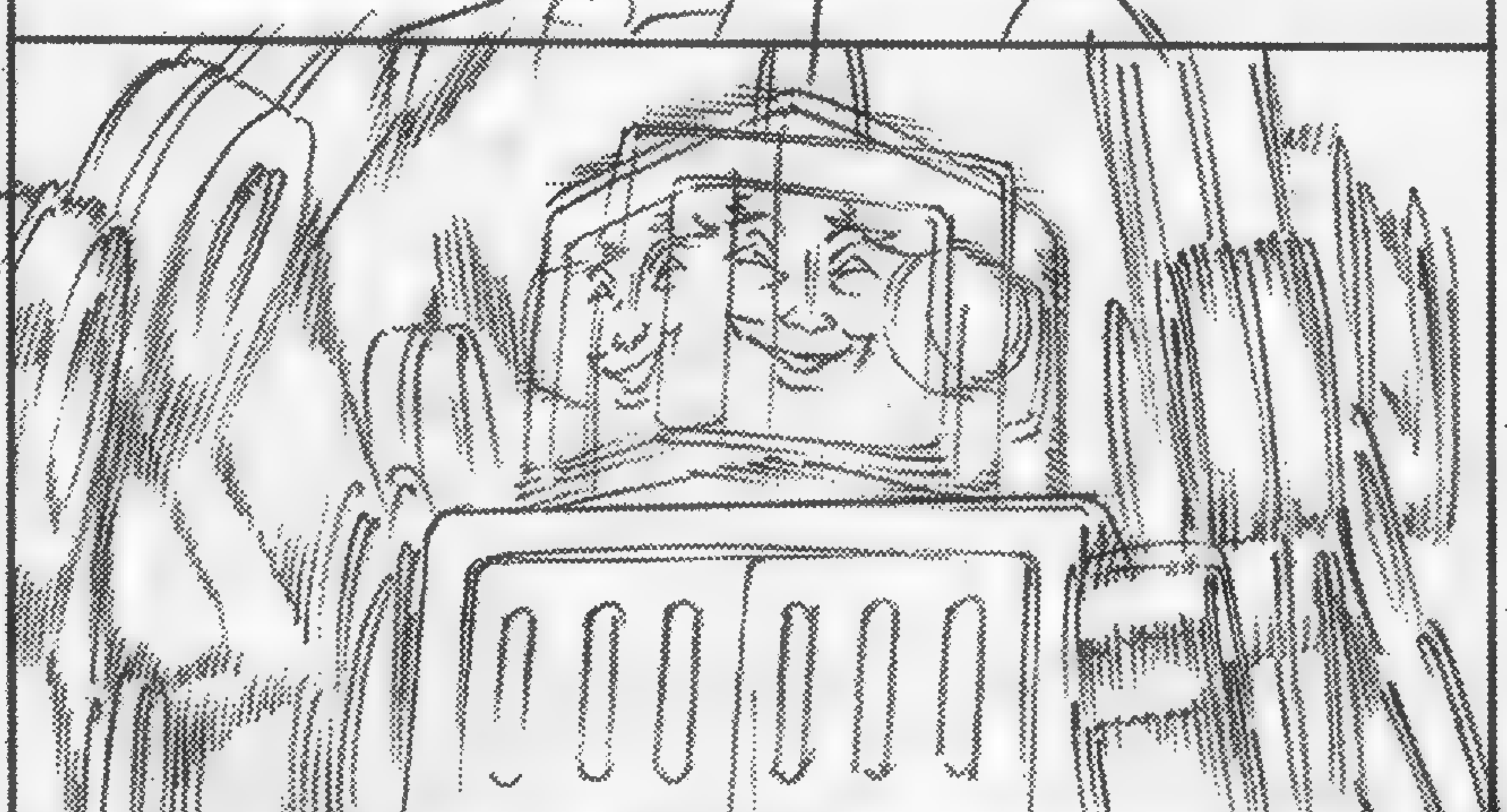
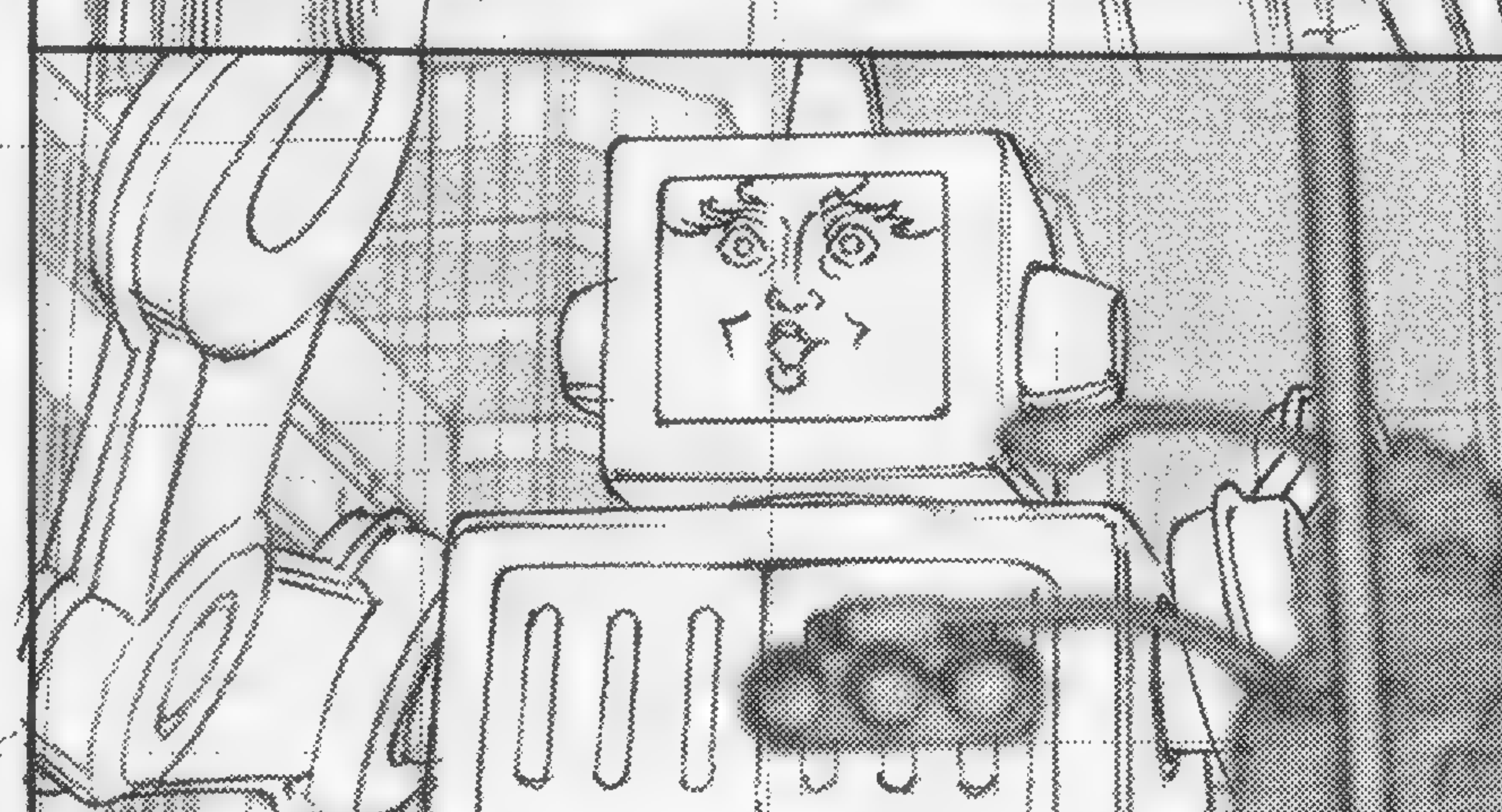
(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
914		画面下から人形の右足がINして、アスファルトを踏み抜く。 画面動。 敦子がその振動でバランスを崩し、次カットへ。	ドドーン！	2+06
915		地面に転ぶ敦子、俯瞰。FIXで収まらないようなら適宜カメラを付けてください。		
				
		追って煙が下からIN。		
		振り仰ぐ敦子に付けてPAN.UP.		2+12

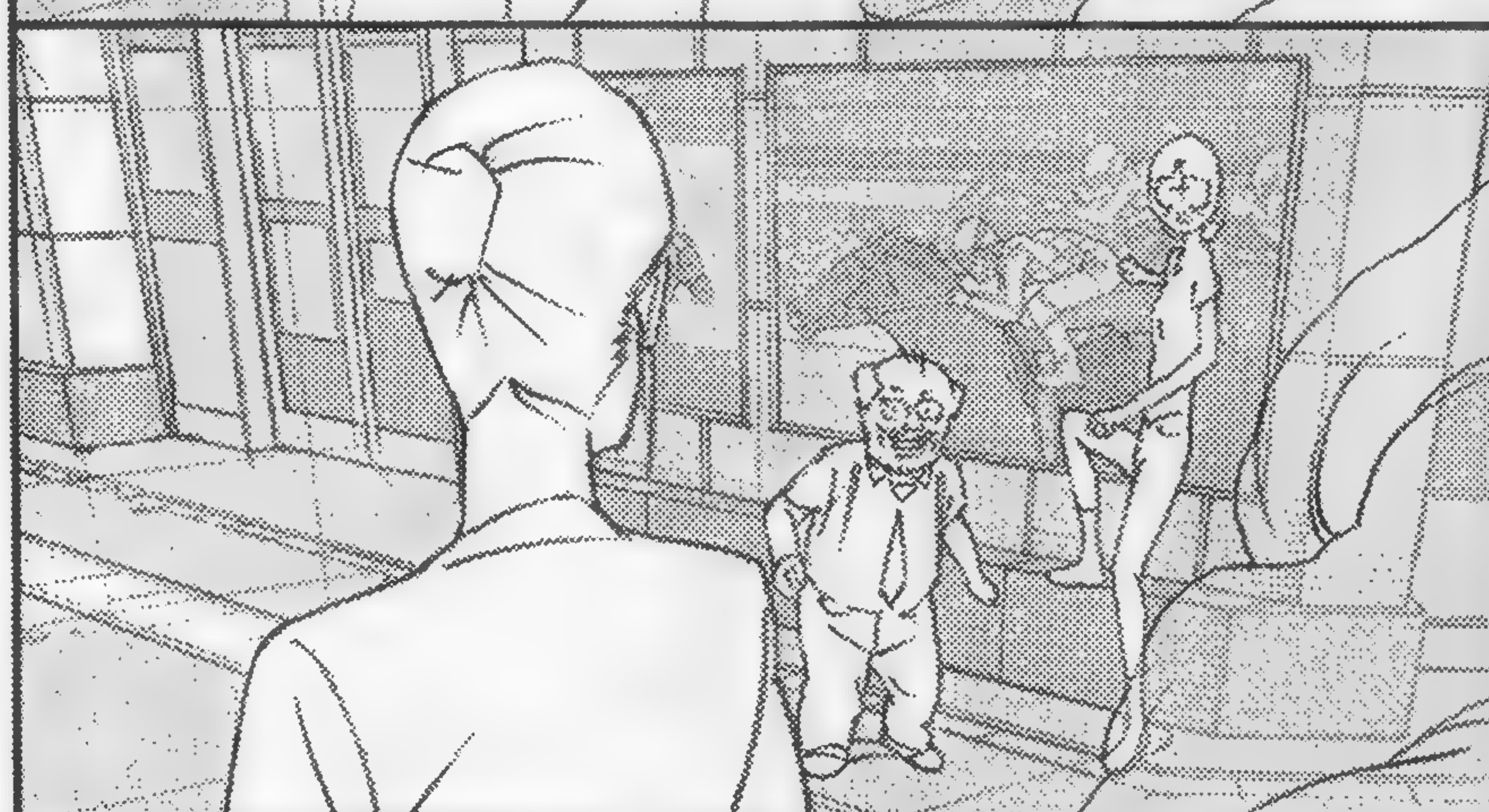
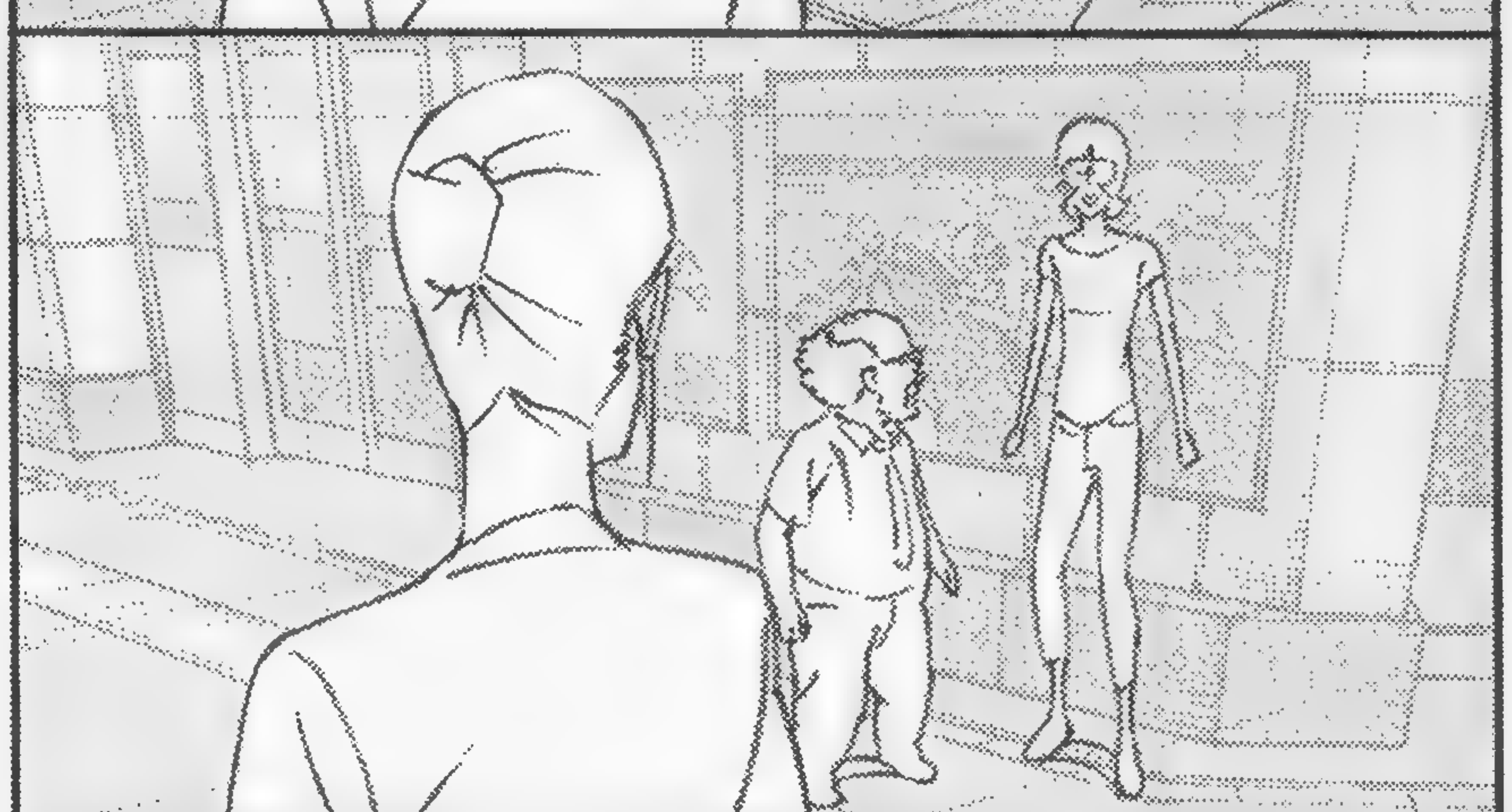
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
916		日本人形、アオリ。		
		敦子の方へさらに 踏み出そうとする 日本人形。 満面の笑顔。 付けてPAN.UP。	人形 「きゃはは はははは はは！」	1+18
917		息を呑む敦子、アップ。		1+06
918		C.916同ポ。 笑う日本人形。		
		そこへロケット弾が 3発INして、		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
918		見事人形に着弾。	ドド ドンッ！	2+0
919		のけぞる日本人形、 引き。		
		そこへさらに ロケット弾が3発、 右手からINして		
		着弾。	ドド ドンッ！	2+18
920		走行する巨大ロボット (時田ロボです)の腹部。 FOLLOW、BGのみ T.B.で。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
910		開かれたハッチから ロケット弾が発射 される。	ボシュッ！ ボシュッ！ ボシュッ！	1+18
911		C.910,913BG兼用。 倒れかけていた人形に、 さらにロケット弾が 着弾。	ドド ドンッ！	
		倒れてゆく人形に付けて PAN.DOWN.すると、 起き上がりつつ 駆け出そうとしている 敦子がINしてくる。		
		ロケット弾が飛来した 方向に目をやりつつ 立ち止まる敦子。 その奥で倒れる人形。 画面動。	(〜3+12) ドドー ンッ！	5+12

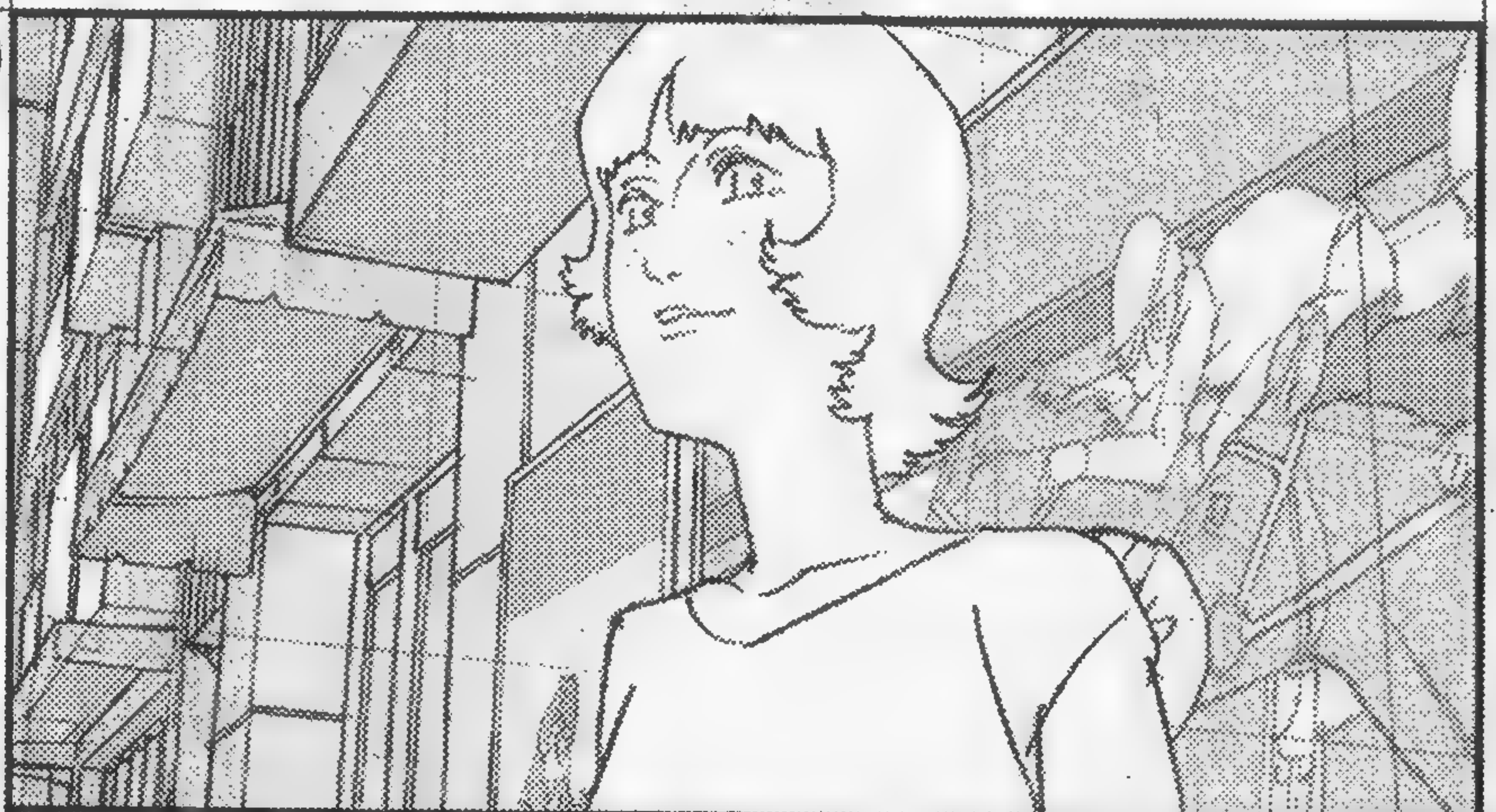
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
922		巨大ロボ(時田)が、 両手と頭をブンブン 回しながら通りを やって来て、		
		一旦停止する。 なぜ停止するかというと、人形(氷室の象徴)をやっつけた満足感から、ということになりますが、律儀に赤信号で停止した、という方が絵的には馬鹿馬鹿しくていいかもしれません。 なので、ロボの手前に見える信号は赤にしましょう。		1+18
923		驚く敦子、寄り。 目を少し見開いて、 息を呑む感じです。 バックには人形から 立ち上る煙。	敦子 「……！」	1+12
924		両手と頭をブンブン 回すロボット、寄り。 BGはC.922の一部を 拡大兼用、ボケ加味。		
		回転を止めてガッツ ポーズ。	(〜0+18) (〜1+18) 敦子（OFF） 「時田君!!」	3+06

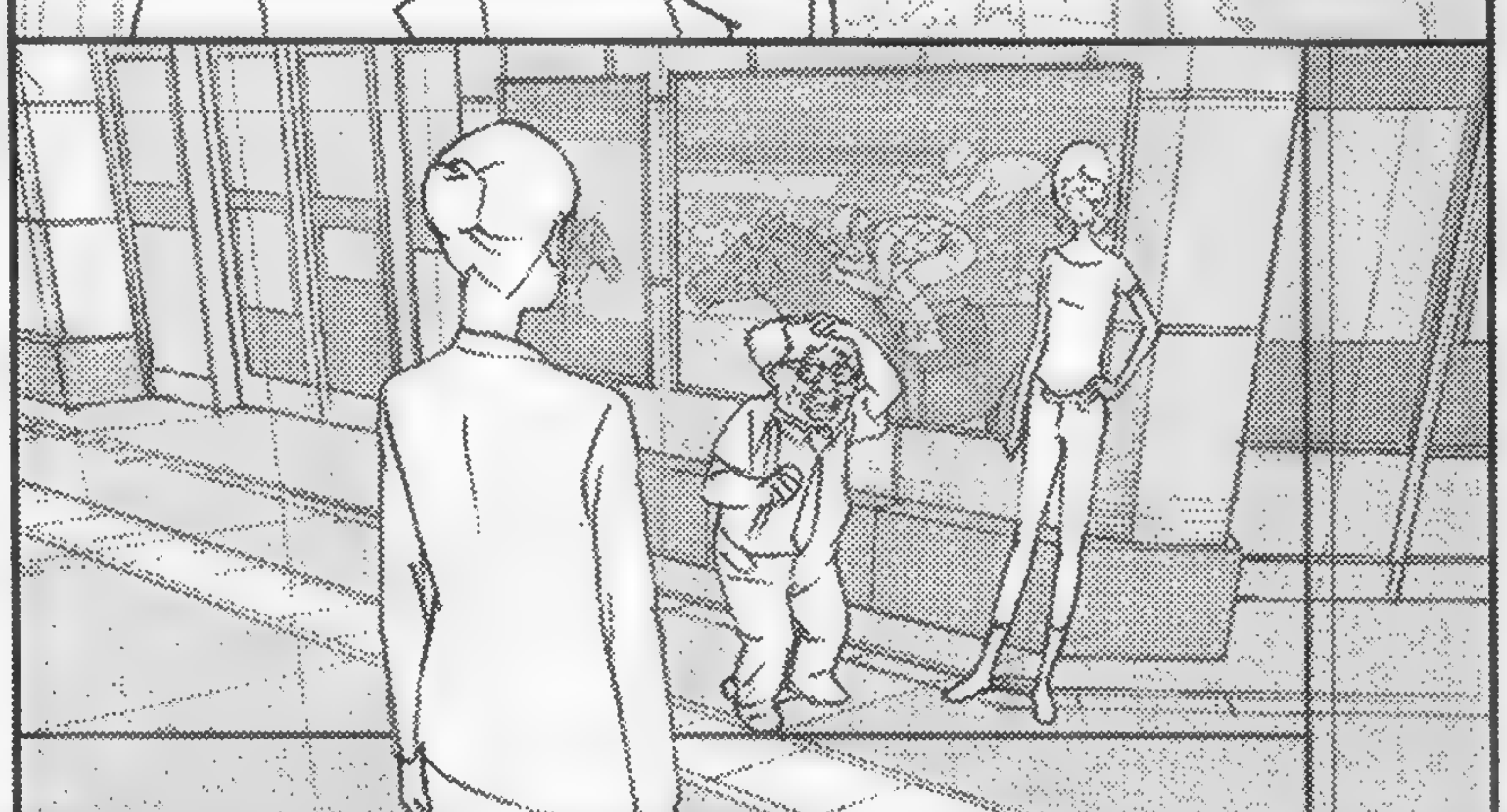
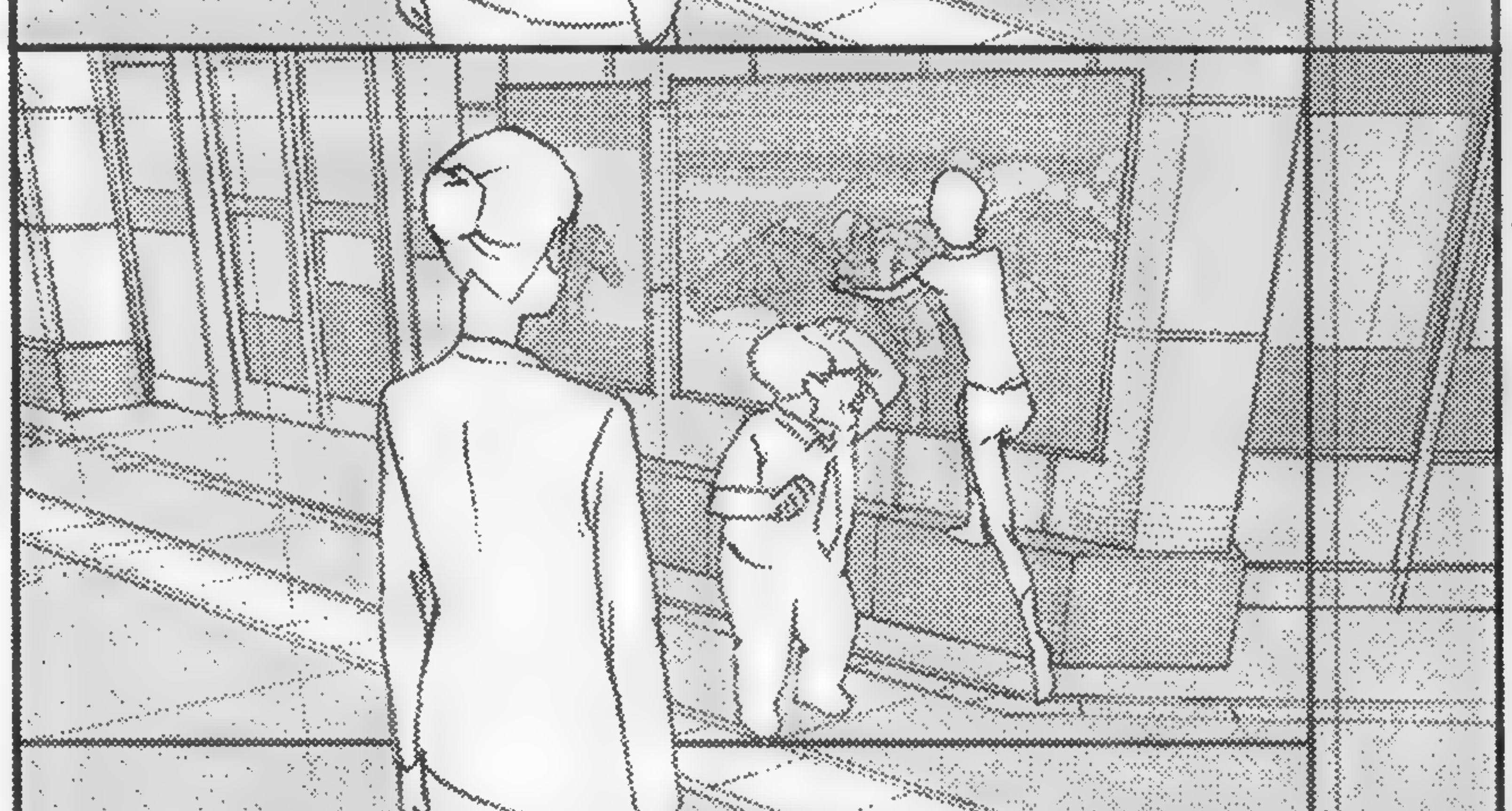
(　　)

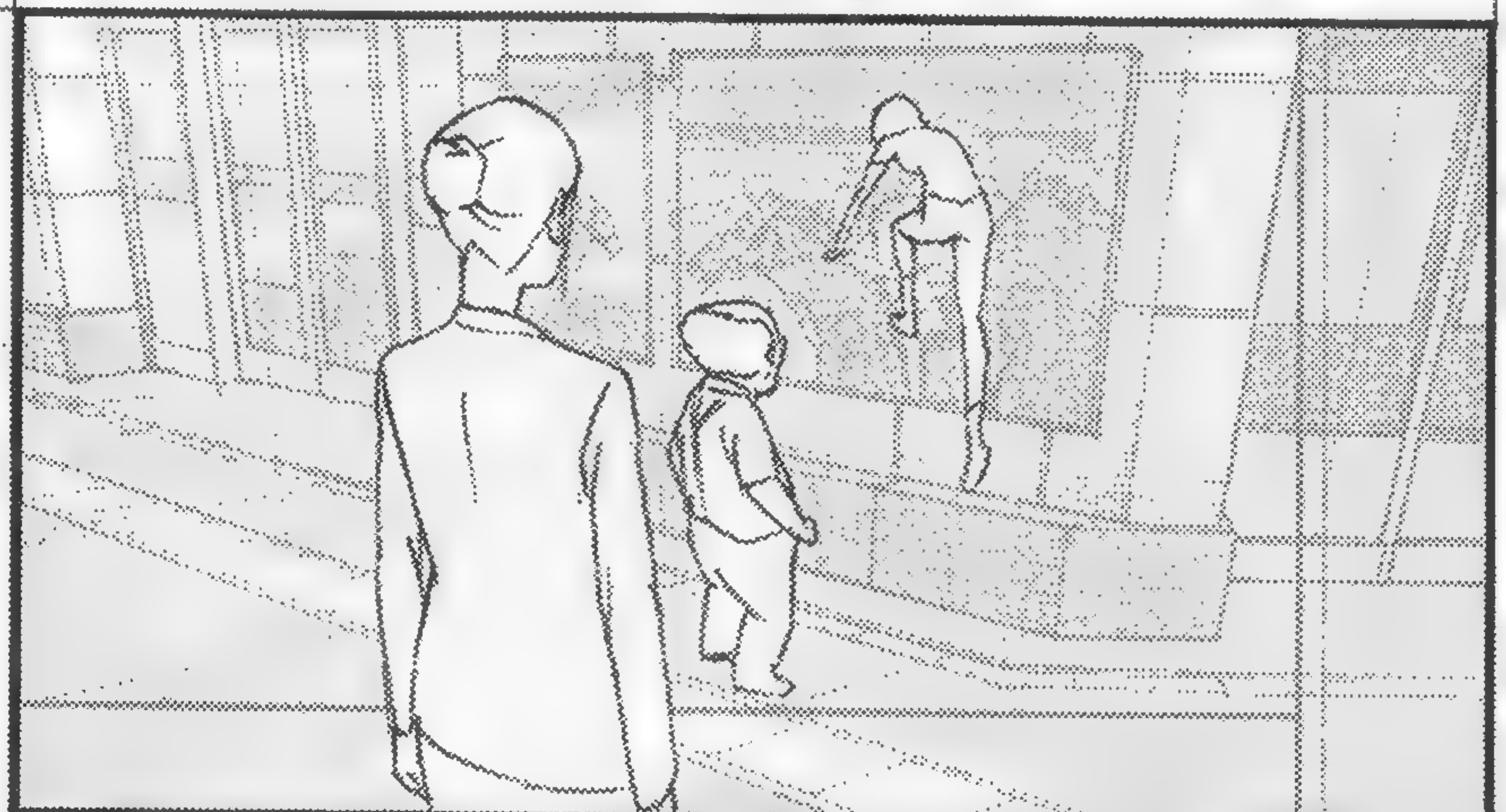
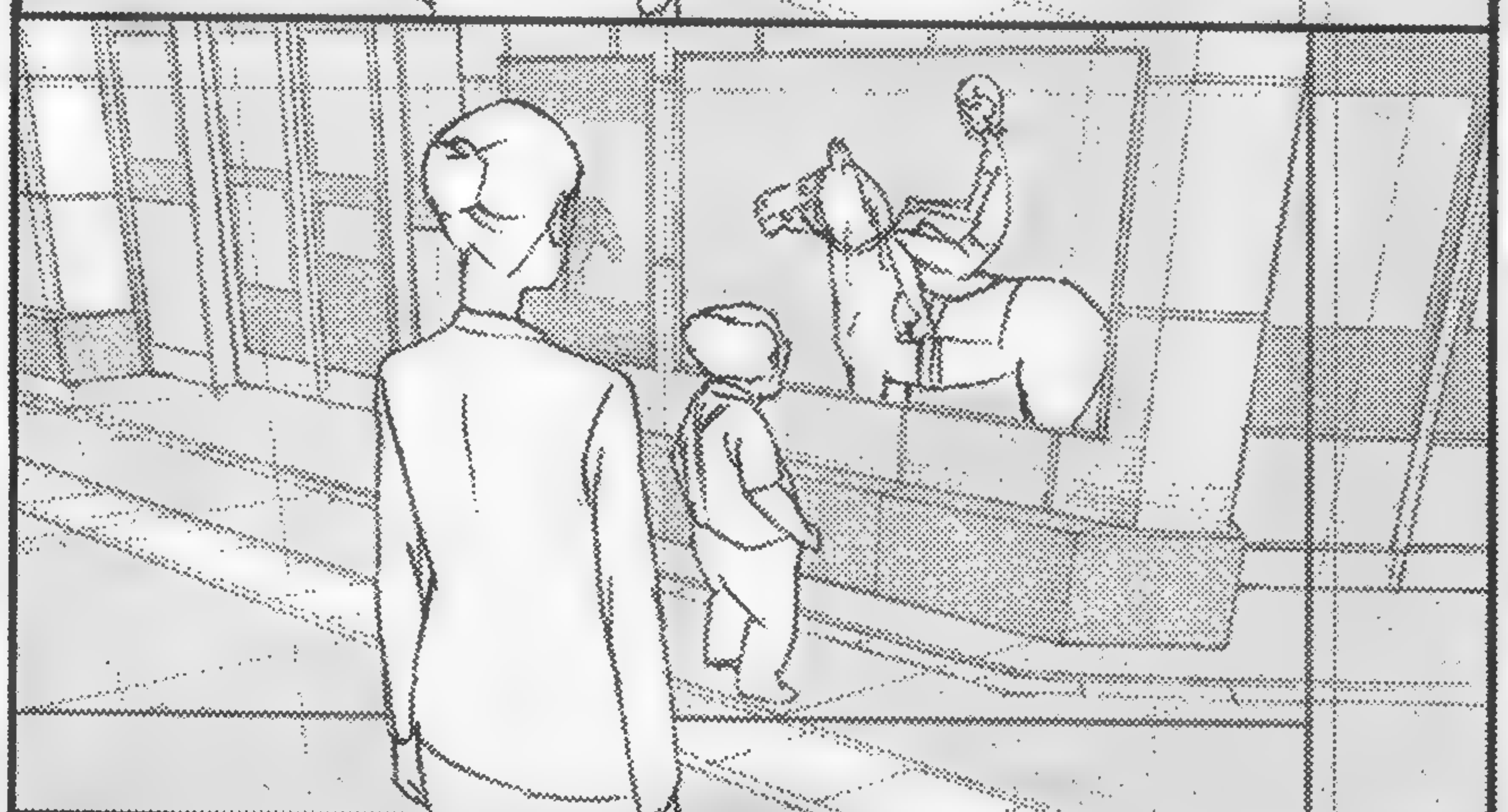
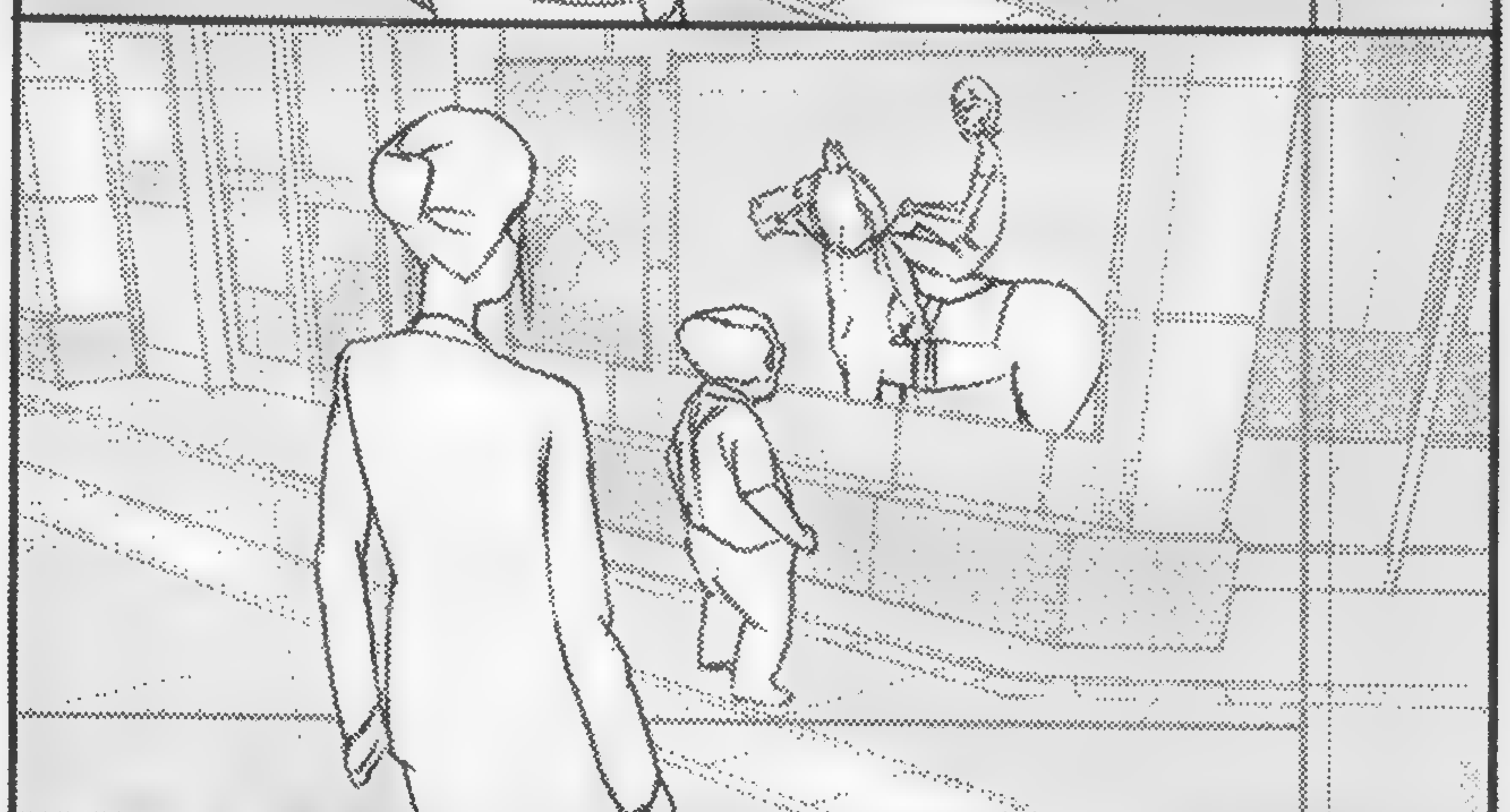
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
925		時田ロボを見上げている敦子、奥に島、パプリカ。 画面右下、アスファルトから煙が上がっている。煙は適宜F.O. パプリカは、建物壁面に掲示された競馬のポスターの中へ入ろうとしている感じです。ポスターを通して移動しようとしている、と。	パプリカ 「行こう！ 敦子！」	
		敦子、パプリカを振り返って。	敦子 (～1+18) 「時田君を 助けなきゃ！」	
			パプリカ (～3+21) 「放っとき なさい！ あんな肥満の 無責任！」	6+09
926		言うことを聞かないパプリカに苛立つ敦子。 一歩半ほど前に出る(苛立って思わず前に出た、くらいな感じです)。付けてPAN。	敦子 (～1+0) 「どうして私の いうことを 聞けないの!? パプリカは私の 分身でしょ！」	6+0

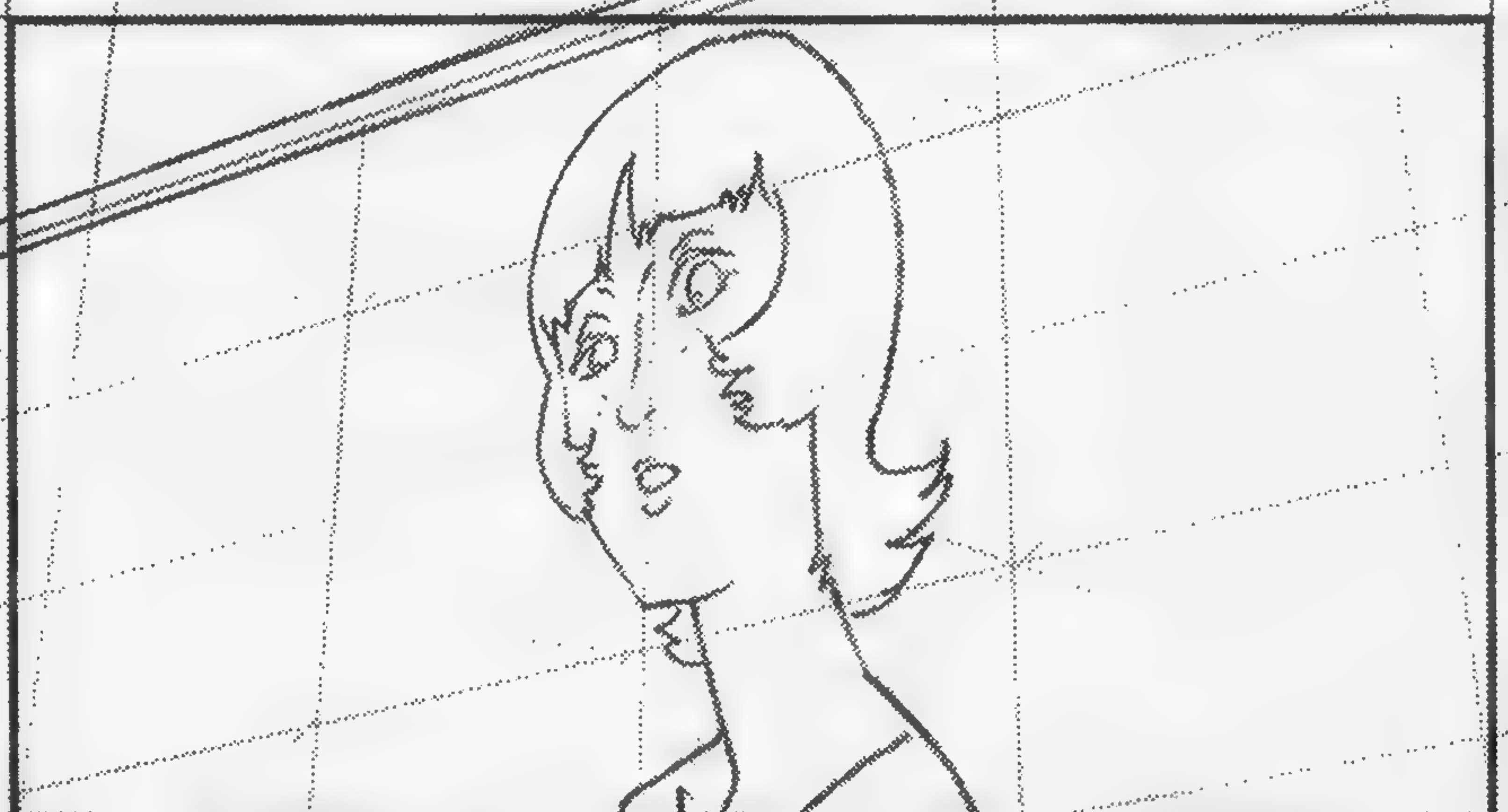
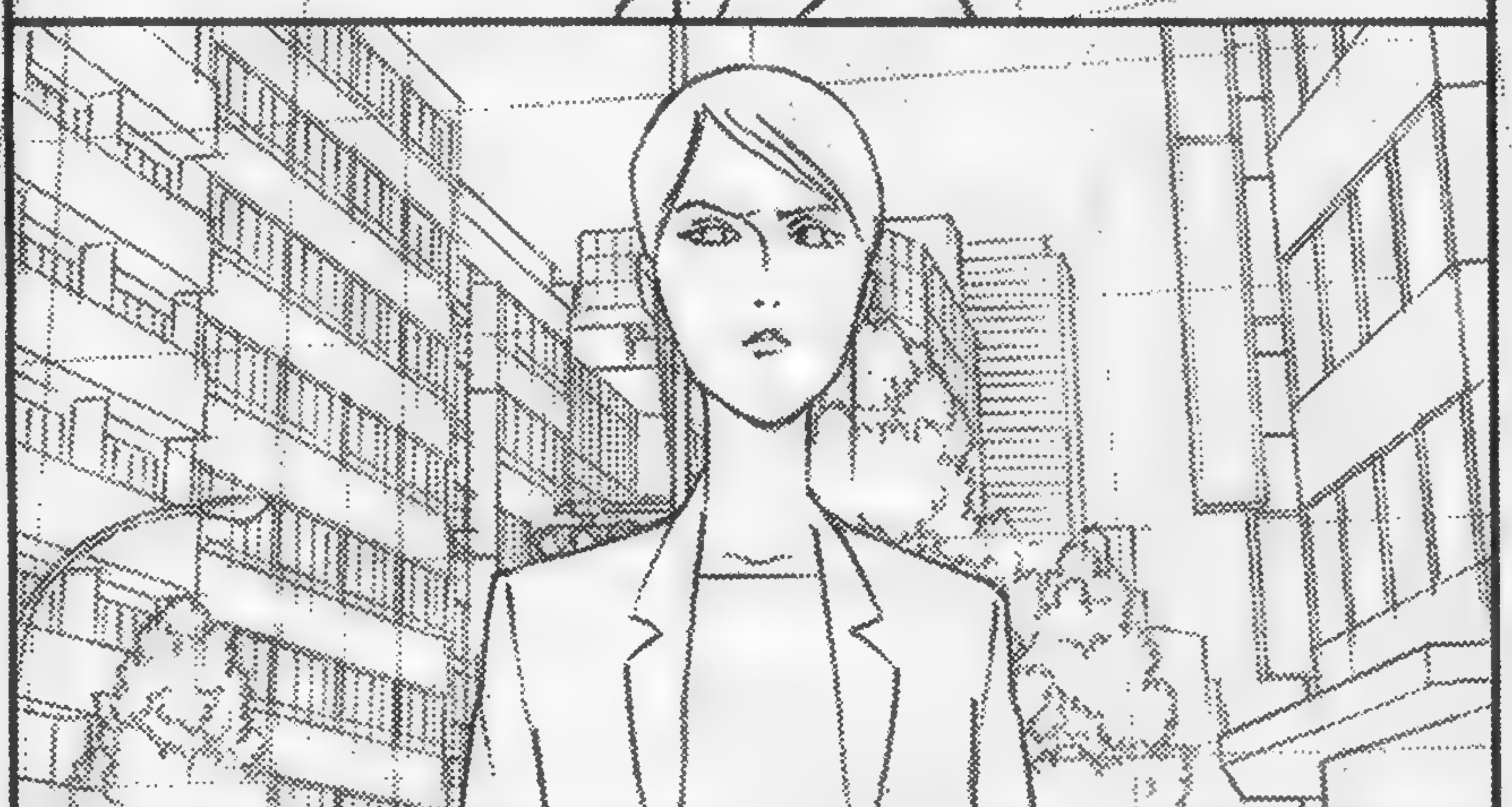
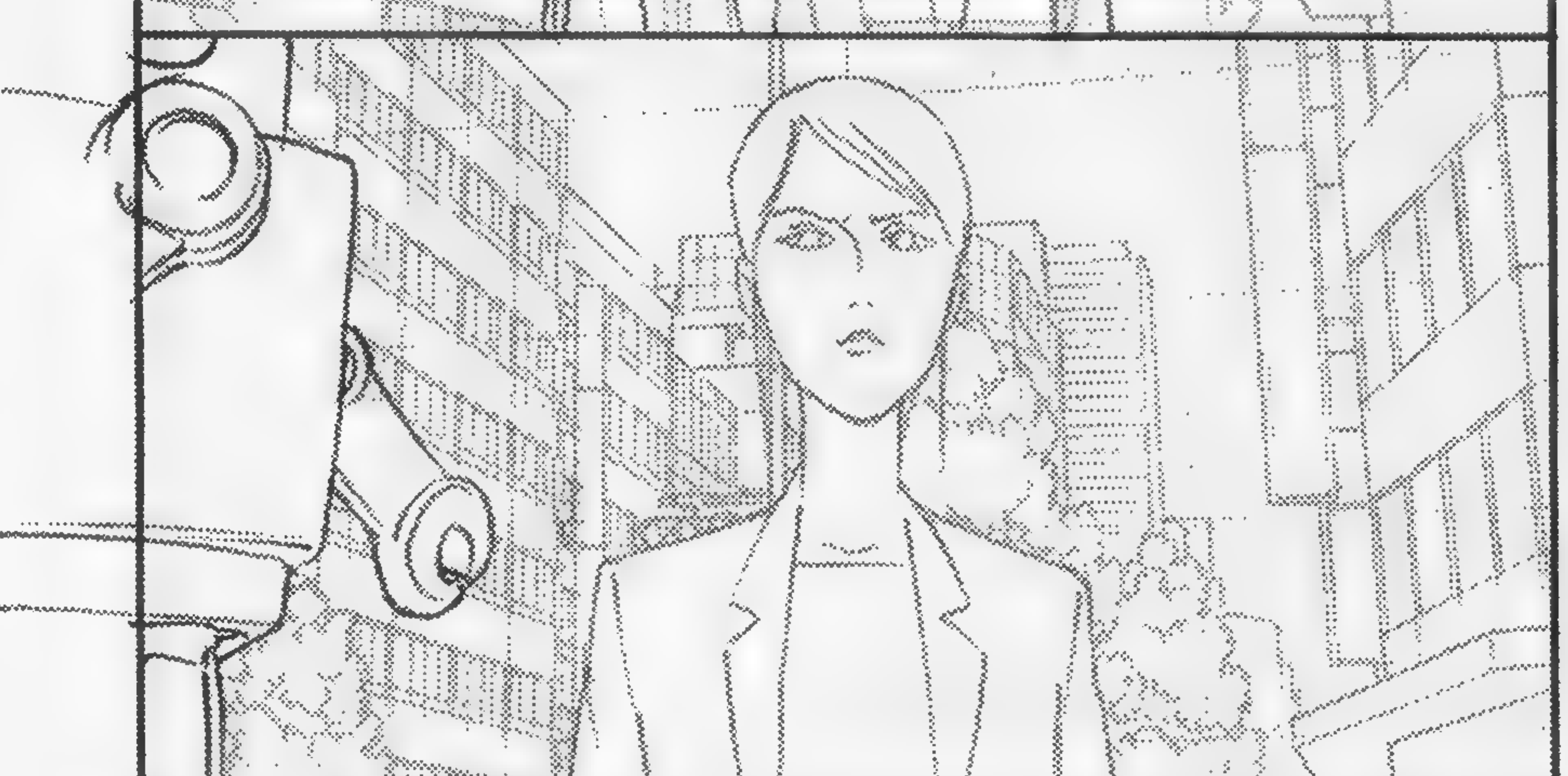
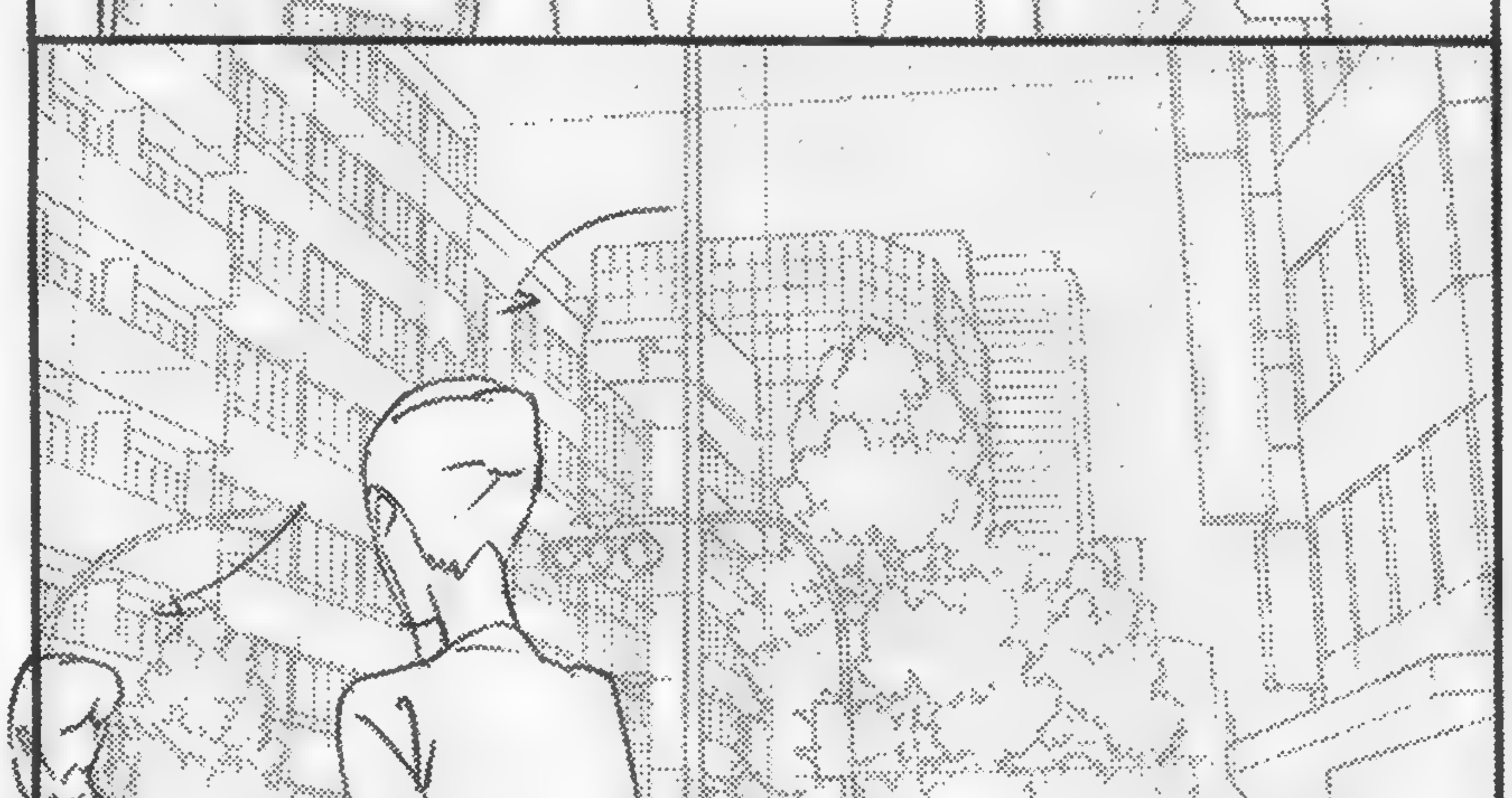
(　　　)

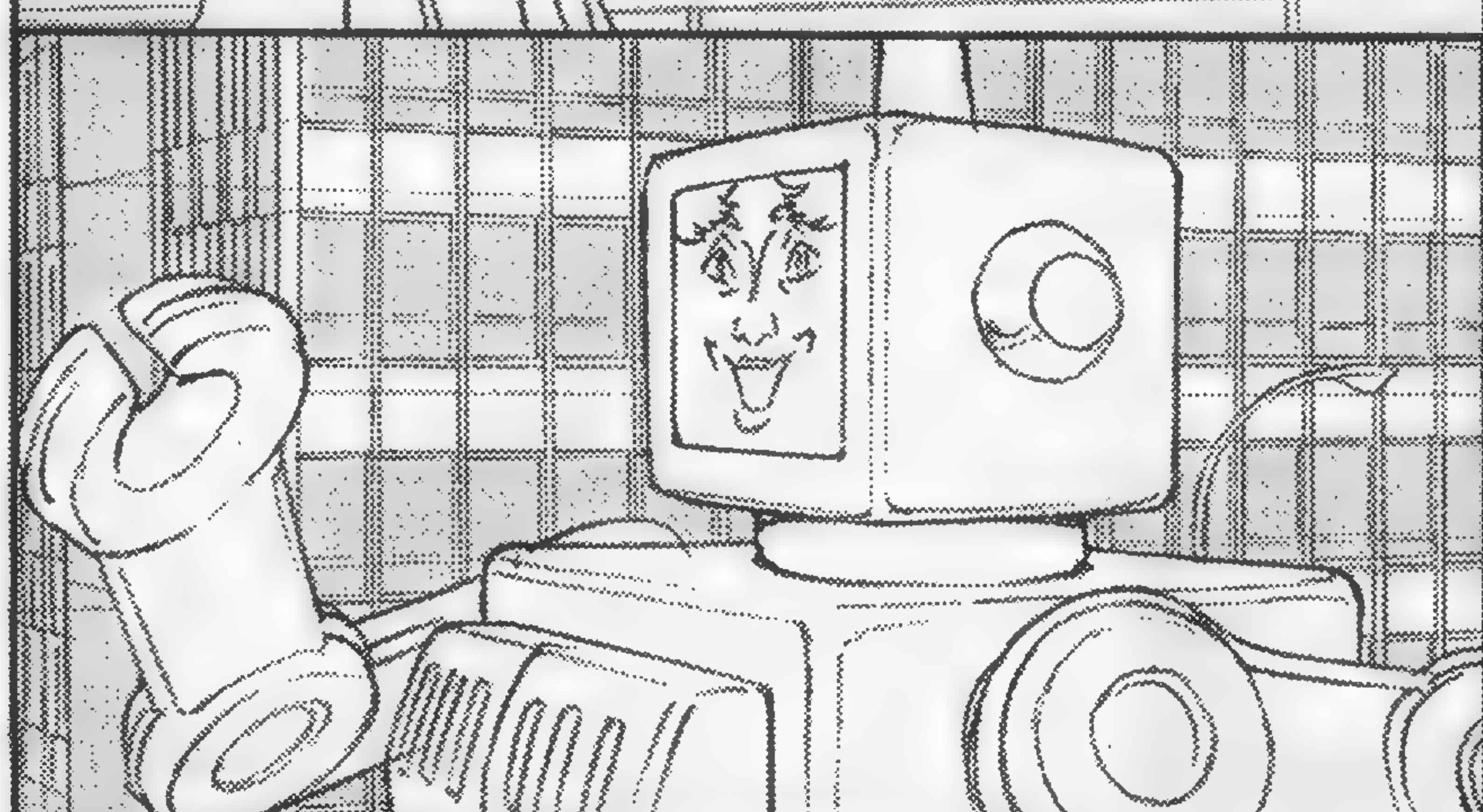
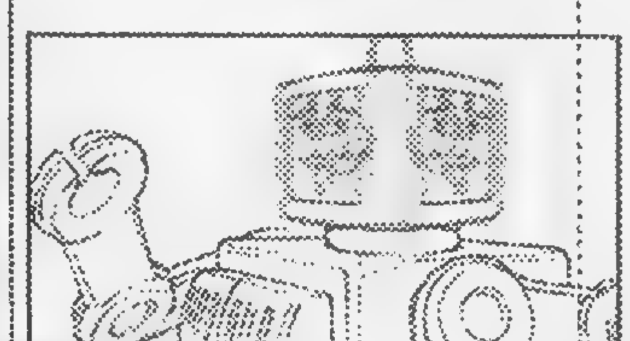
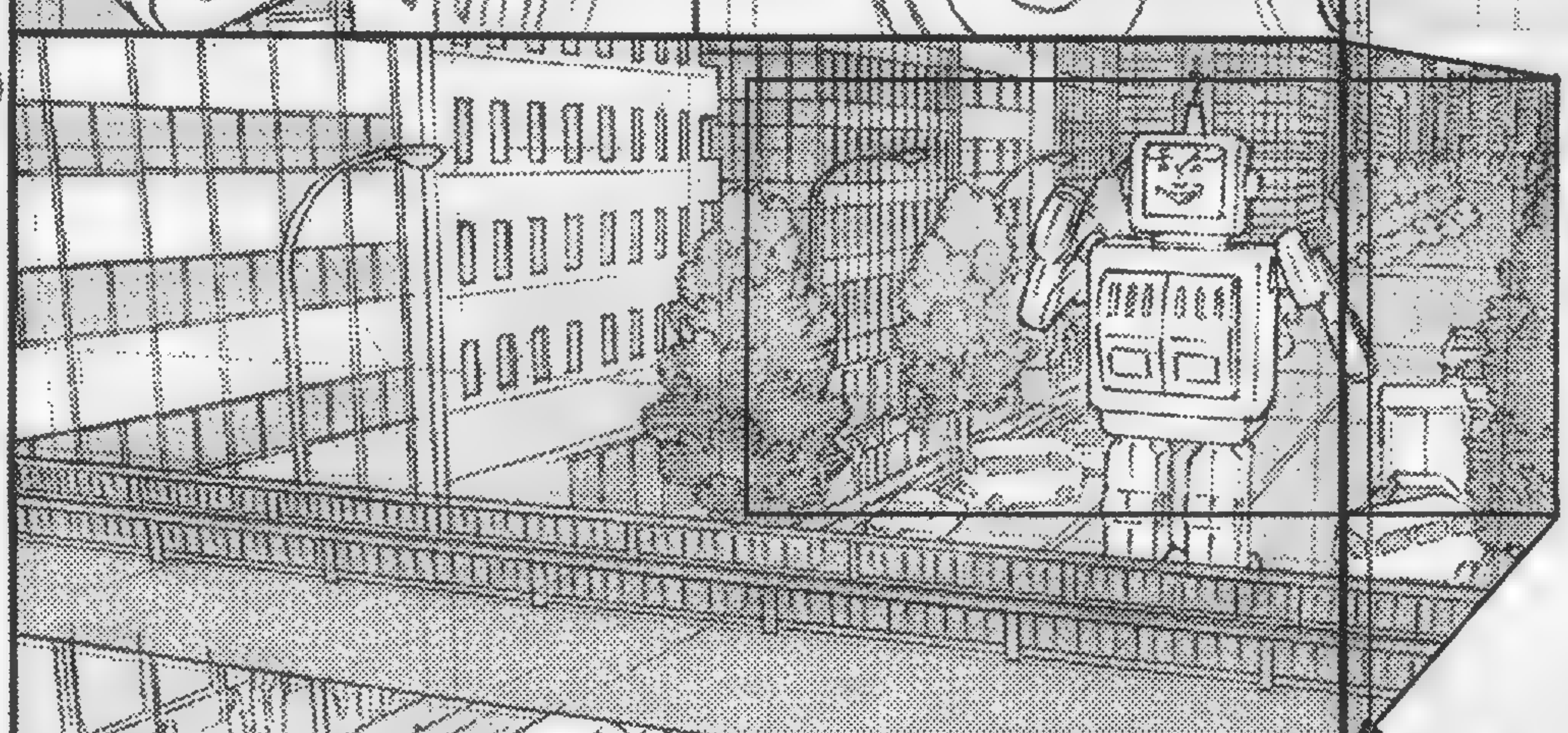
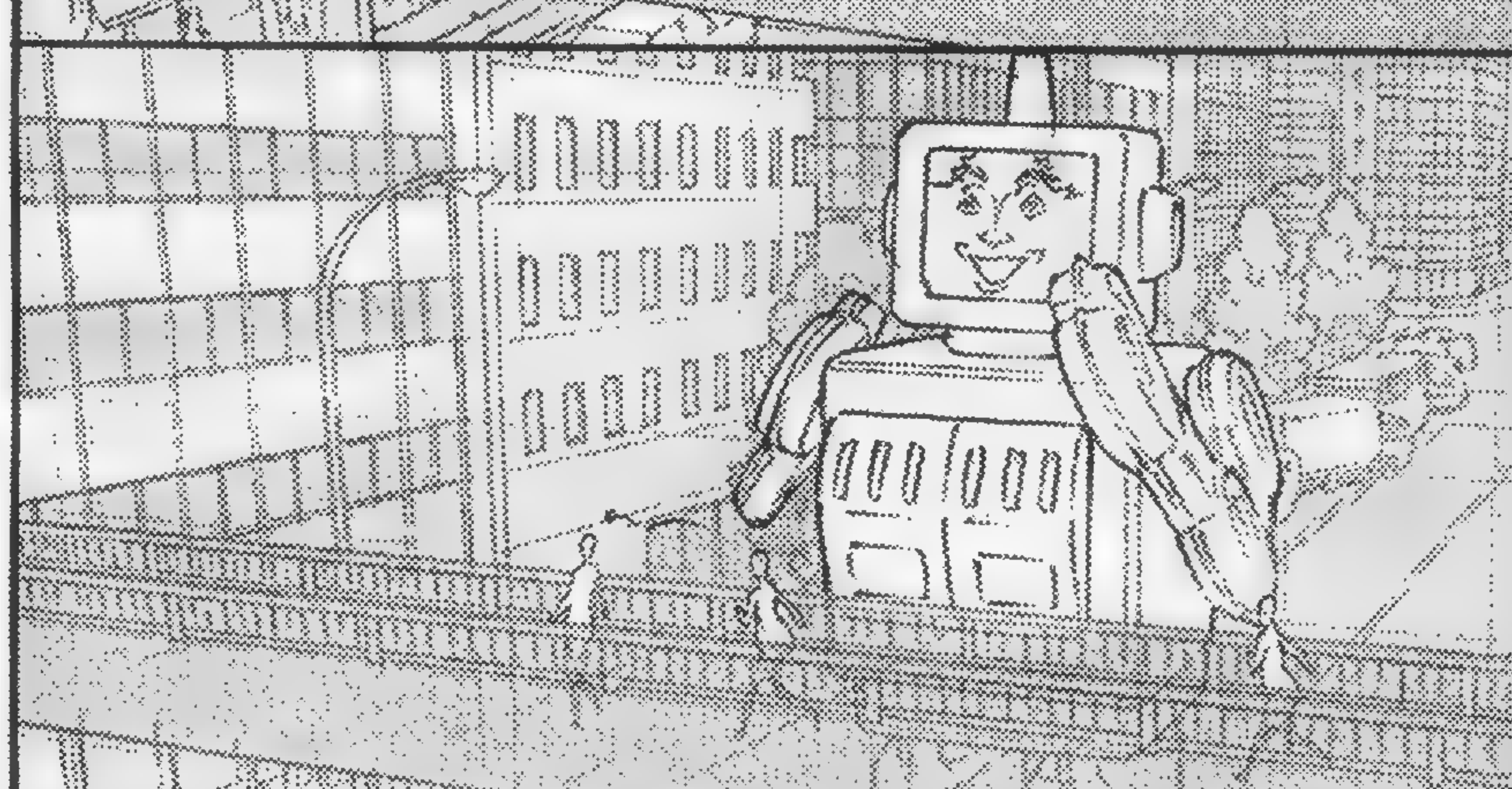
マッドハウス

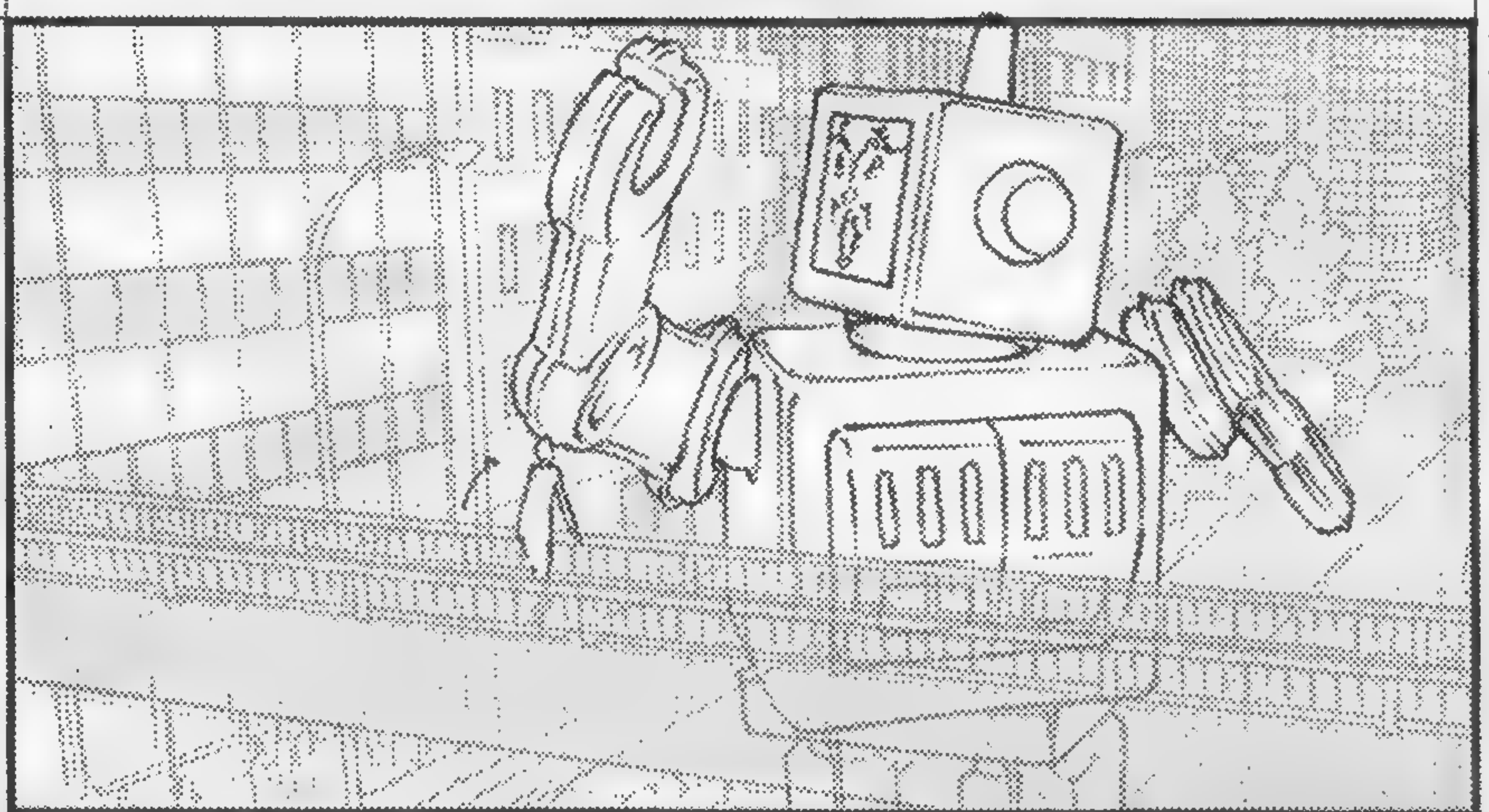
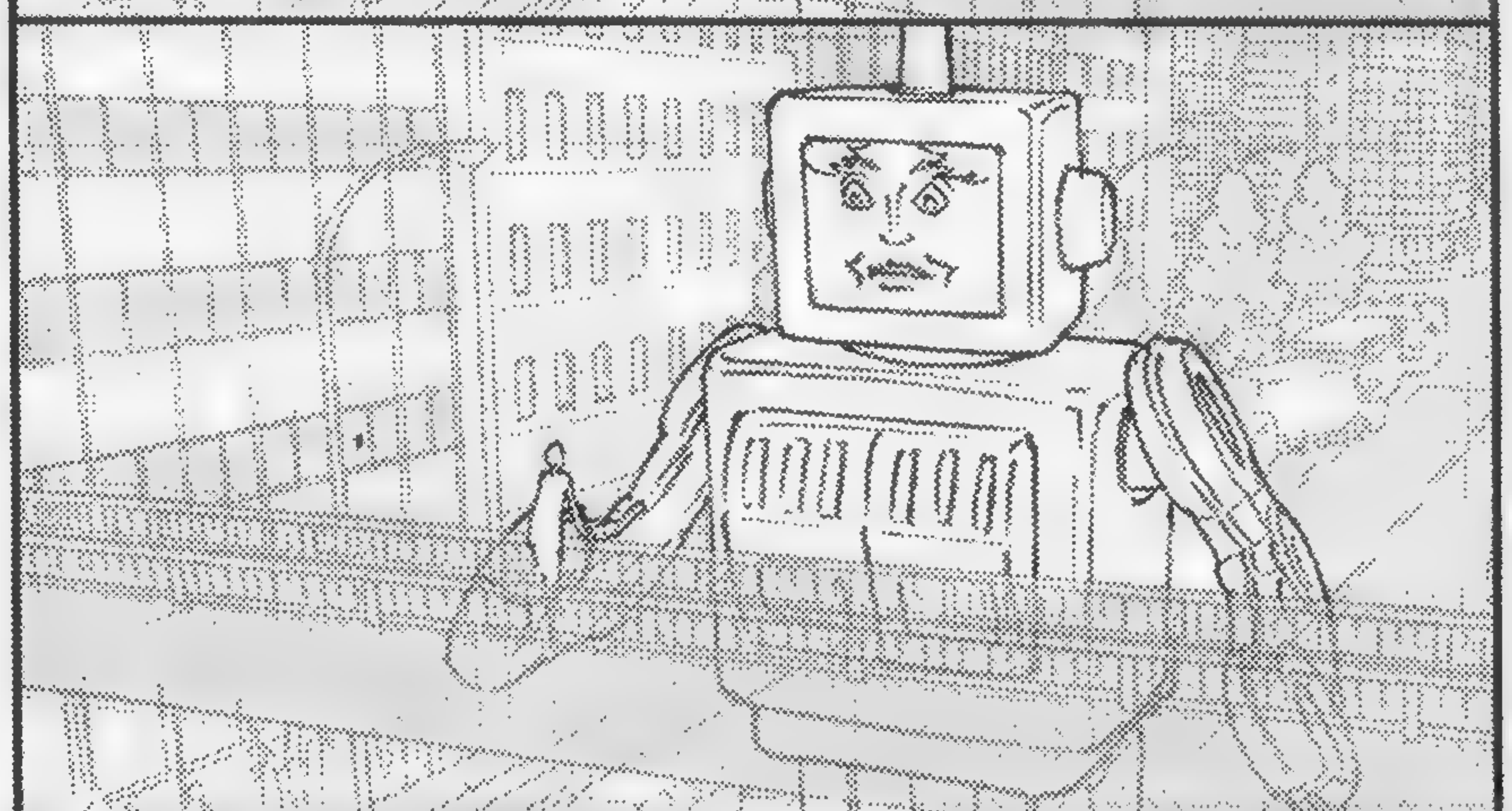
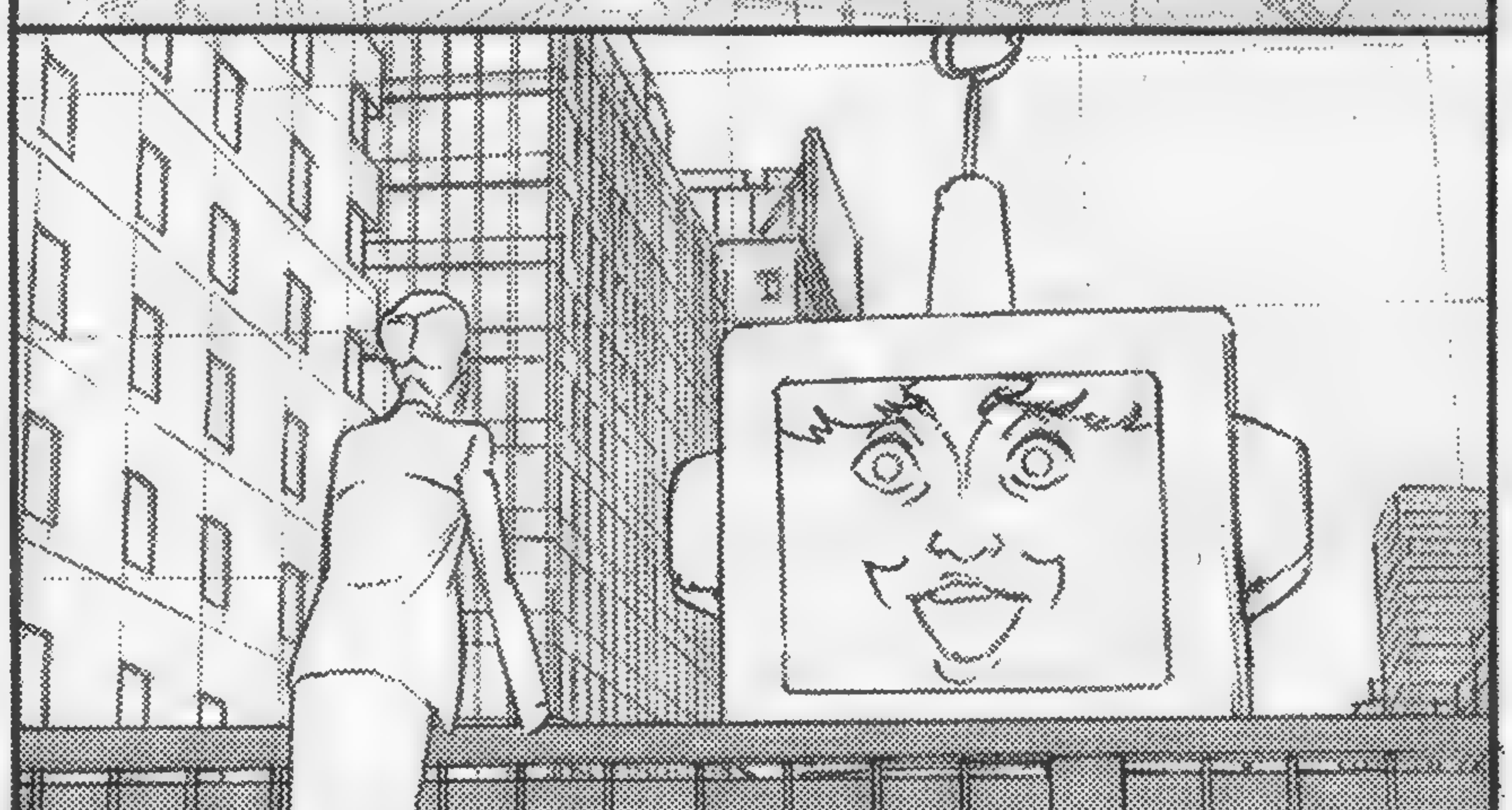
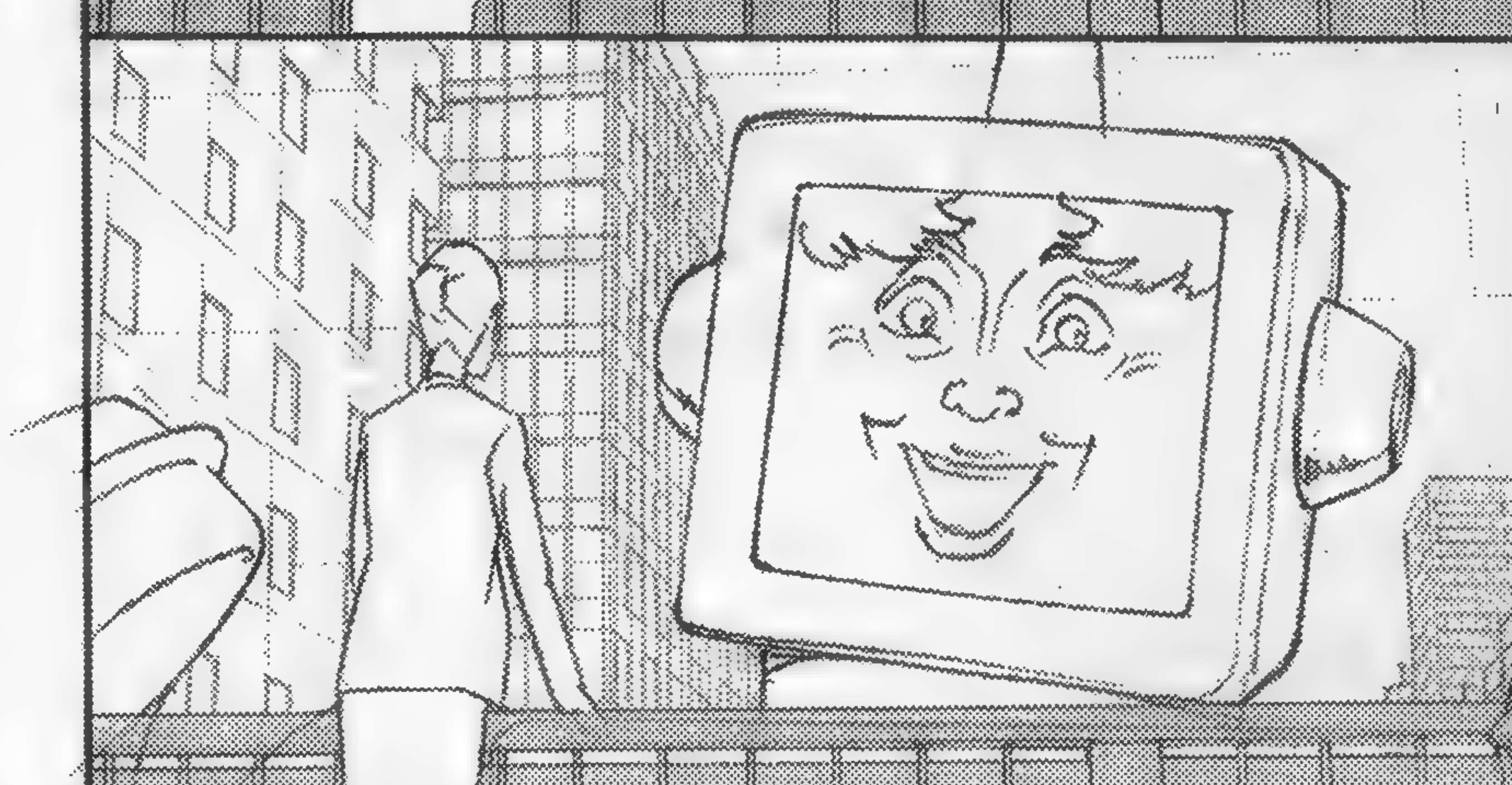
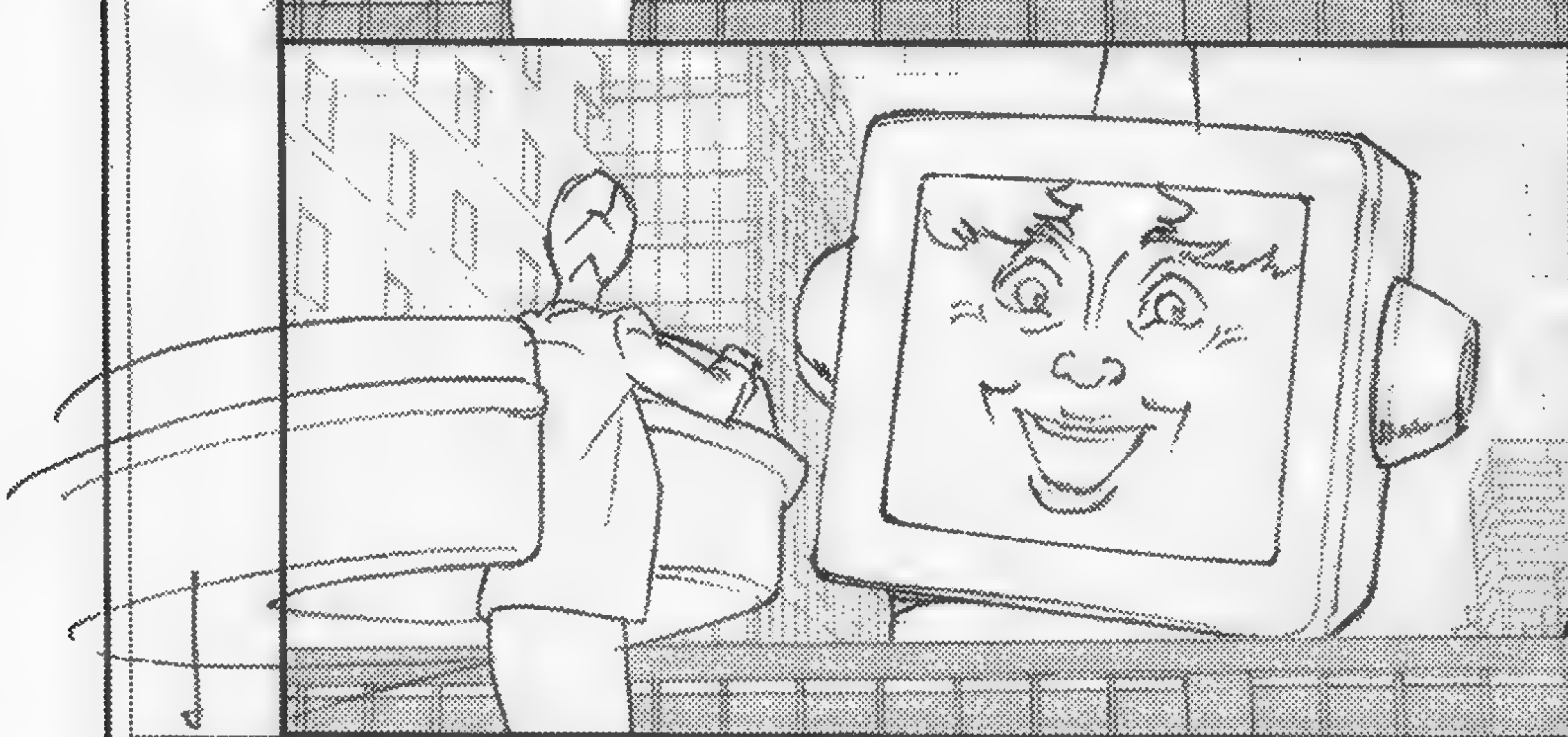
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
927		うっすらと笑みさえ浮かべたパプリカ、寄り。		
		後ろに体重を移動しながら、(画面外)腰に手をやる。  敦子を挑発するような表情で。	パプリカ (〜1+0) 「敦子が私の分身だって発想はないわけ?」	4+12
928		C.926ラスト位置同ポ。敦子の寄り。敦子、表情険しくなって(左の絵では表情変化していませんが、926よりさらに苛立った感じで)。	敦子 「言うことを聞きなさい!」	1+12
929		C.927同ポ。パプリカの寄り。	パプリカ (〜1+0) 「自分も他人も、	
↓		↓	そうやって 思い通りに出来ると 思うなんて、 ↓	

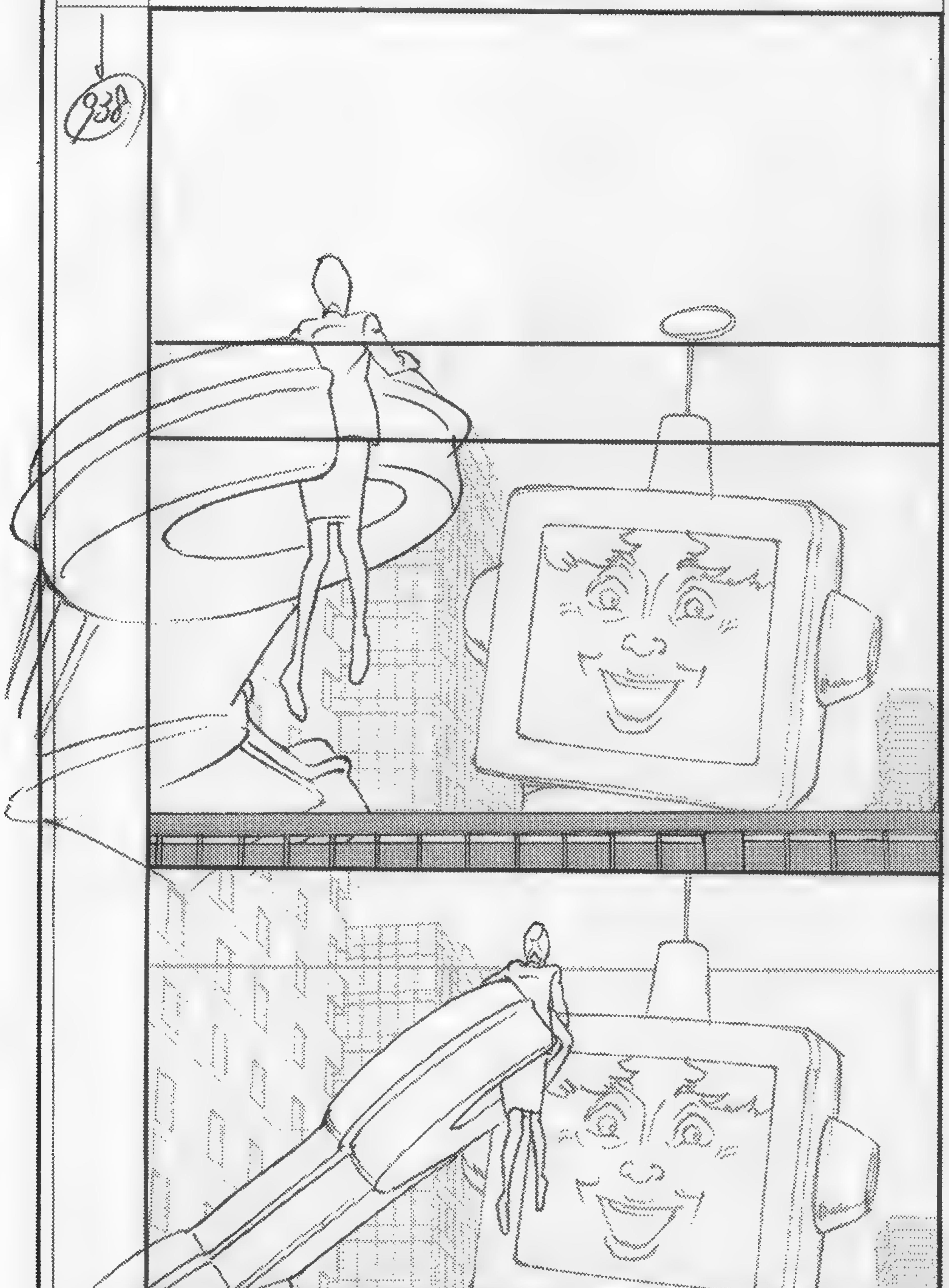
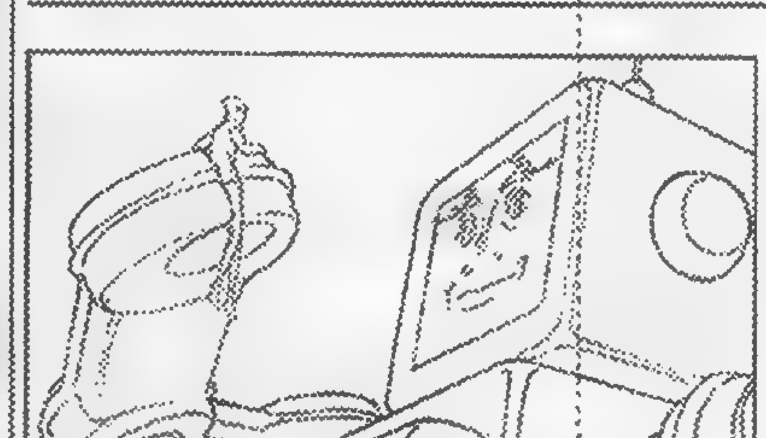
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
929			(～5+12) どっかの禿げおやじ そっくりじゃないの」	8+0
930		926,928同ポ。 言葉に詰まる敦子。		
		息を呑み込む感じで 身体を少し起こして。		2+12
931		C.925BG兼用。925より 少し引きサイズで。 しばし睨み合う敦子と パプリカ。 二人の間で、禿頭を 押さえて島が交互に 二人に目をやる。		
		沈黙を破って、 パプリカがポスターの 方へ踏み出す。 建物の段に足をかけ、	パプリカ (～3+12) 「行こう！	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
931			禿げおやじの 暴走を 止めるのが 先！	
		ポスターの馬にヒラリと跨る。 ポスターの騎手はパプリカで上手い具合にワイプして消せればいいのですが、多分不自然なことになりそうなので、ワイプ+F.O.で消しましょう。 パプリカが乗ると馬が動き出す。 ポスターには、最終的に文字などが乗りますが、パプリカが通過するあたりや騎乗した際に顔が来る位置などに文字が来ないよう注意のこと。	さ！」	
		敦子、少し身体を引いて。	敦子 「ダメ！	8+12
932		敦子、正面気味の寄り。 ラストに少し間。	時田君を 放って おけない！ だって、 私…！」	3+06
933		ポスターの中、敦子を見返しているパプリカ、寄り。 平面として描くのが難しいかもしれないので、別素材として正面から描いて変形して貼り付けます。これはこれで視線の方向を考えにくいんですけどね。		

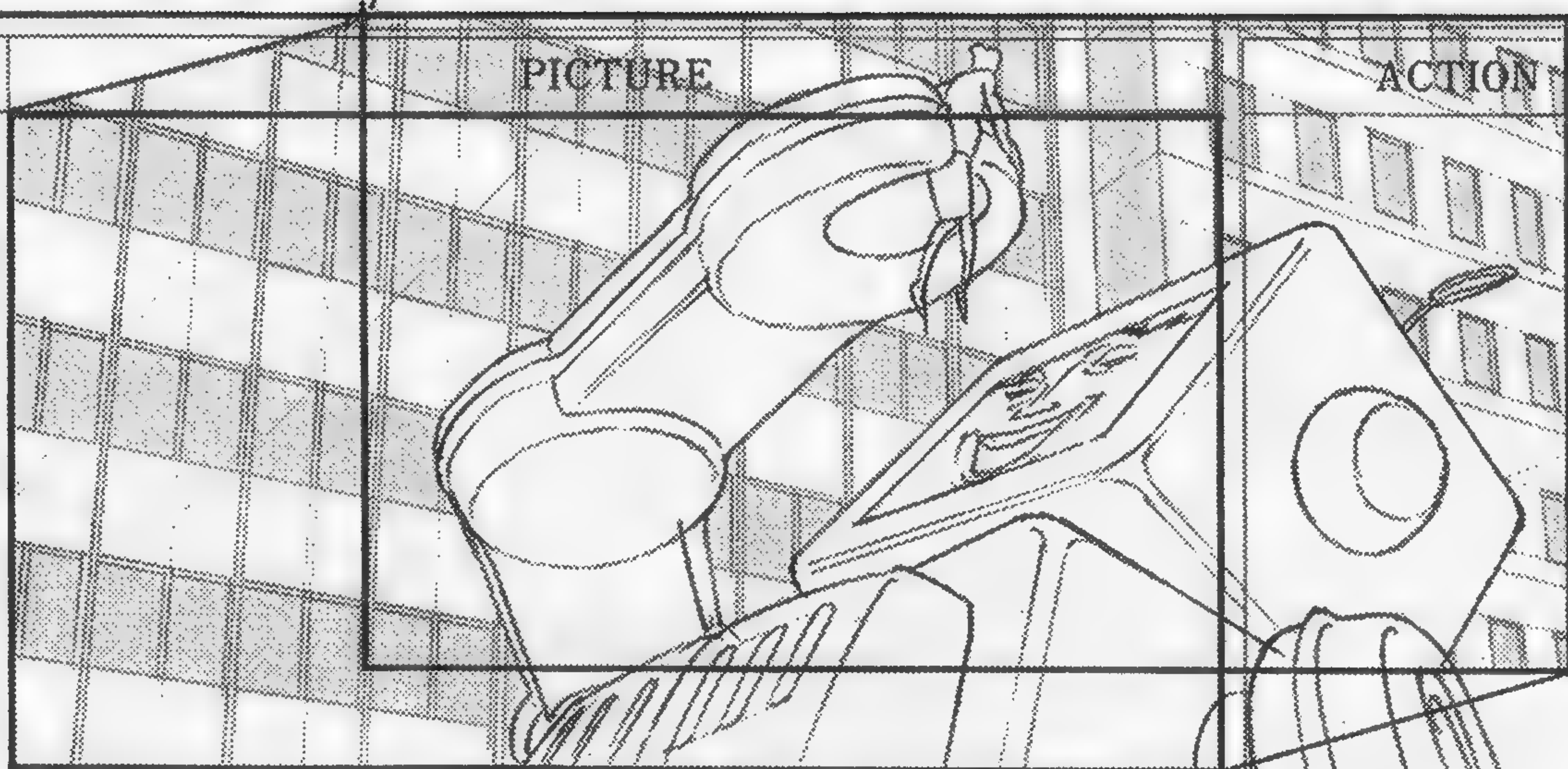
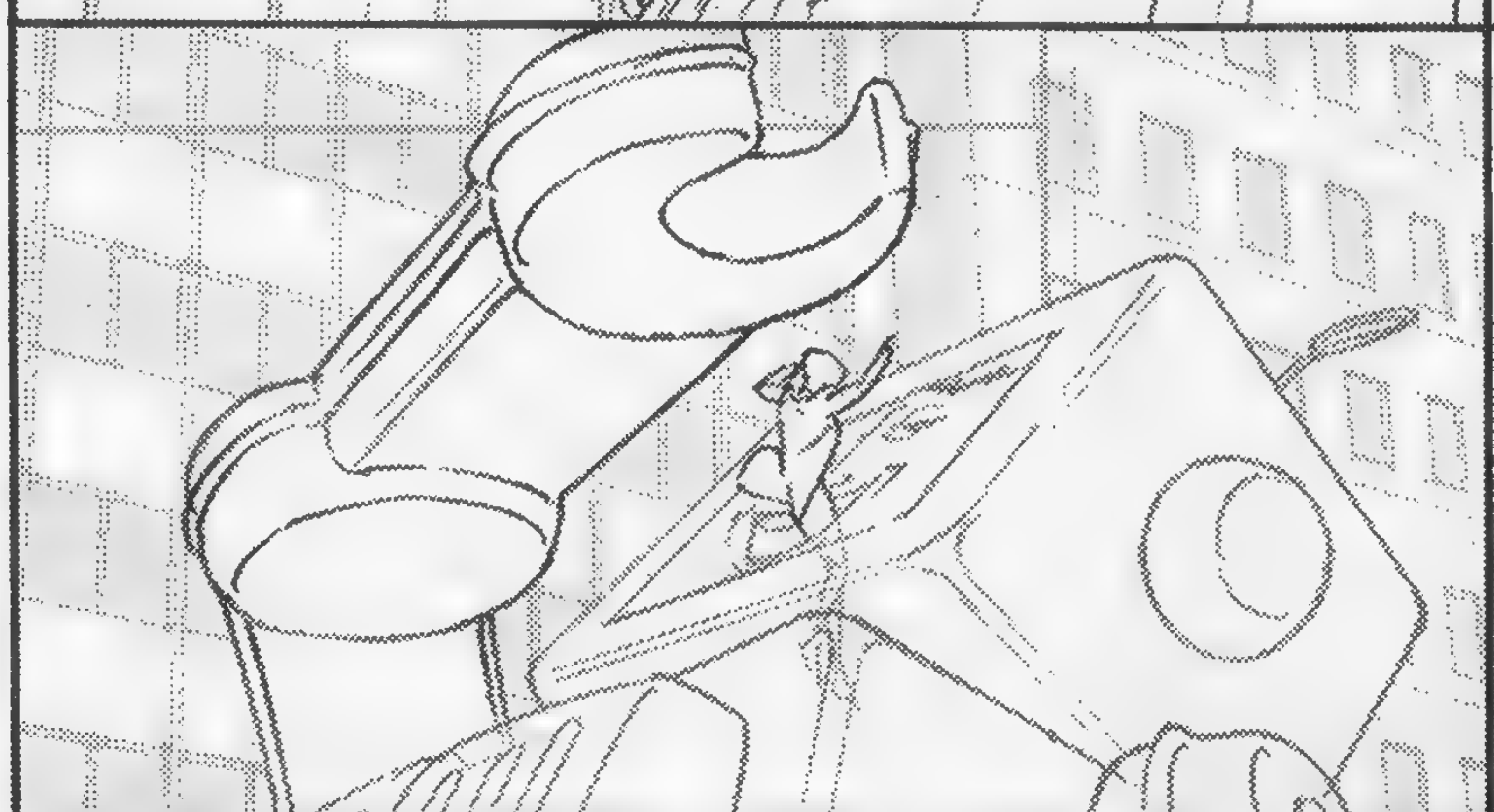
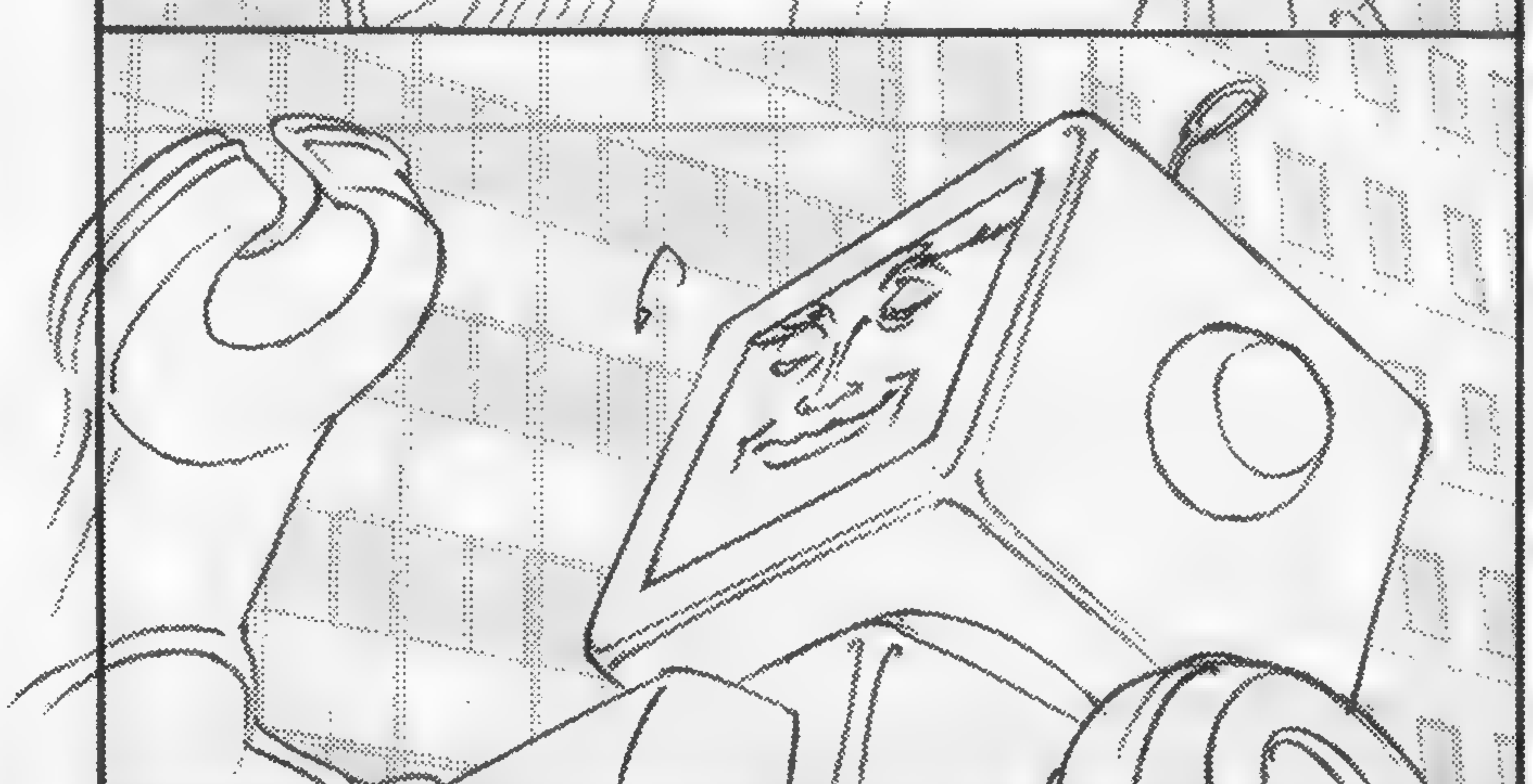
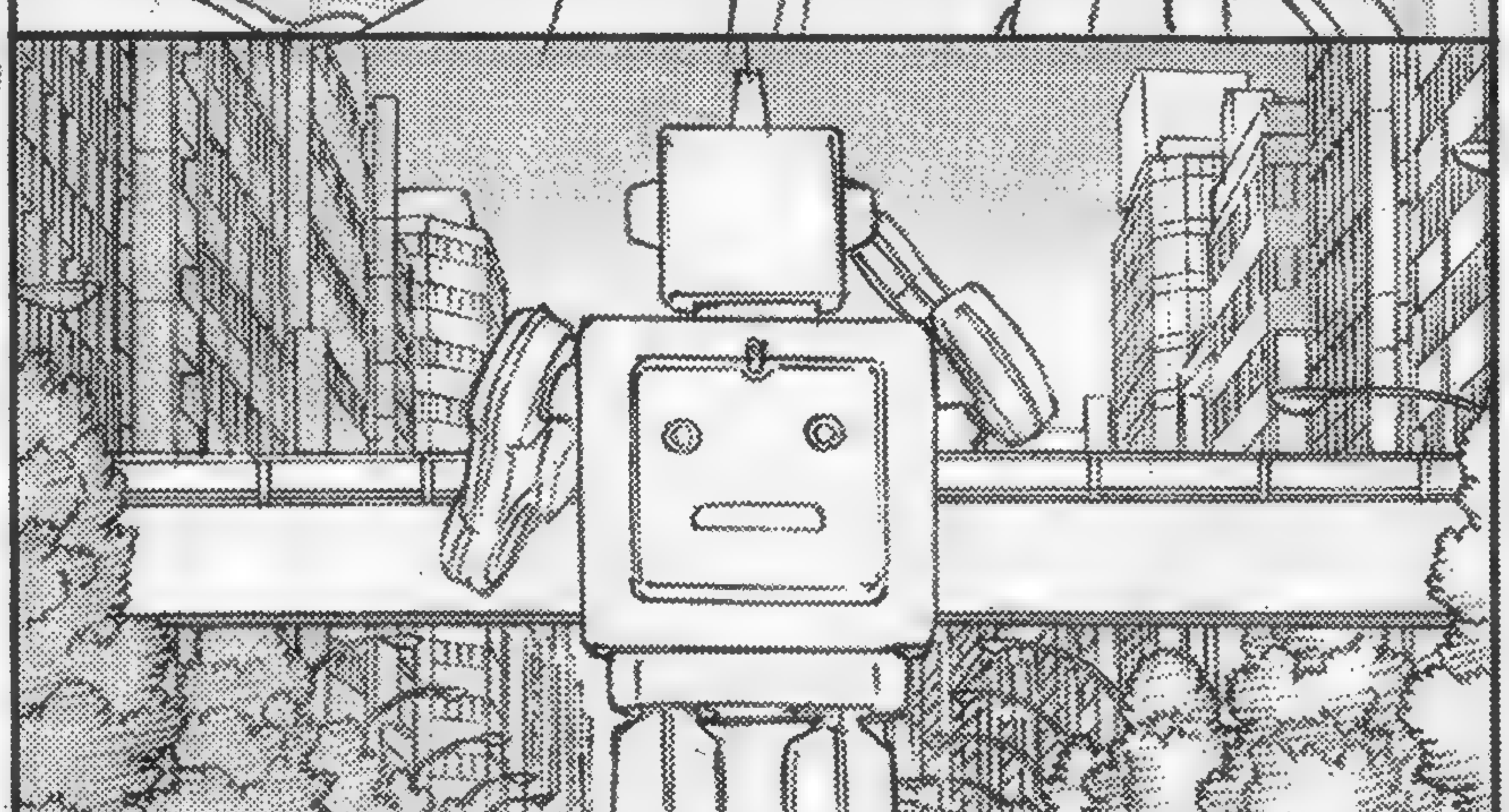
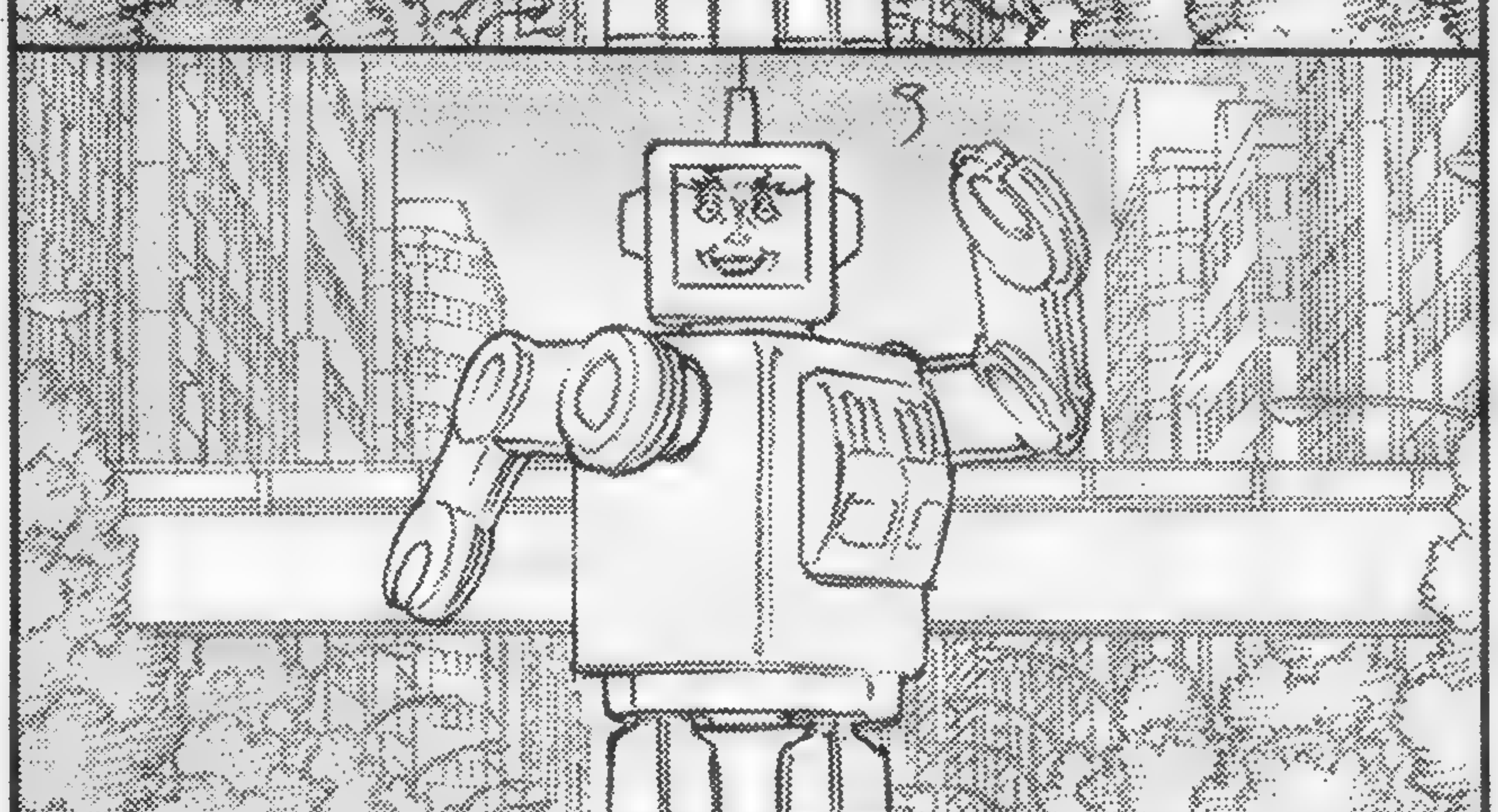
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
933		ちょっと小首を傾げて、 敦子の言葉の先を 促すように。	パプリカ 「……だって、 私……？」	3+09
934		C.932同ポ。 押し黙っている敦子。 敦子の奥、信号が青に 変わって(見え方が中途 半端なので、信号の 位置レイアウト時に 調整します。)、		
		時田ロボが動き出し、 手前に来て		
		角を折れて左へOUT。		
		敦子、身を翻し、 時田ロボを追って 走ってOUT。	島(OFF) 「千葉君！」	6+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
935		敦子を見送っている島、 ポスターの中のパプリカ。 パプリカ、軽く笑って。	パプリカ　(〜1+12) 「けっこう素直に なってきた じゃない」	
		振り返る島。	島「?」	5+06
936		 腕を振り振り、 御陽気に街を行く 時田ロボ、FOLLOW。 BGのみPAN+T.B.。 カット頭、頭部を クルクルと回転させて ください。 クルクルクルクルッと 回って、パッと 止まってセリフ。	時田　(〜1+12) 「魂の肥満は ダイエット 要らず!」	4+0
937		やって来る 時田ロボット。 付ける感じで T.B.すると 手前に歩道橋。	時田 「進め超人 どこまでも!	
↓		歩道橋の上、敦子が 走って行く。 ↓	↓	

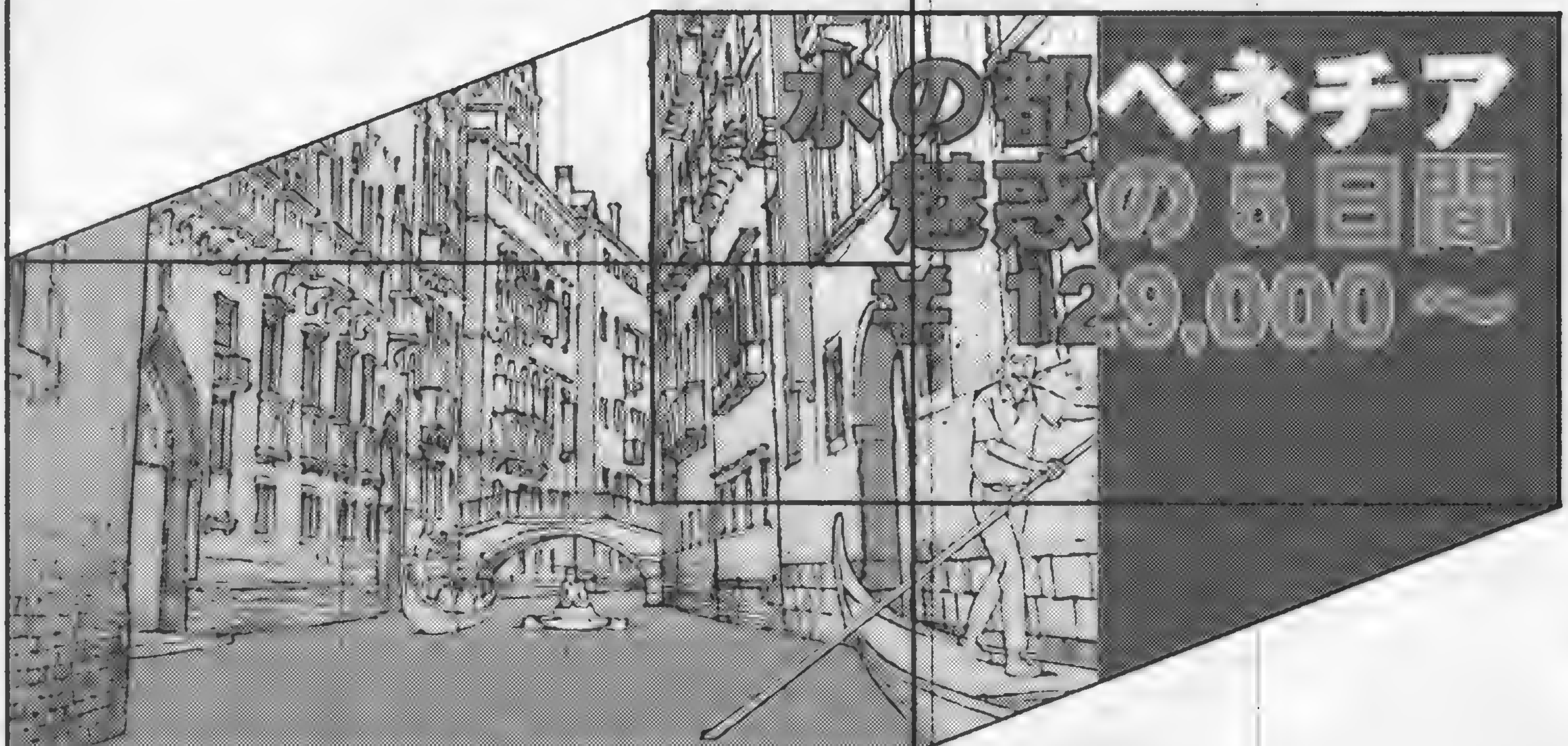
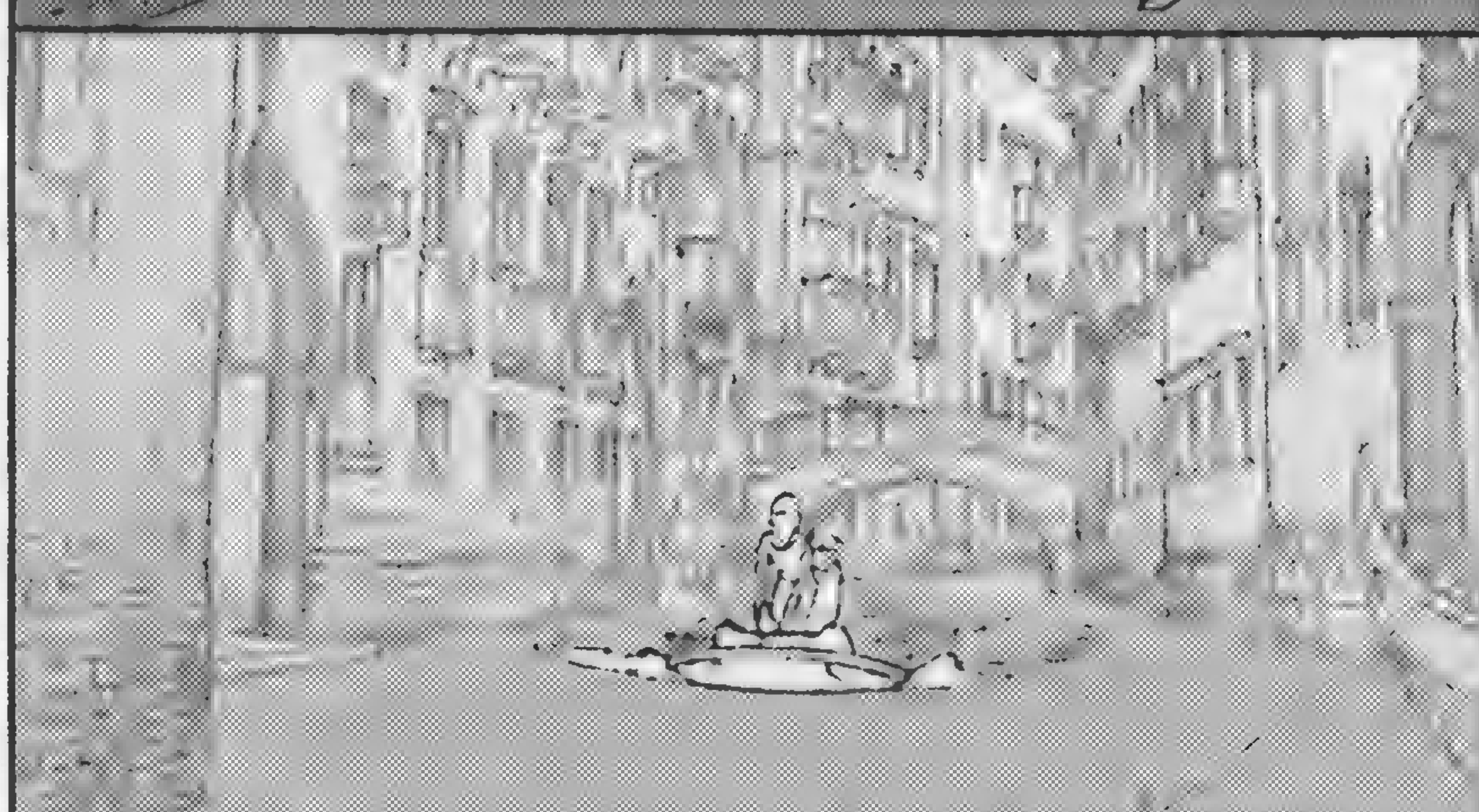
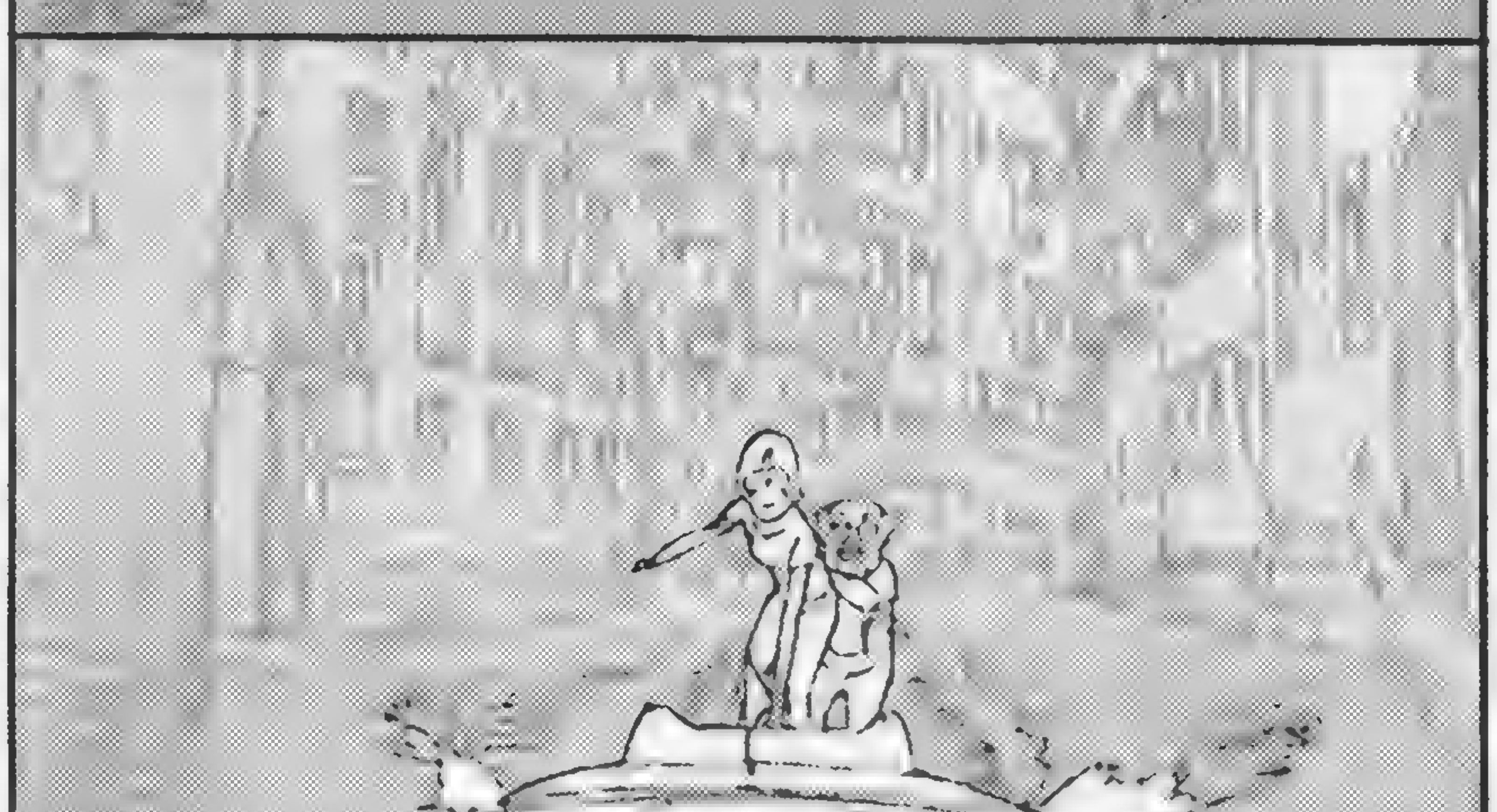
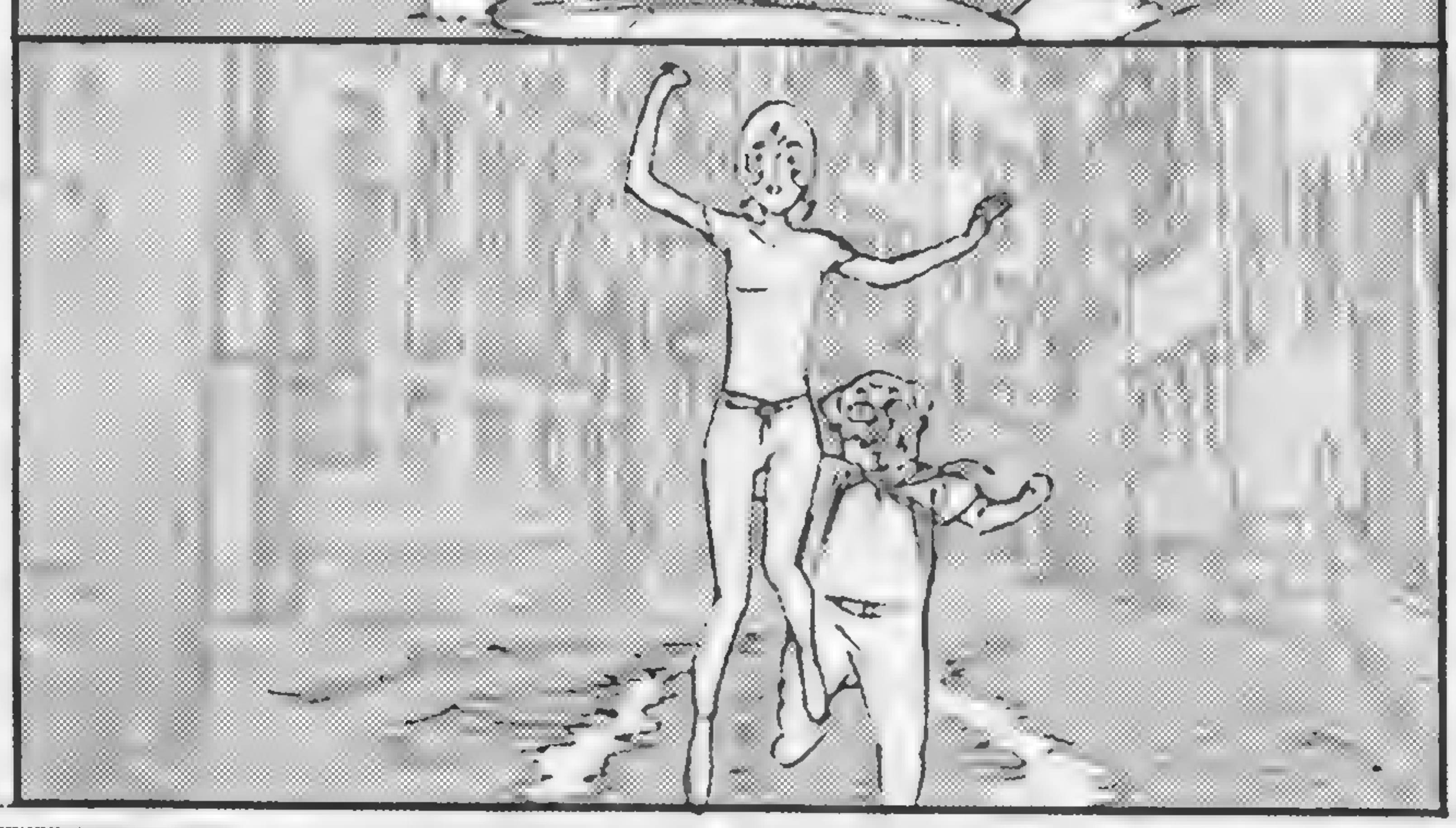
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
937		時田ロボ、「ハッ！」と気勢を上げつつポーズを取って止まる。敦子が歩道橋のフェンスから身を乗り出すようにして時田に呼びかける。	ハッ！ (気合い)」	
		時田ロボが敦子に気づいて顔を向ける。	敦子 (〜2+21) 「時田君！ 目を覚まして！ 私よ！」	6+0
938		歩道橋の上の敦子、奥に巨大な時田の顔。	時田 (〜0+18) 「おお！ 有史以来の	
		時田ロボ、手前に来ながら。	待ち人、	
		言いつつ、アームを手前に伸ばし、敦子をつまみ上げる。※時田ロボの関節は適宜歪めてけっこうです。 ↓	その笛の音は ニューロンの 癒し！」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
938		掴み上げられる敦子に付けてPAN.UP. さらに時田ロボの顔の前まで運ばれる。	敦子 「そう！ 思い出して！ ↓	8+0
939		アームに挟まれた敦子、必死の呼びかけ。	私よ！ 時田君の 好きな敦子！ あっちゃん！」	3+12
940		 敦子を掴み上げている時田ロボ、アオリ。 敦子の言葉が届いたのか、敦子を見返している時田。 ちょっと間。 が、目を閉じて鼻孔を広げて香りを吸い込んで。 ↓	時田 (～3+06) 「かぐわしき 脂肪分は至上の ランチ！」	

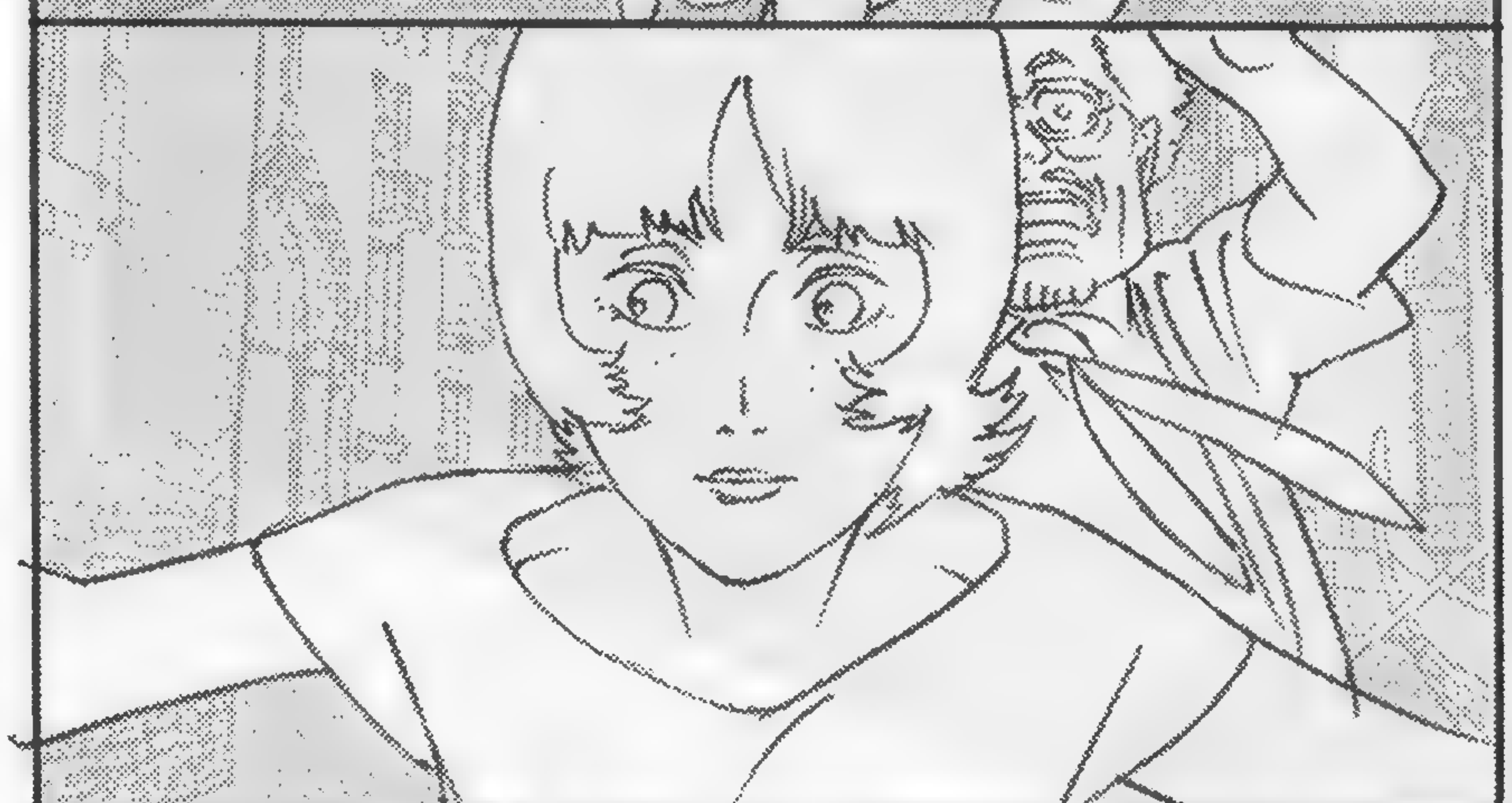
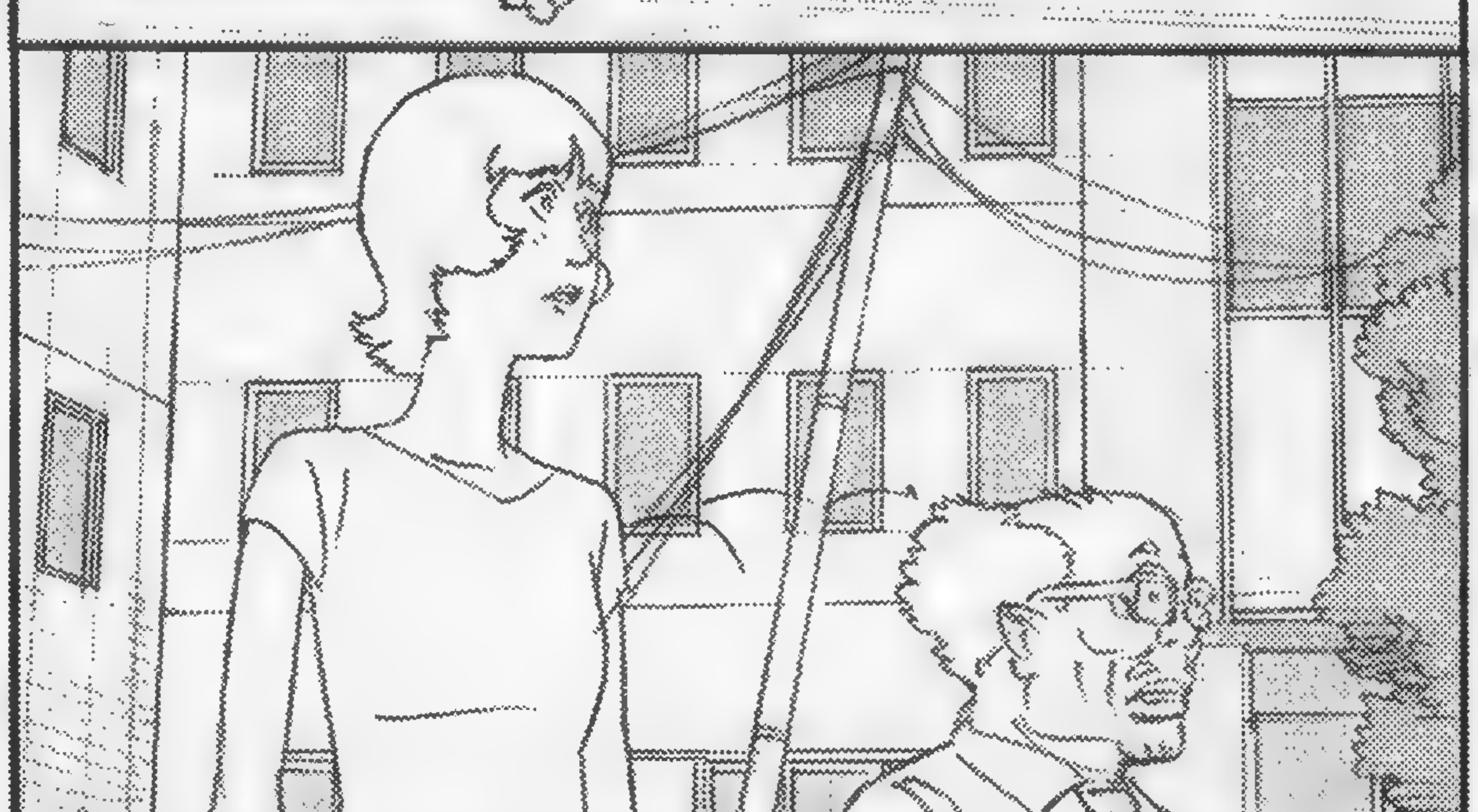
(　　)

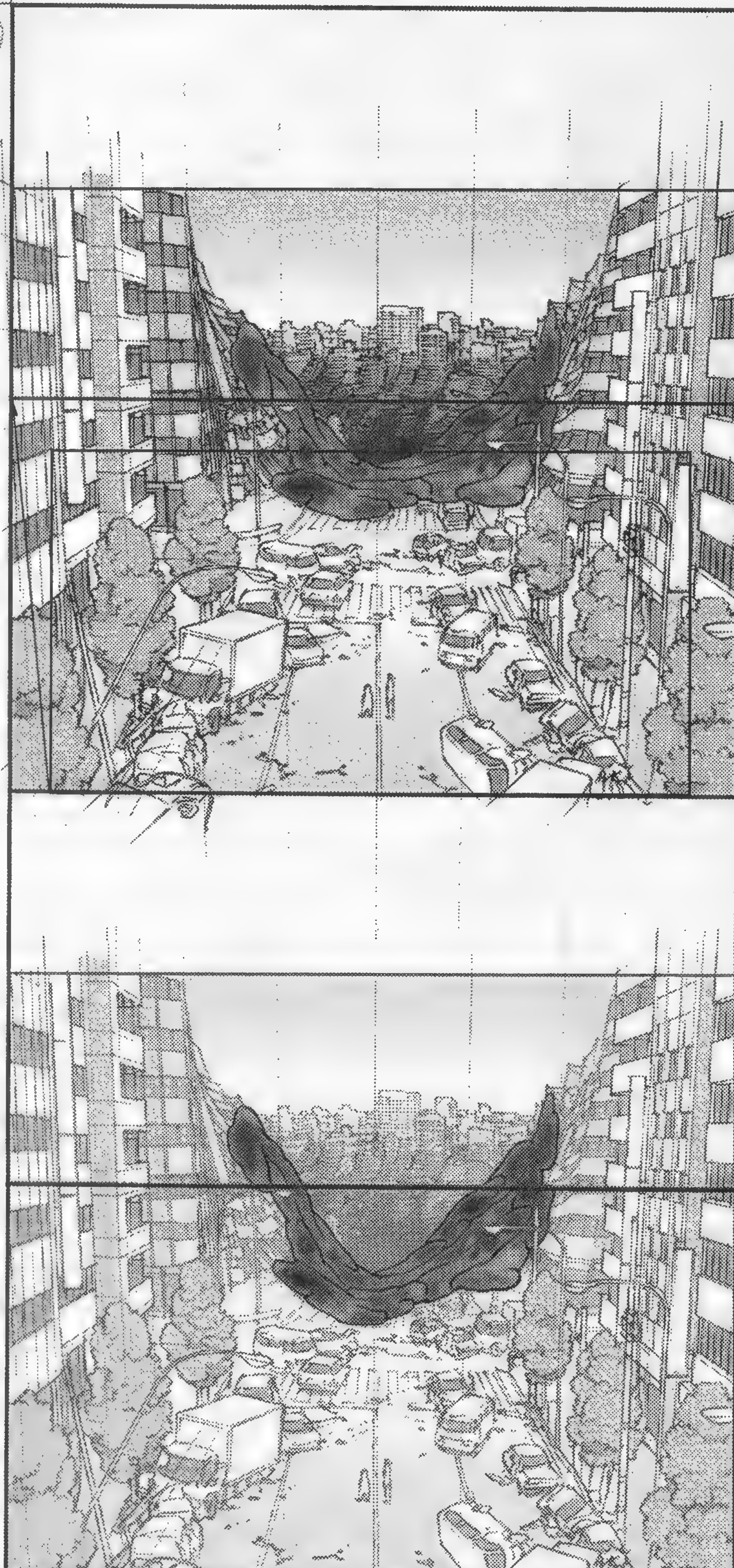
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
940				
		言いつつ、のけぞるように敦子をさらに持ち上げて(付けてPAN)。 パクリと呑み込む。	敦子 「！」	
		ゴクンと嚥下。 ラストに少し間あって。	時田 「…ゴクンッ」	10+0
941		固まっている時田ロボの後ろ姿。	時田　(〜2+18) 「……ややスパイスに不足…	
		上体だけをクルッと回してこちらを向いておどけたポーズを取る。	(〜6+06) …欠如はパプリカ？」	8+0

(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
942				
		旅行代理店のベネチア観光のポスター。 エンジン音が近づいてくる。 PANするとポスターの中、運河をモーターボートが手前へ向かってくる。 このボートは競艇用のボートです。 前のシーンで競馬のポスターが出てきましたので「競馬→競艇→水路→ベネチア」といった他愛もない連想です。		
		操縦するはパプリカ。 後ろに島がしがみつくように乗っている。 グングンと手前に迫るボート。 中腰で立ち上がって構え、		
		ボートからサッと飛び上がるパプリカ、島。 ↓		

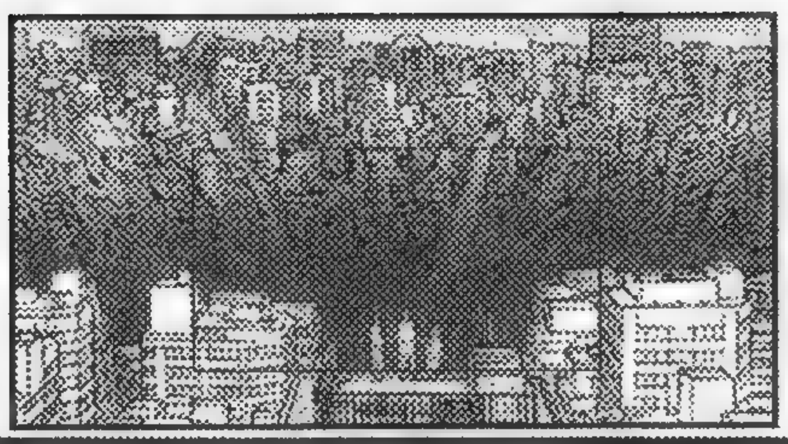
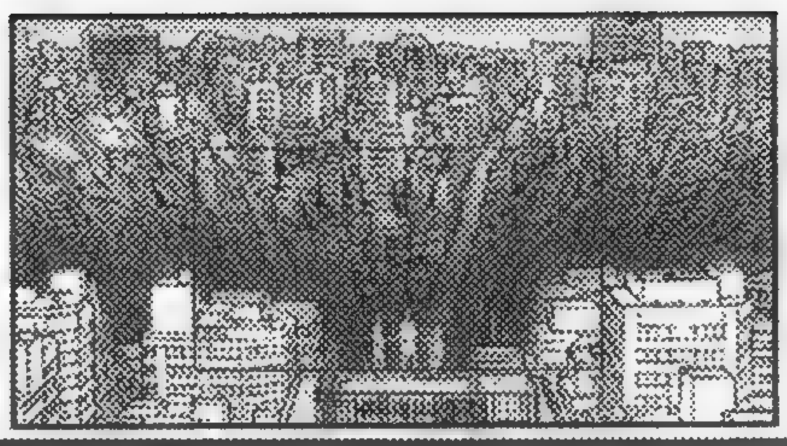
( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
942		慣性で手前に飛んでくる。 このあたりでポスターから完全に飛び出した、と想定してください。		
		大きく来て、次カットへ。 FIX 1+18 PAN 2+06 FIX 1+18		5+18
943				
		A.C.で。 ポスターから飛び出し、道路に飛び降りるパプリカ、島。 パプリカは軽やかに着地してタタタッと弧を描くように手前へ。 島はバランスを崩してドテドテッと遅れて手前へ。 パプリカに付けてPAN。 パプリカ、画面右手に目を奪われ、驚いて立ち止まる感じです。		4+0
944		呆然とするパプリカ、寄り。 島は前カットからアクションを繋いで、こちらのカットで立ち止まる。 島が立ち止まってから唖然とする間、あって。		2+18

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
945		通りを俯瞰。 立ちつくすパプリカと 島の小さな姿から PAN.UP.+T.B.カット いっぱい。 通りの奥、暗黒の 巨大な穴が広がり、 左右のビルが溶ける ように呑まれている。 穴からはドロドロと した塊が沸き出して きている。 「映画館のシーン」で 映写機から出て来た 不定形と同じものだと 考えてください。 処理も同じです。 パースが少々厄介ですが 不定形の中に、うねる ように有象無象を スライドさせます。 通りの奥はBOOKに しておいて、穴に 呑まれて行くように 変形させます（不定形も 同じく変形）。 O.L.(3+0)		7+0
946		暗黒の穴からT.B.。	穴から重低音のような 唸り。	

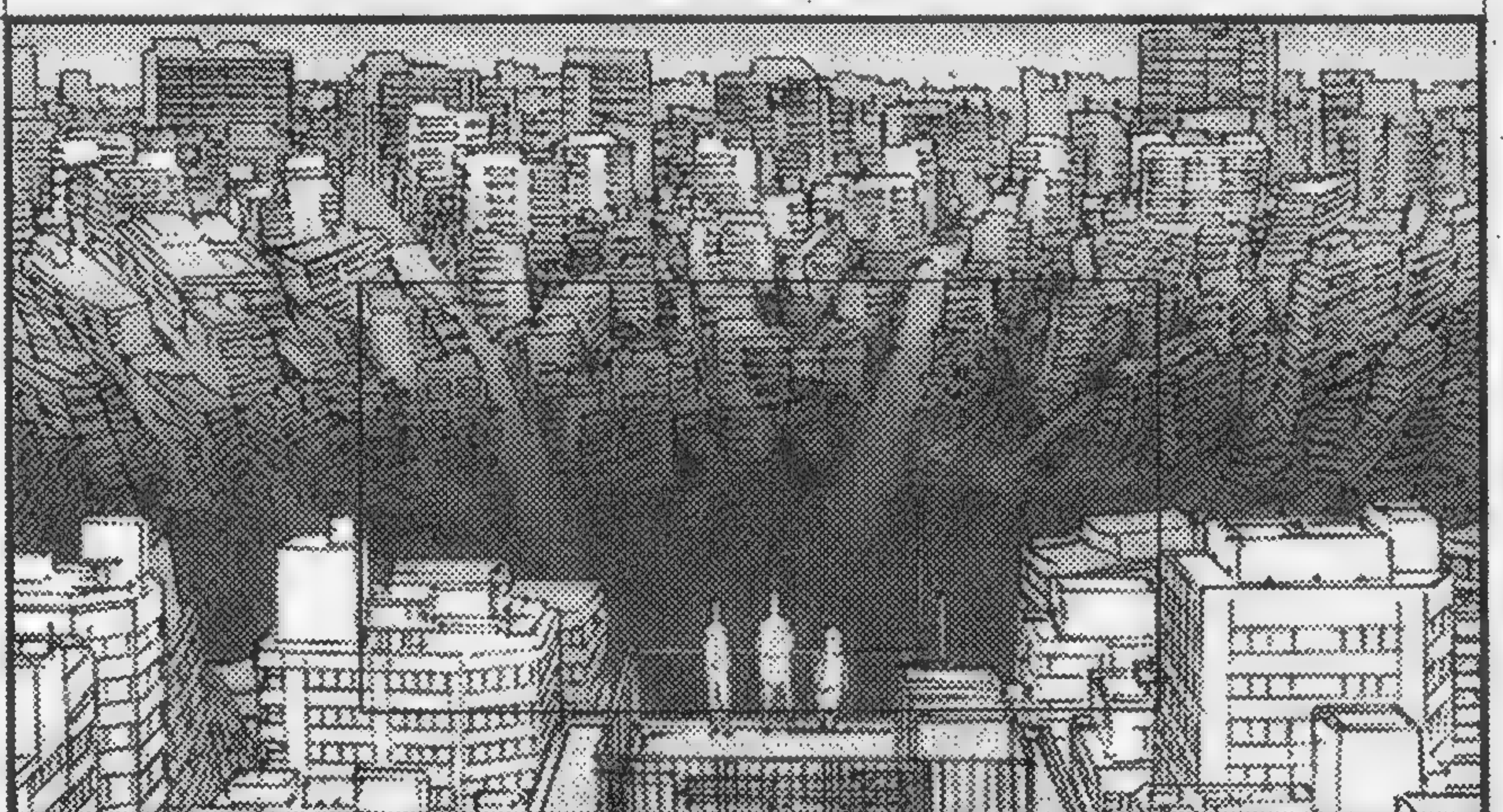
※カット全体は以下のような感じ。

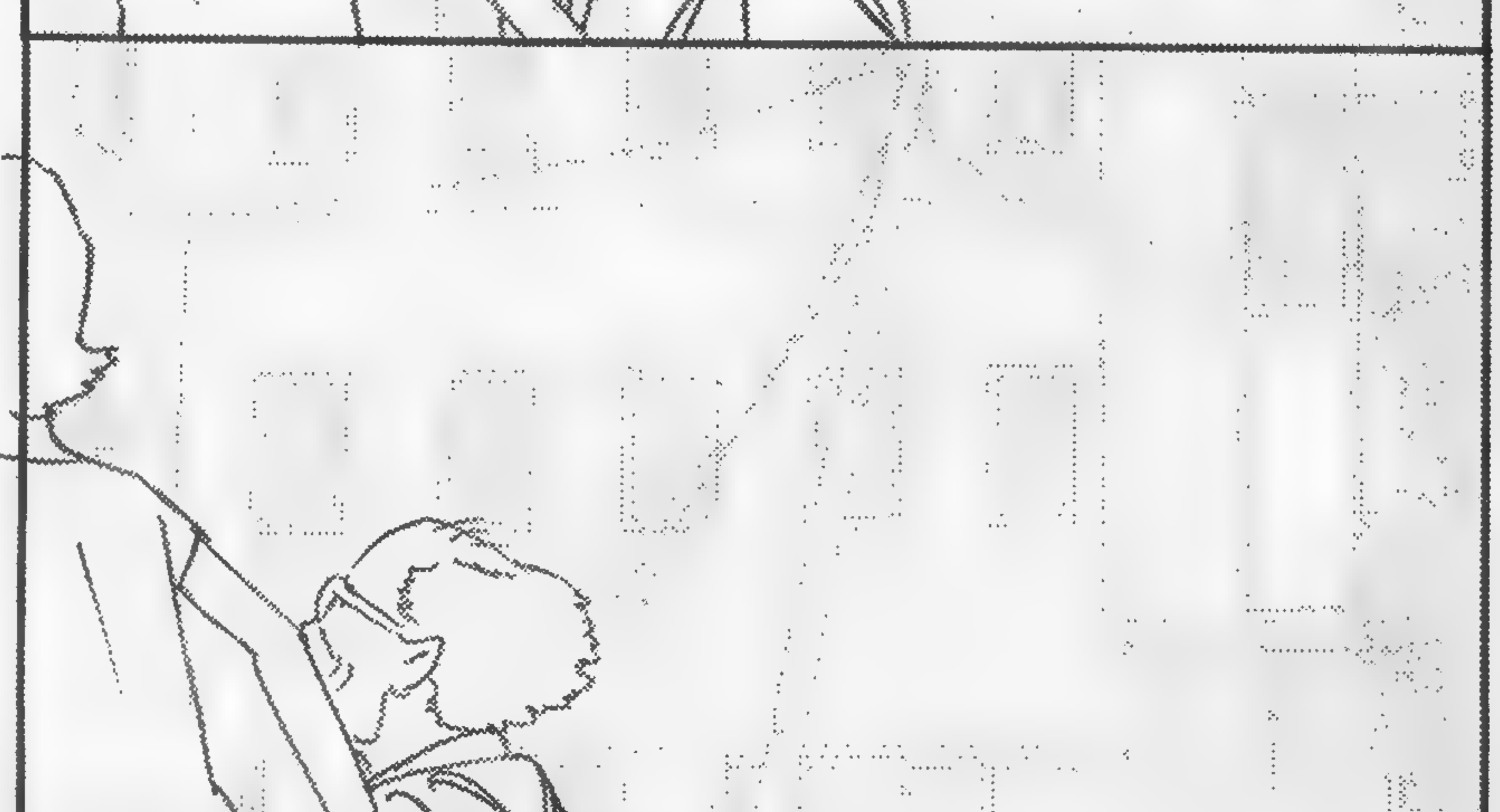


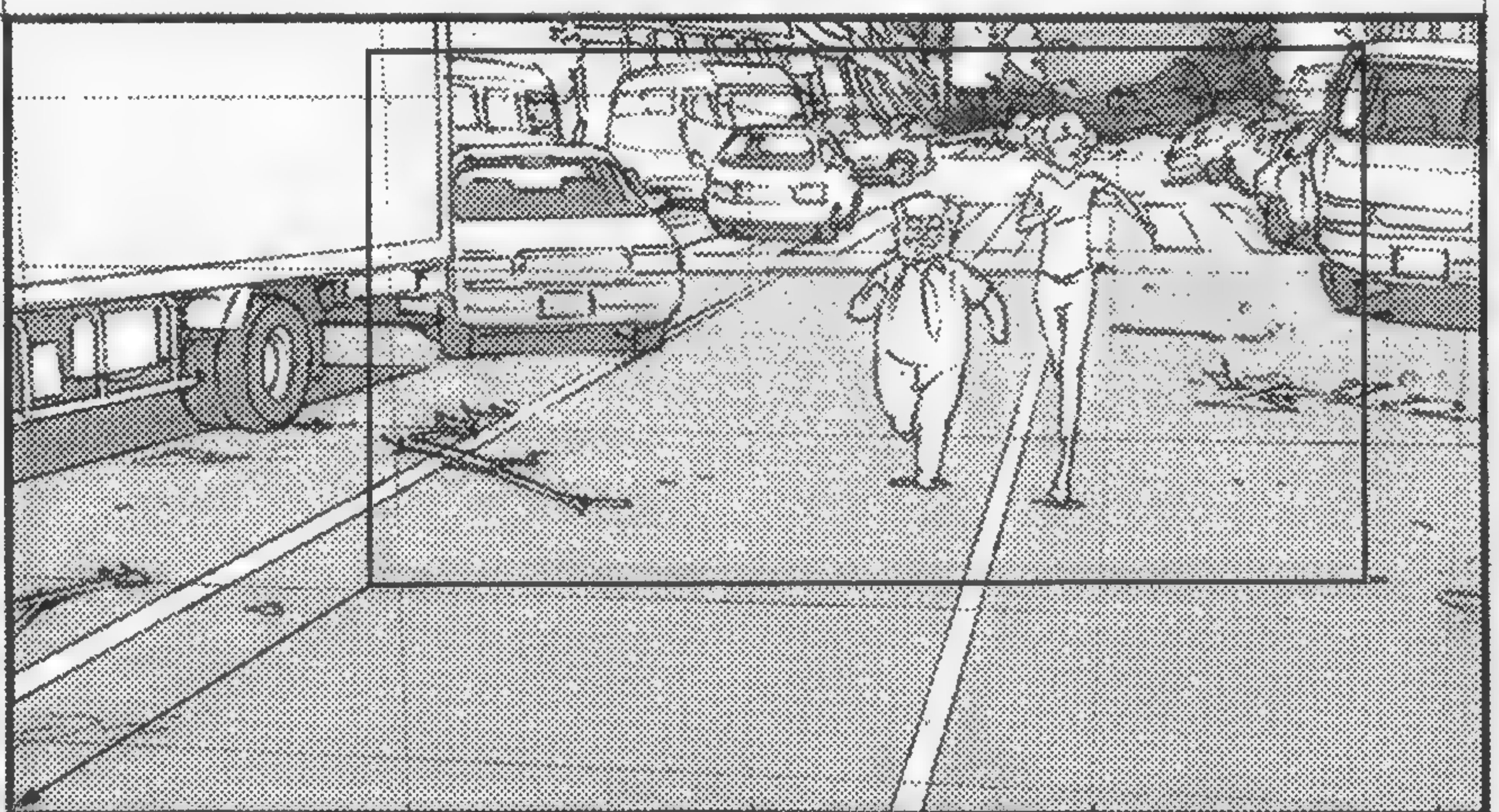
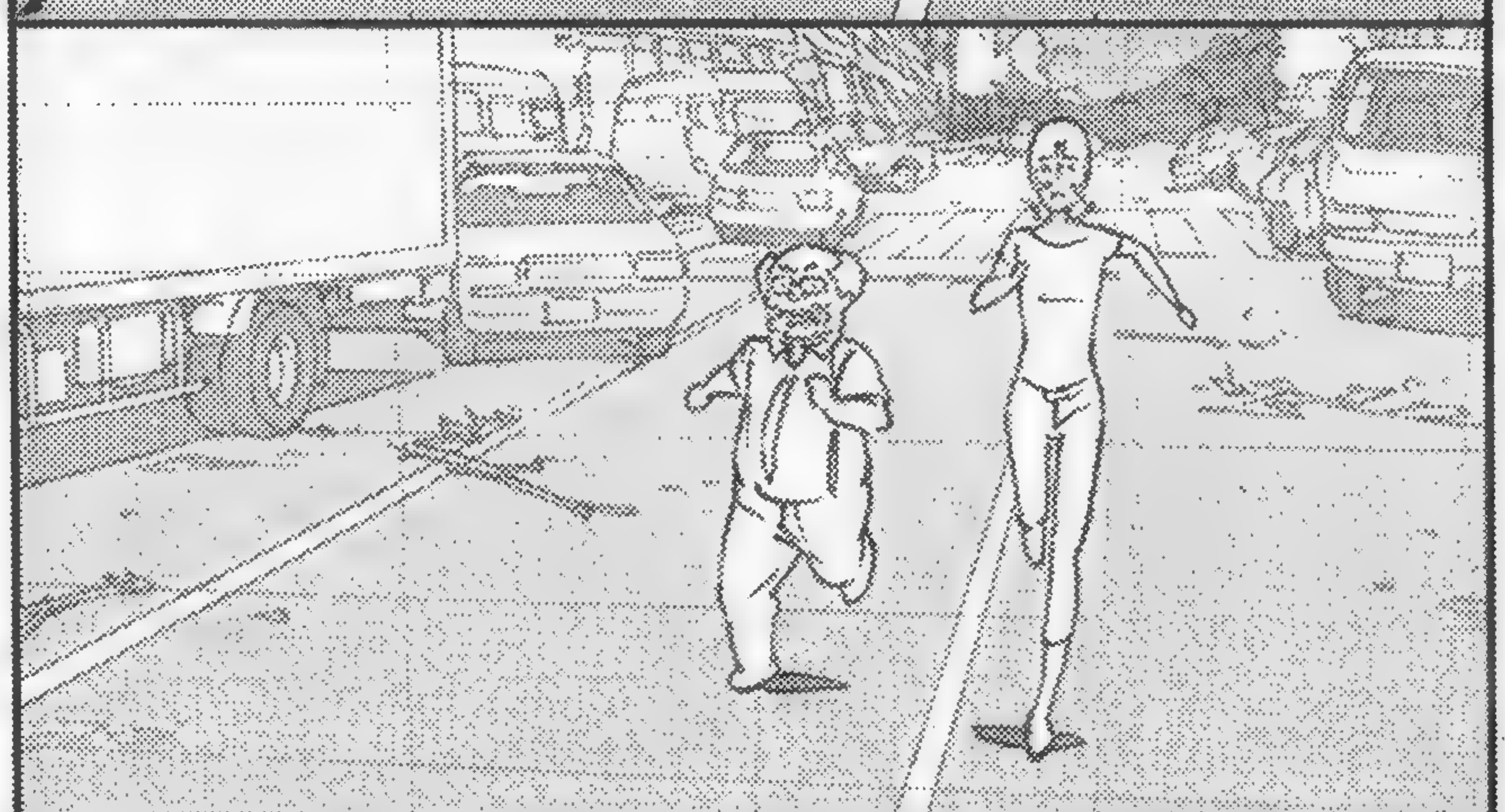
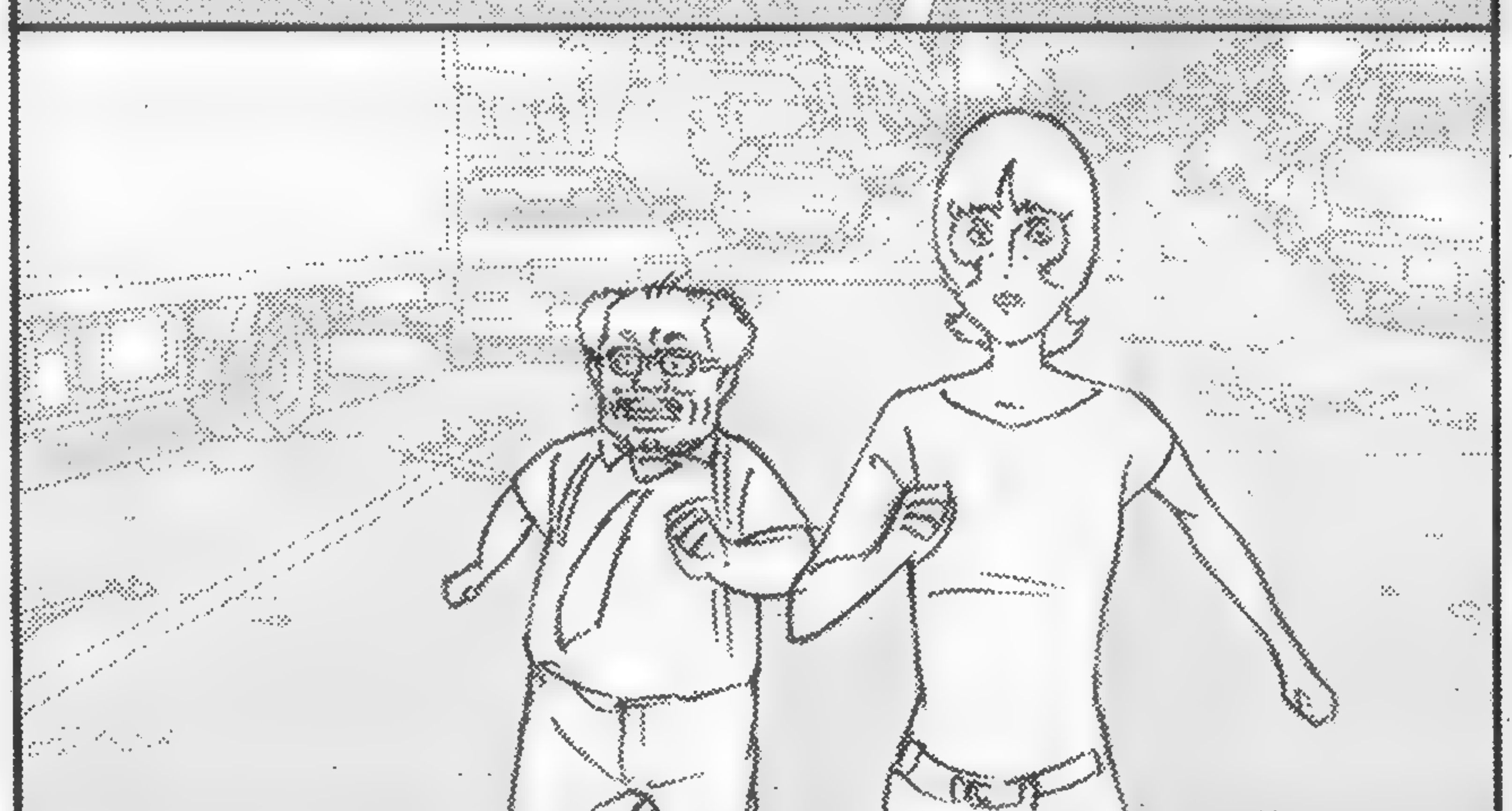
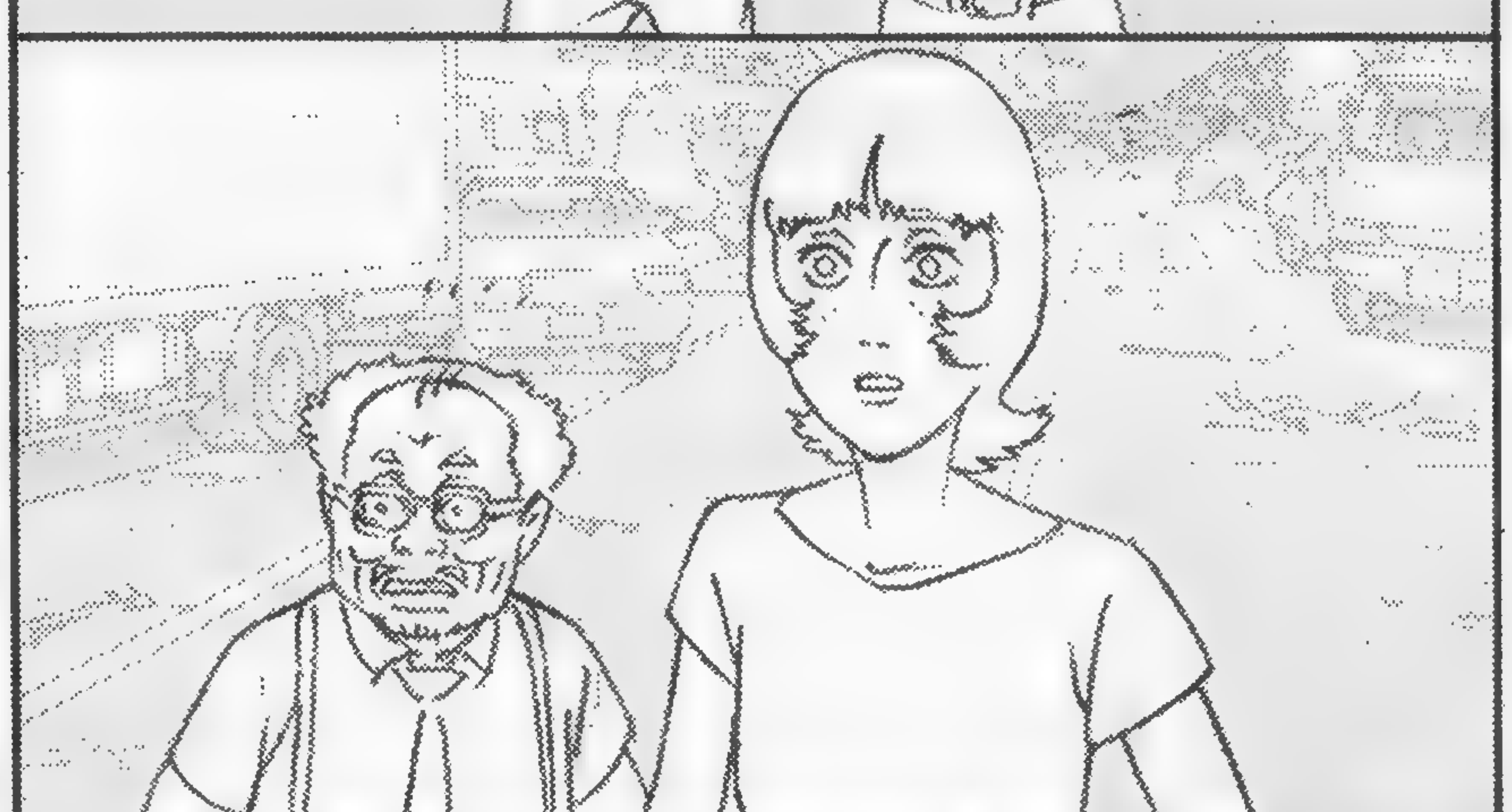
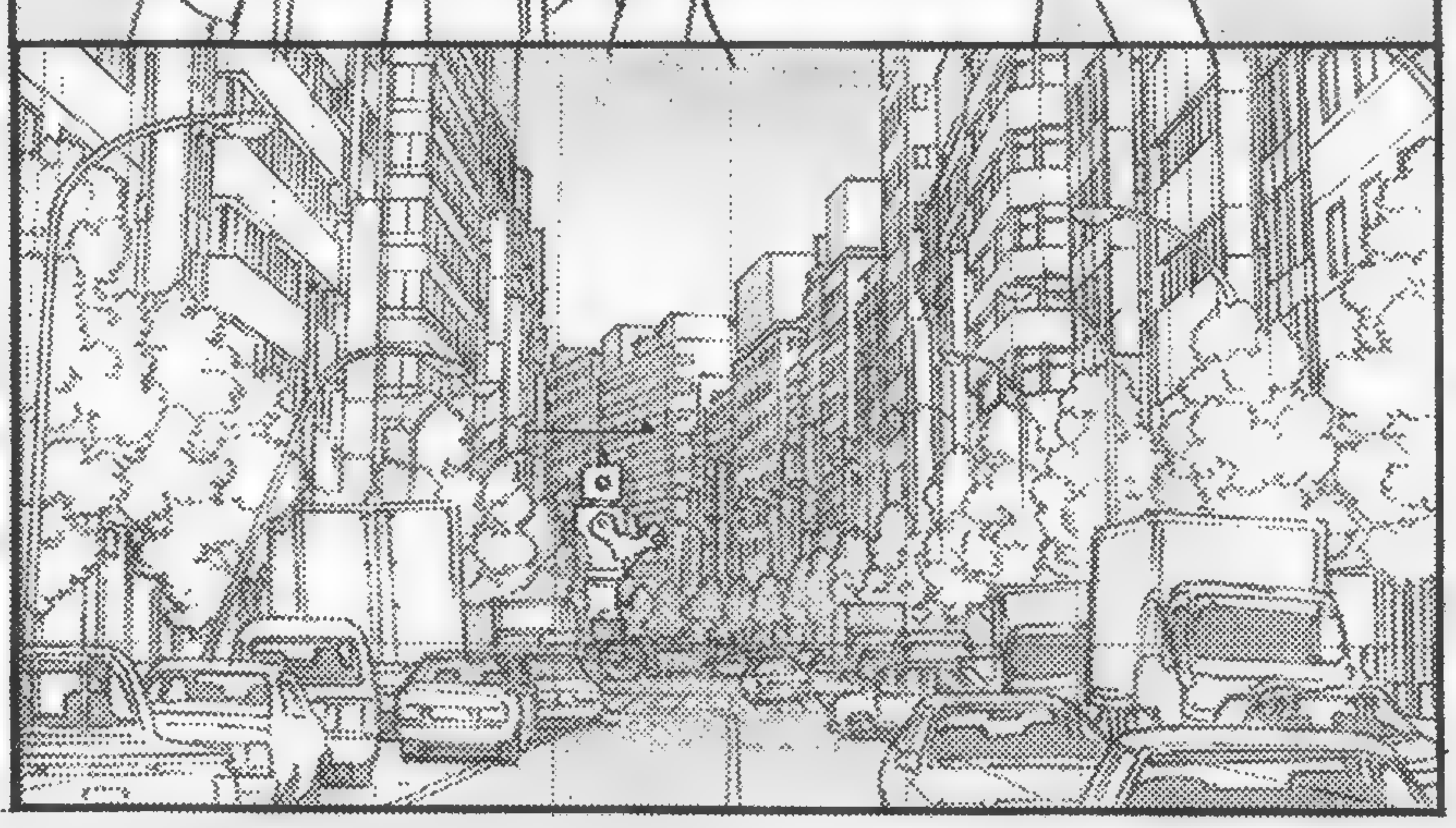
No. 557

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
946		前カットと同じように対面の街並みをBOOKにしておいて、穴の内側に呑まれるように変形をかけます(上図参考)。T.B.してくると、手前からバーテン二人と粉川が立つビルがINしてくる。手前、計3段のBOOKでそれぞれT.B.率を変えます。少々あざといくらいに変化がないと、手前から粉川たちがINしてこないかもしれません。	粉川 (〜3+12) 「なんだ…… こりゃあ……」 陣内 「穴ですよ、 大きな」 粉川 「分かるさ！ そりゃ」 ラストFIX 2+0	9+0
947		ビルの屋上に立ち、暗黒の穴を見つめている玖珂、粉川、陣内。	玖珂 (〜0+21) 「繋がっちゃったんですよ」 陣内 (〜2+18) 「あっちの世界とね」	
		粉川、怪訝そうに陣内を見やり。	粉川 (〜5+0) 「…あっちってのは……？」	
		視線を外し、とぼけるバーテン二人。 変な間。		9+12
948		C.944同ポ。 暗黒の穴の方を見ているパプリカと島。 島、パプリカを仰ぎ見て。	島 (〜1+0) 「どうすれば いいんだ!? パプリカ！」	

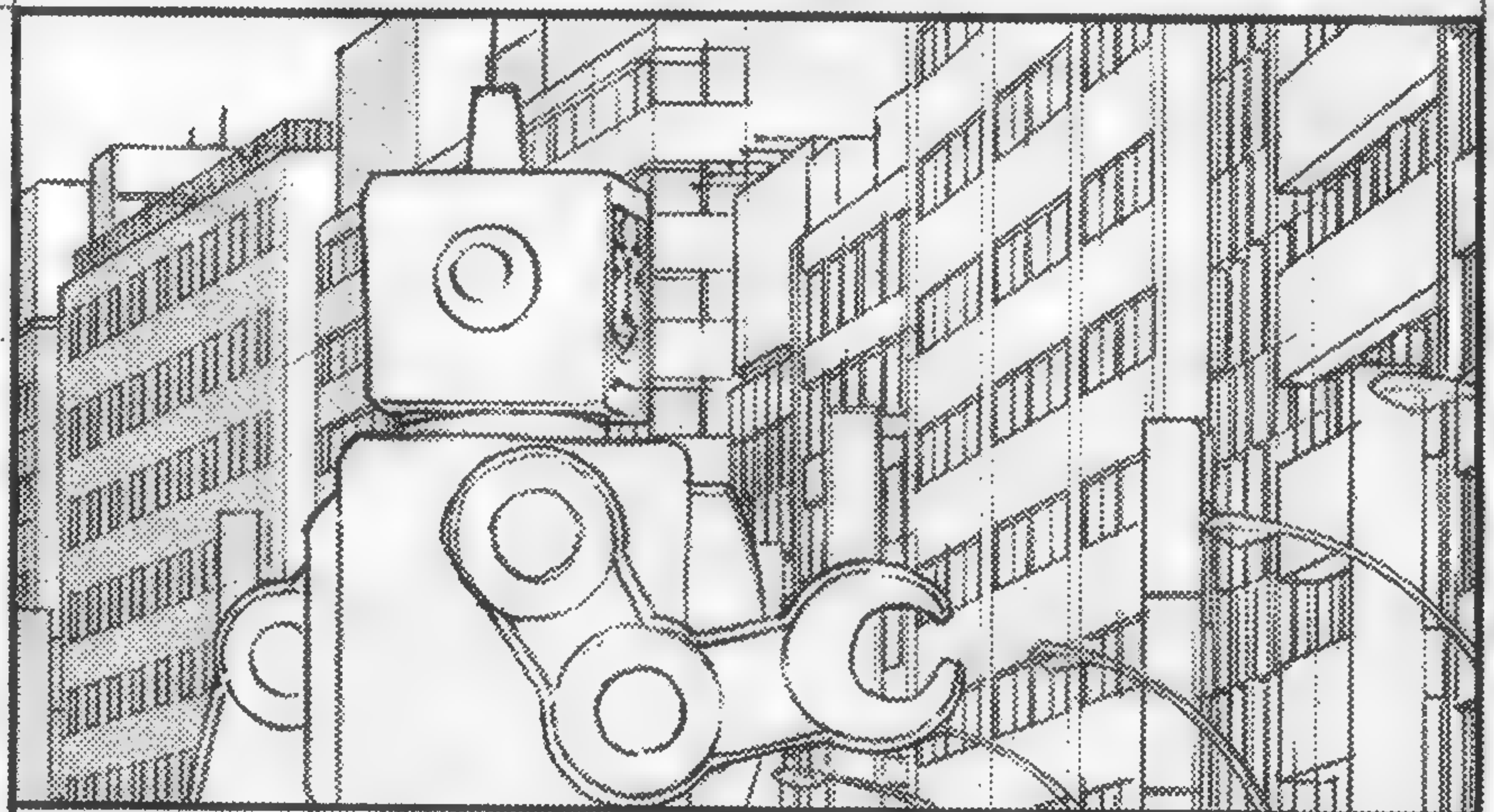
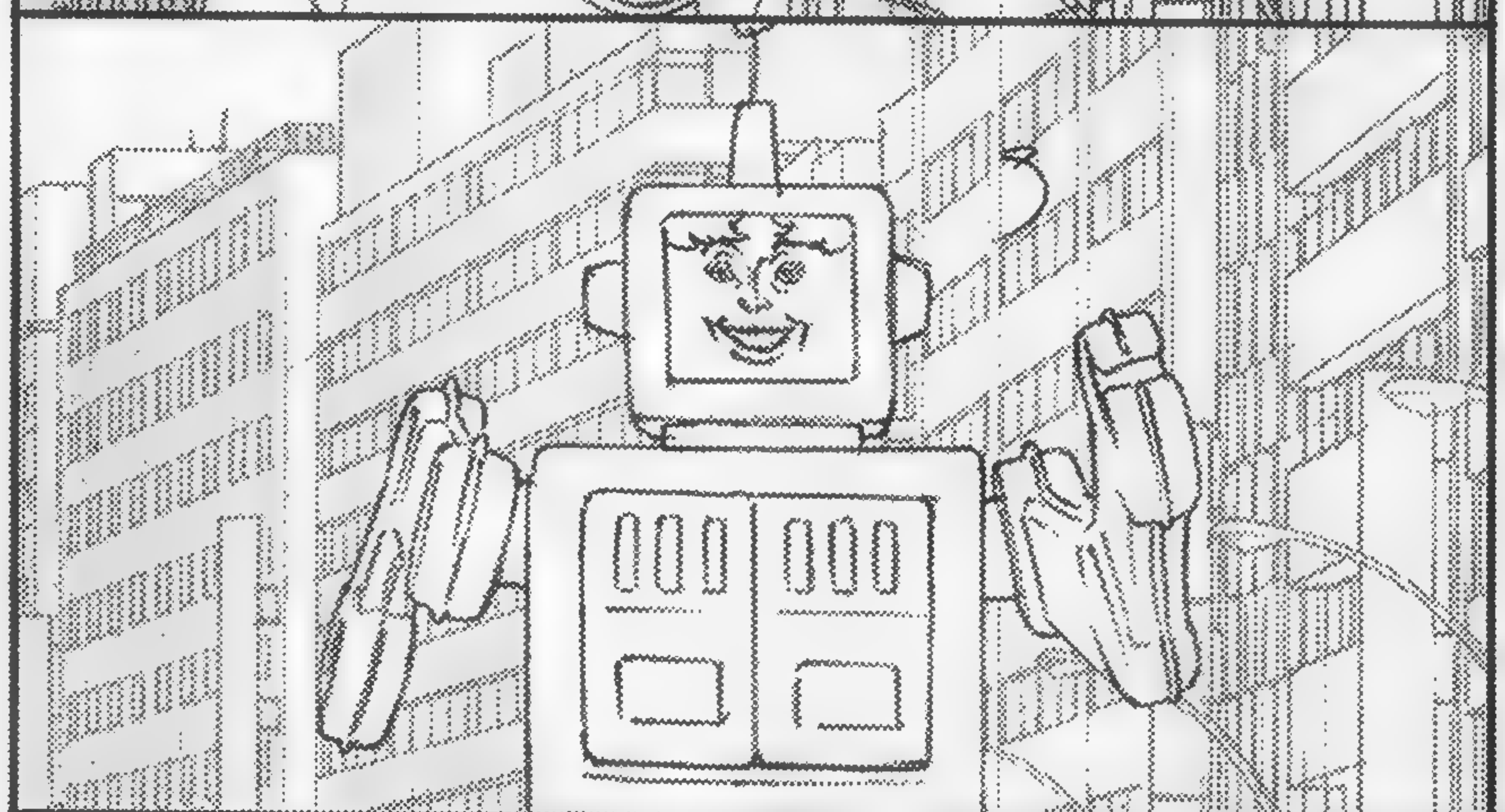
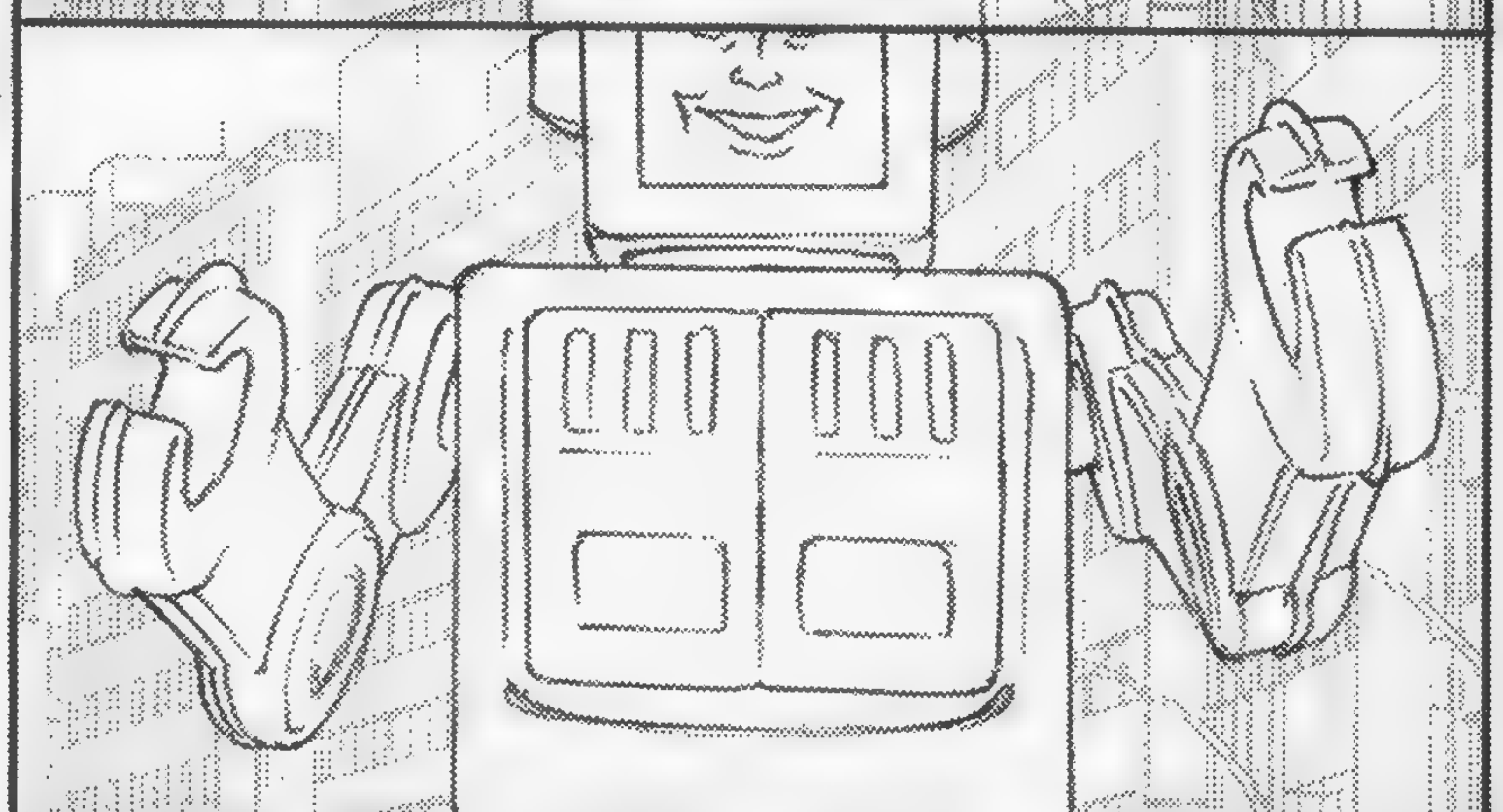
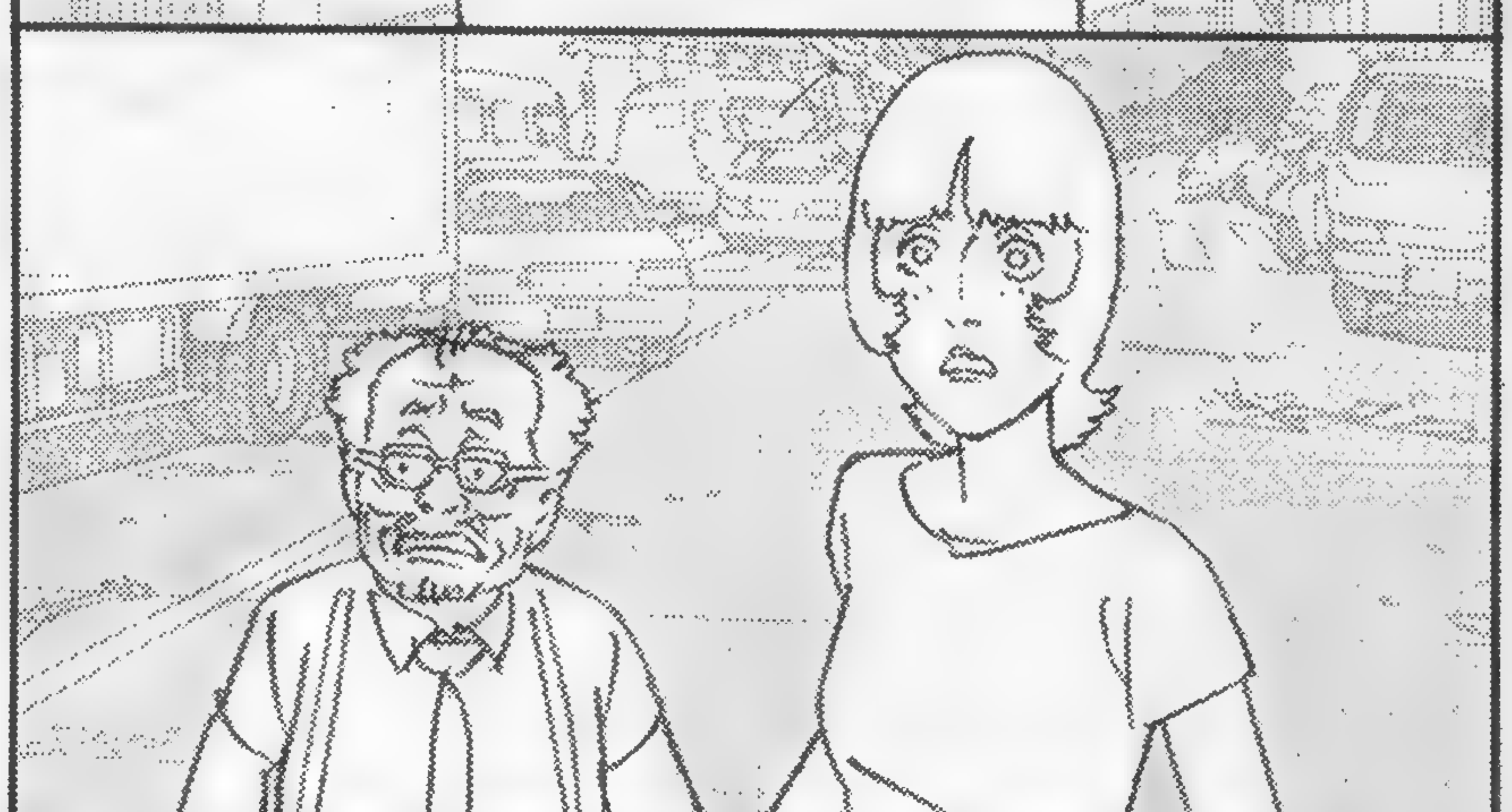
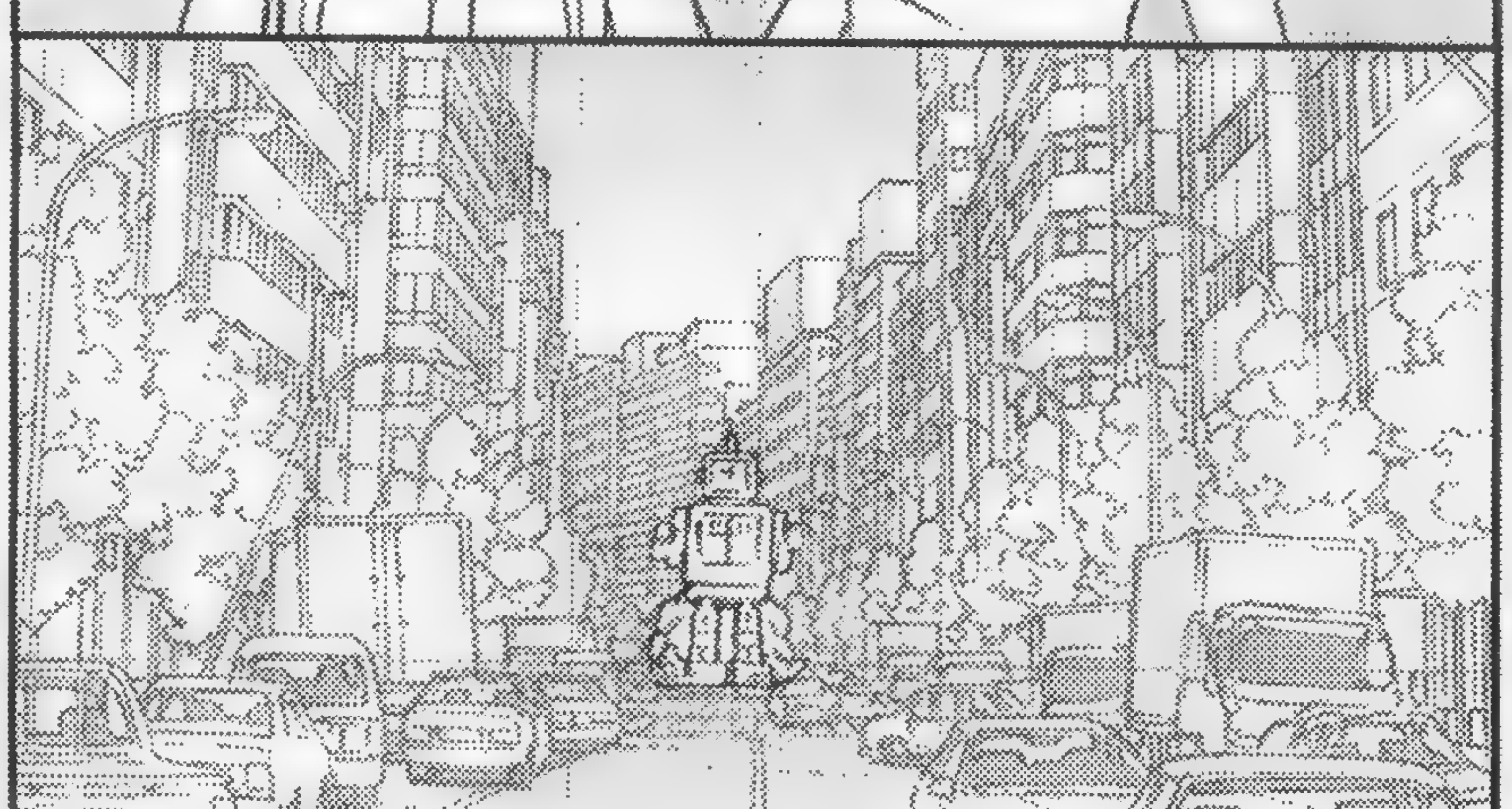
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
948		パプリカ、厳しい 表情になるが、		
		一転、肩をすくめて 両手を広げる。	パプリカ　(〜5+0) 「逃げましょうか」	
		島、脱力して。	島　(〜6+09) 「…やっぱり？」	
		二人、サッと身を 翻して左手へ走り出す。		
		パプリカがOUTまで。		9+0

(　　)

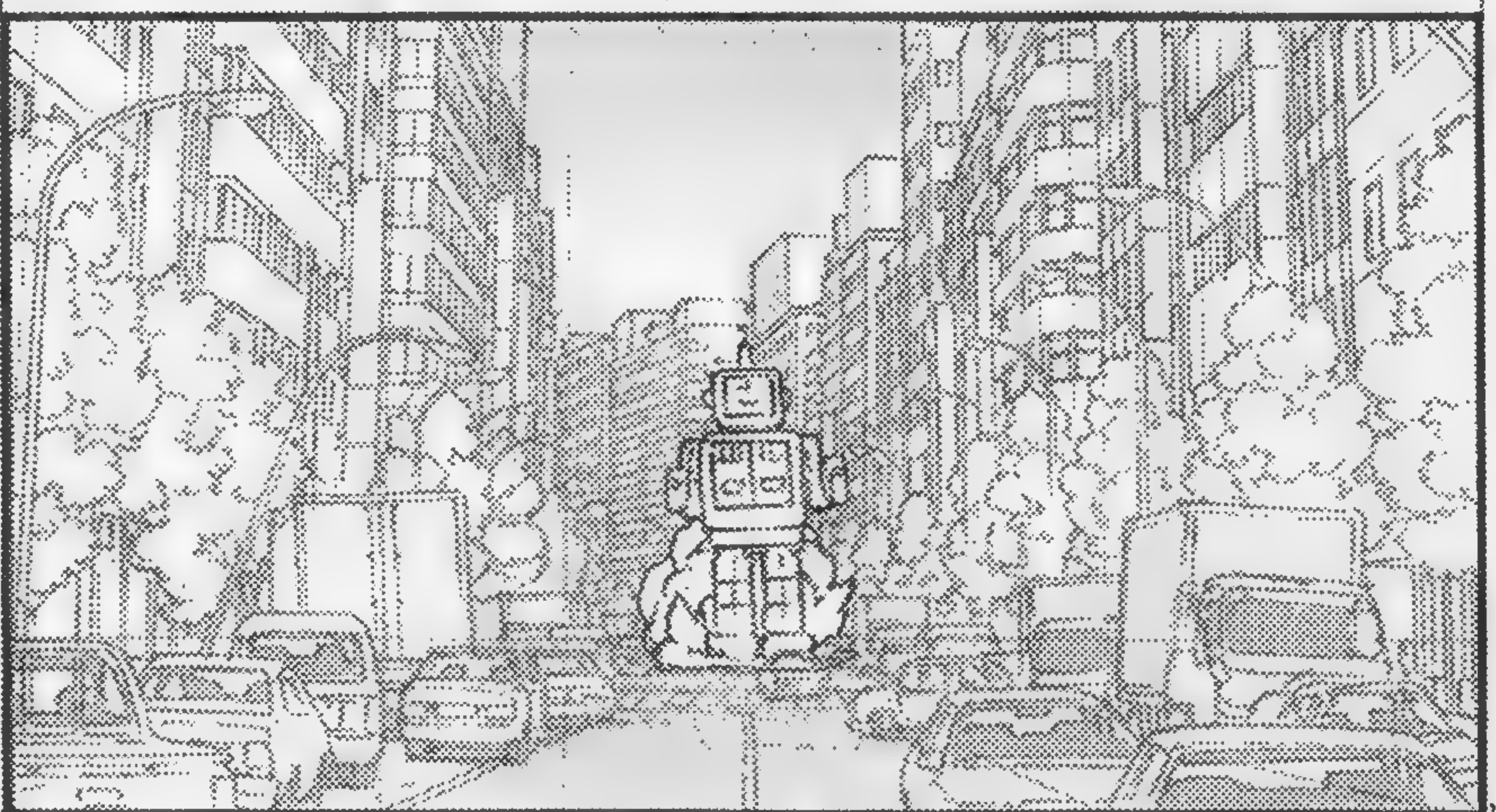
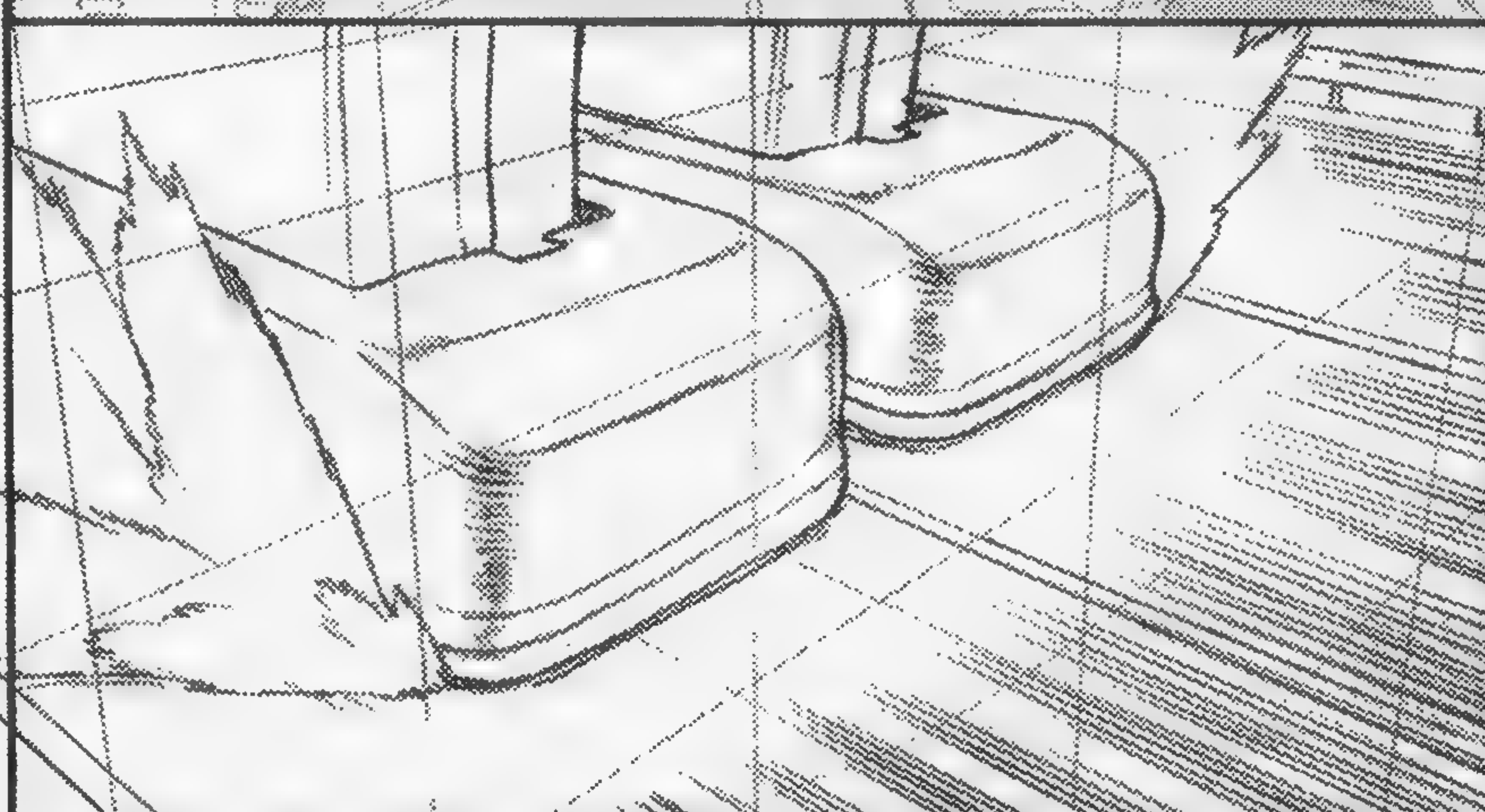
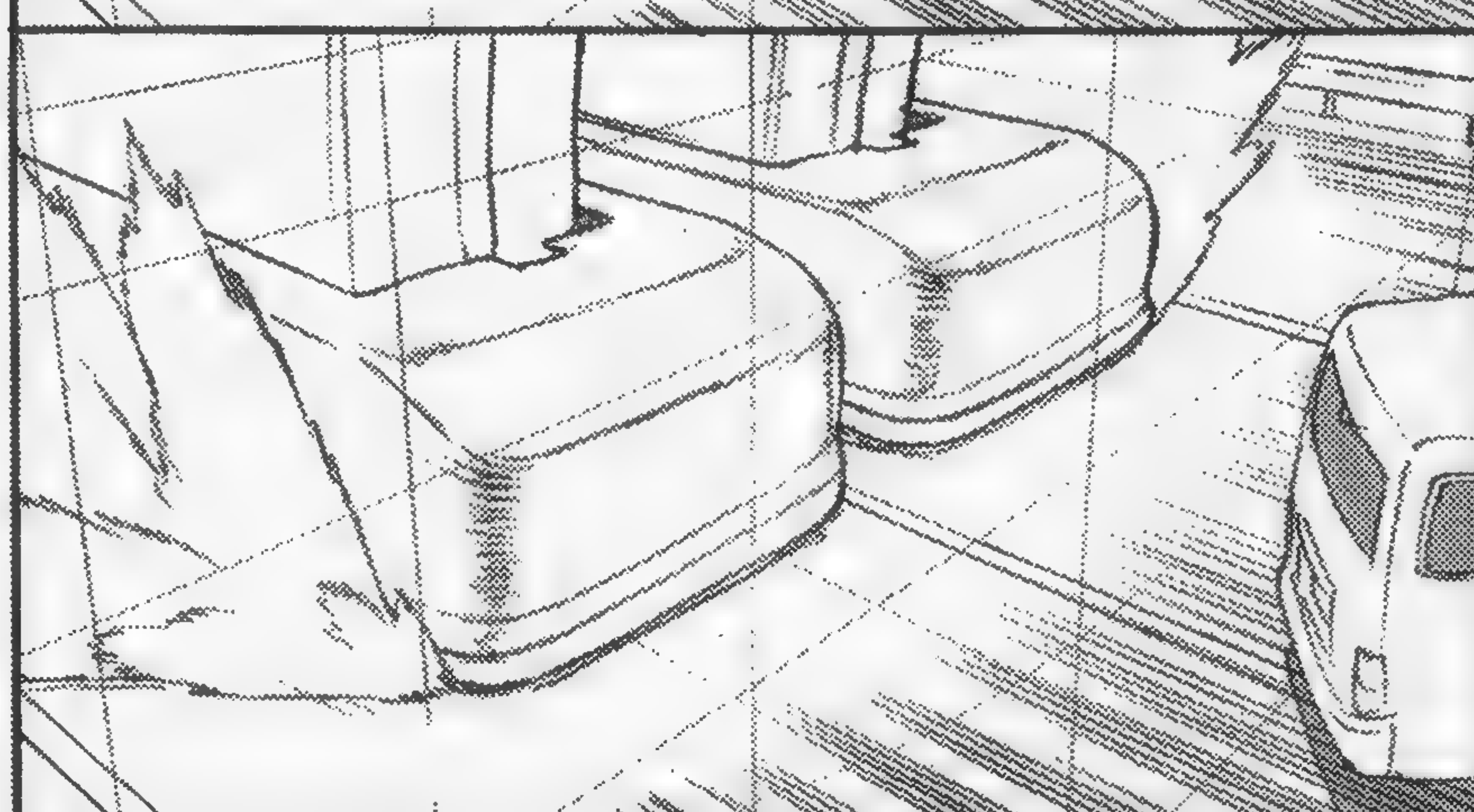
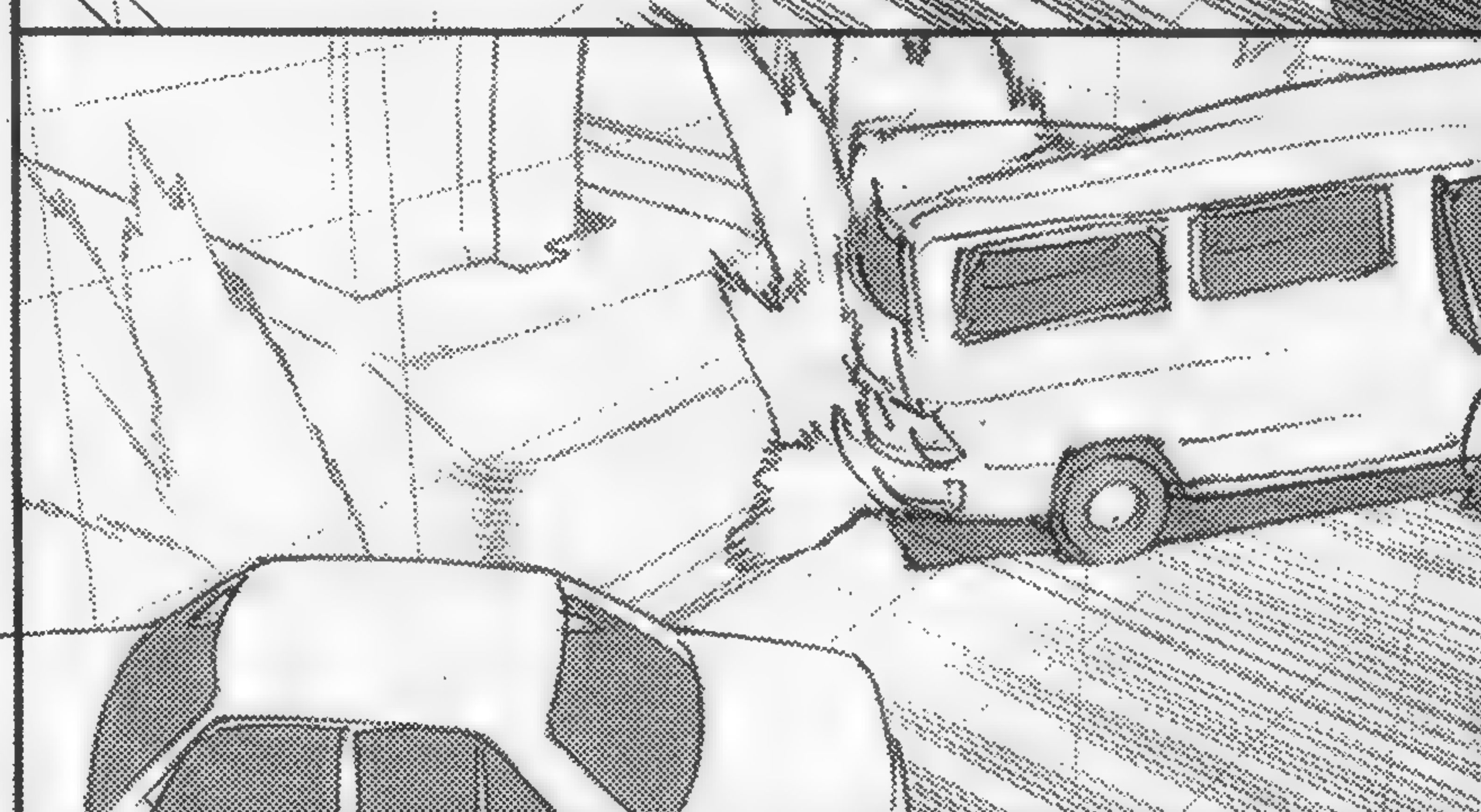
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
949		手前に走って来る島とパプリカ。 T.B.。 通りの奥、 穴に呑まれるように 変形してます。 不定形はリピート作画 (+拡大)にして穴と 一緒に変形。		
				
		走って来た二人、 前方に気がついて (T.B.このあたりまで)		
		立ち止まる。		3+0
950		通りの奥、時田ロボが 現れる。 すでにINしてます。 スライドで行けると 思います。		2+0

( )

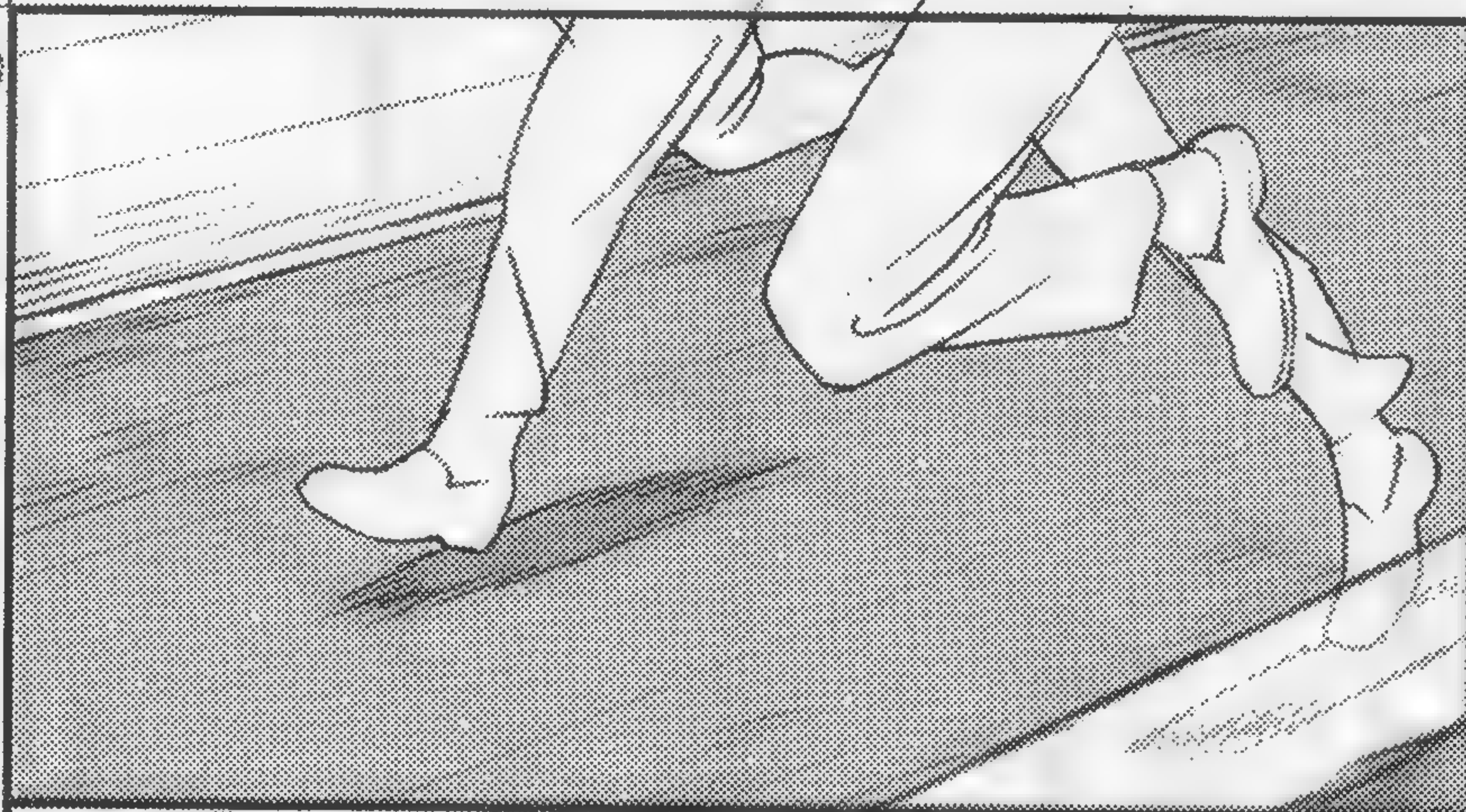
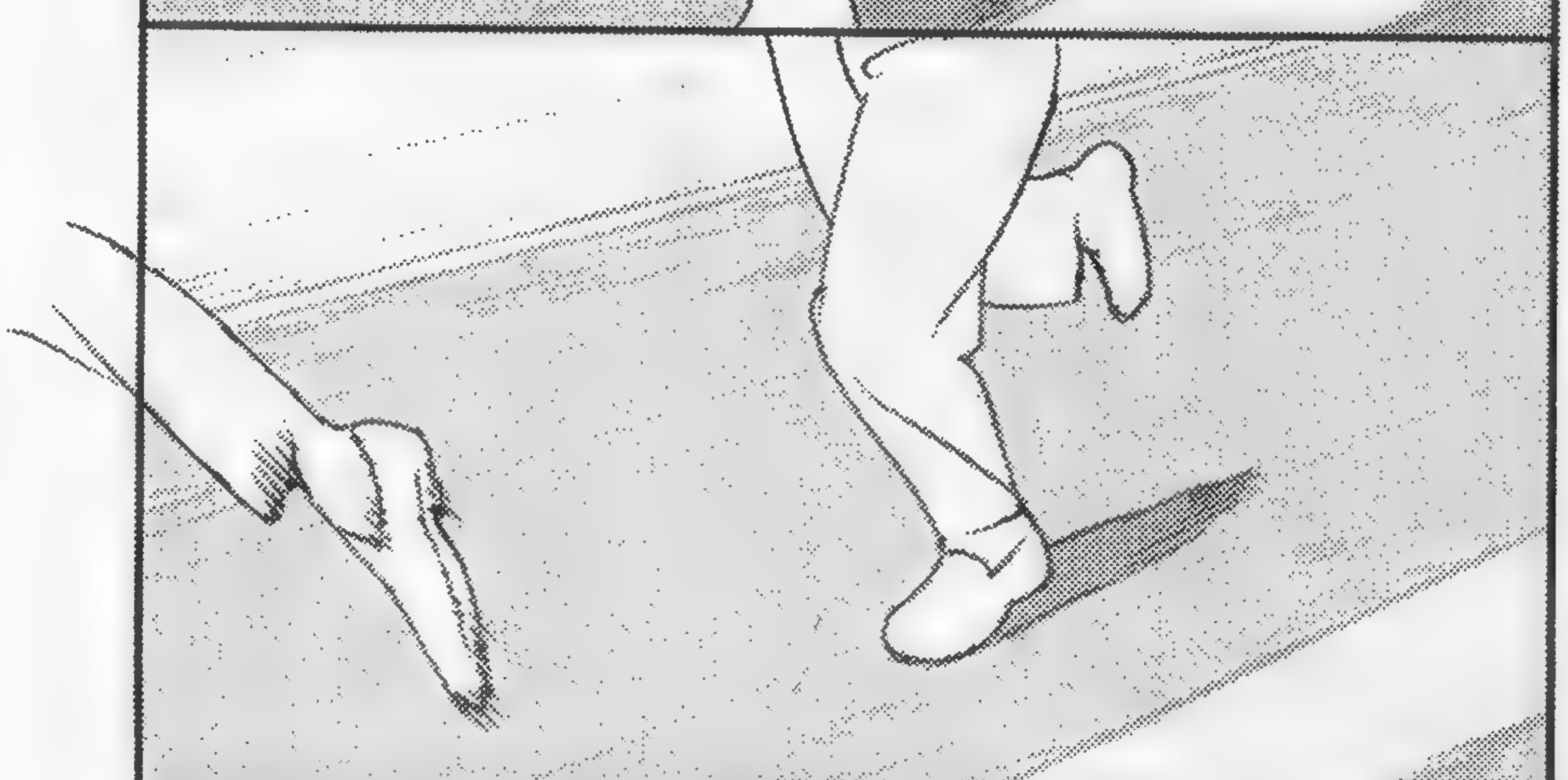
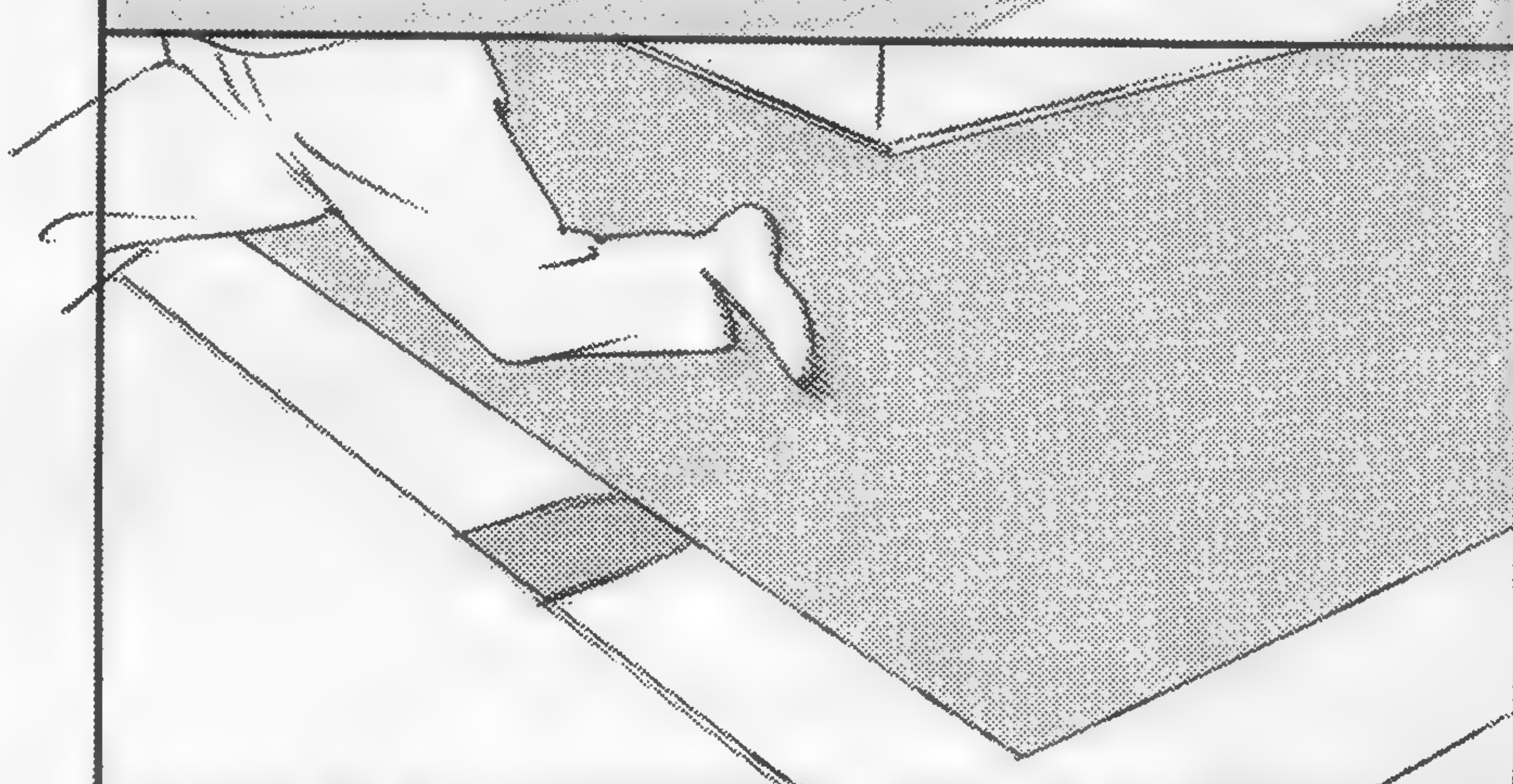
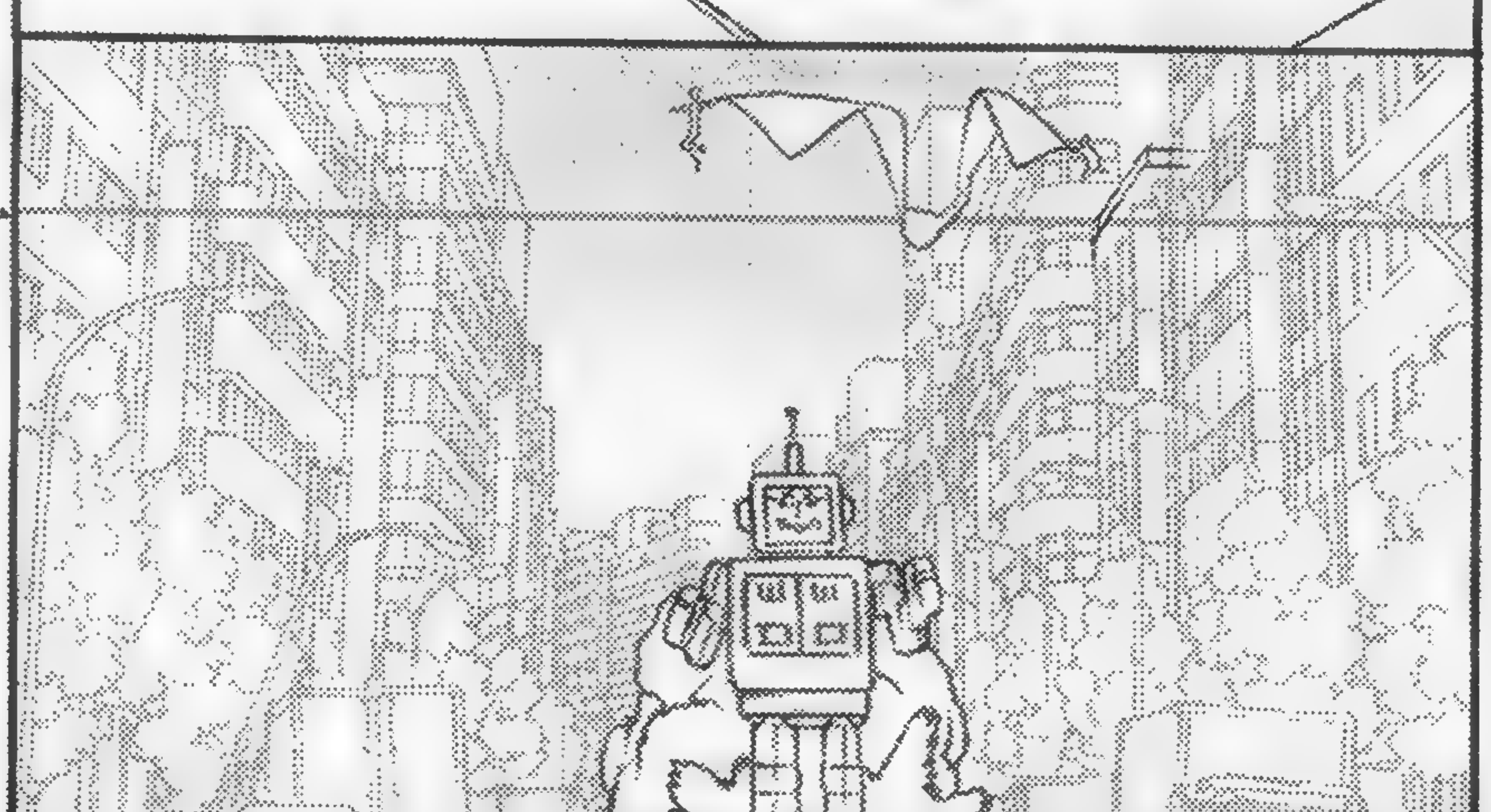
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
951		前カットを受けて、 横方向に若干スライドしつつ、		
		正面に向き直る。 ここで一旦移動はストップします。 ポーズを決めて、 セリフ。	時田　(〜2+06) 「円満成就に足りない 一振りのスパイス、	
		手前に向かって 走り出す。 走り出しつつ 「パプリカ発見！」。	(〜5+0) パプリカ発見！」	7+06
952		C.949同ポ。 時田が向かってくることに気がつき、驚く島とパプリカ。 「あちゃーっ」というような軽い驚き。 通りの奥、穴に呑まれてます。		1+0
953		C.950同ポ。 通りをこちらに 向かって爆走してくる 時田ロボ。		

(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
953		煙を巻き上げつつ御陽気に来る。 このカットではここまで来ないかもしれません。C.953と956を合わせて移動距離を検討してください。		1+12
954		爆走する時田ロボの足元。 路面3D。		
		車を蹴散らして驀進。		
			ドドンッ!	
				1+0

(　　)

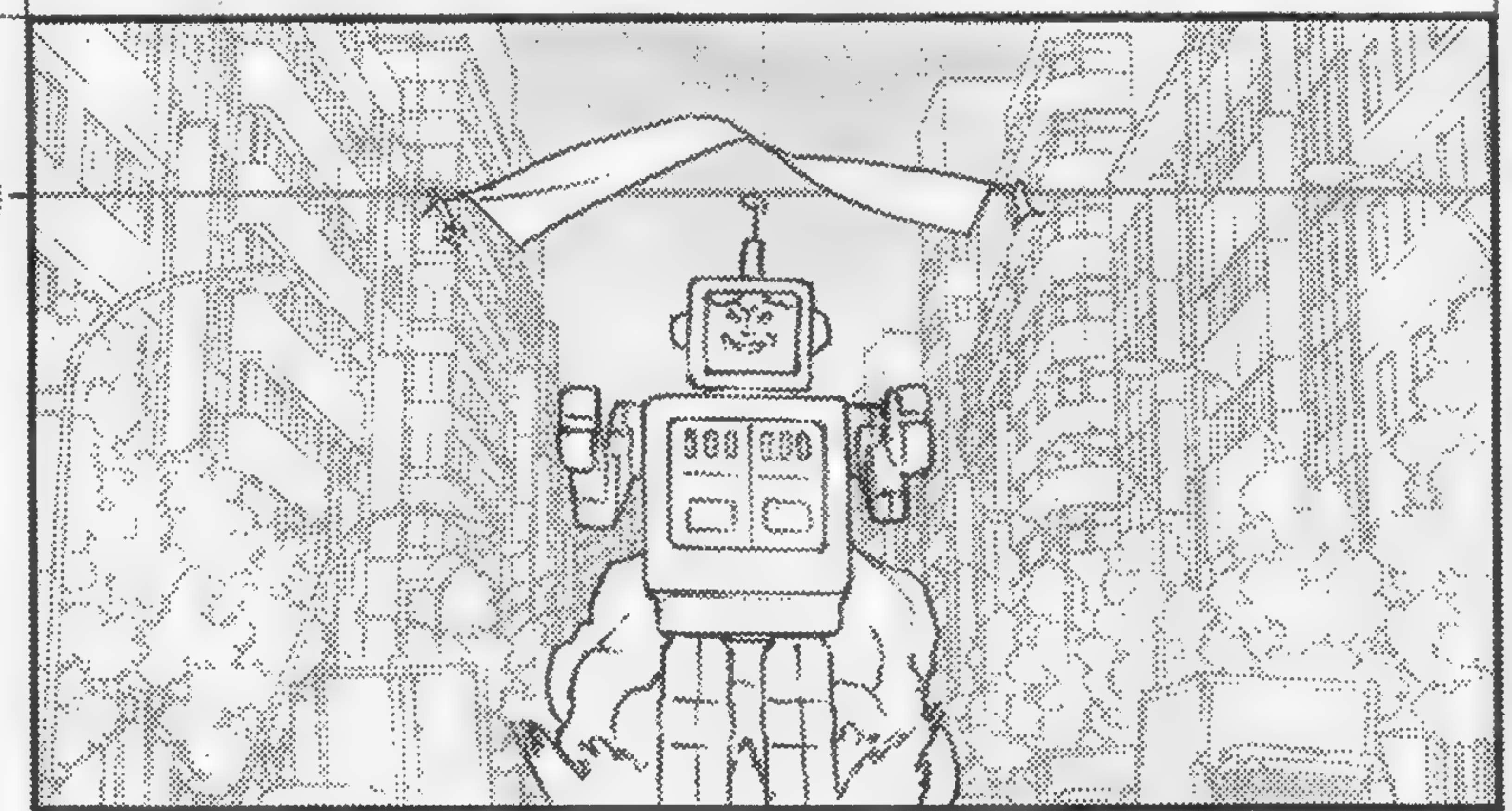
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
955		ビルの屋上を疾風のように走るバーテン二人、その足元。超人的な走りです。		
				
		陣内(右)が大きくジャンプ、		
		少し遅れて玖珂が小さくジャンプ。OUTまで。		2+0
956		C.950,953兼用。爆走してくる時田ロボの前に、バーテン二人が横断幕を持って飛び降りてくる。		

( )

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME

956



時田ロボの前に
横断幕が広がる。

時田はノーマルな
スピードで、バーテン
二人はスロー気味に
解釈してください。

TIME: 1+12

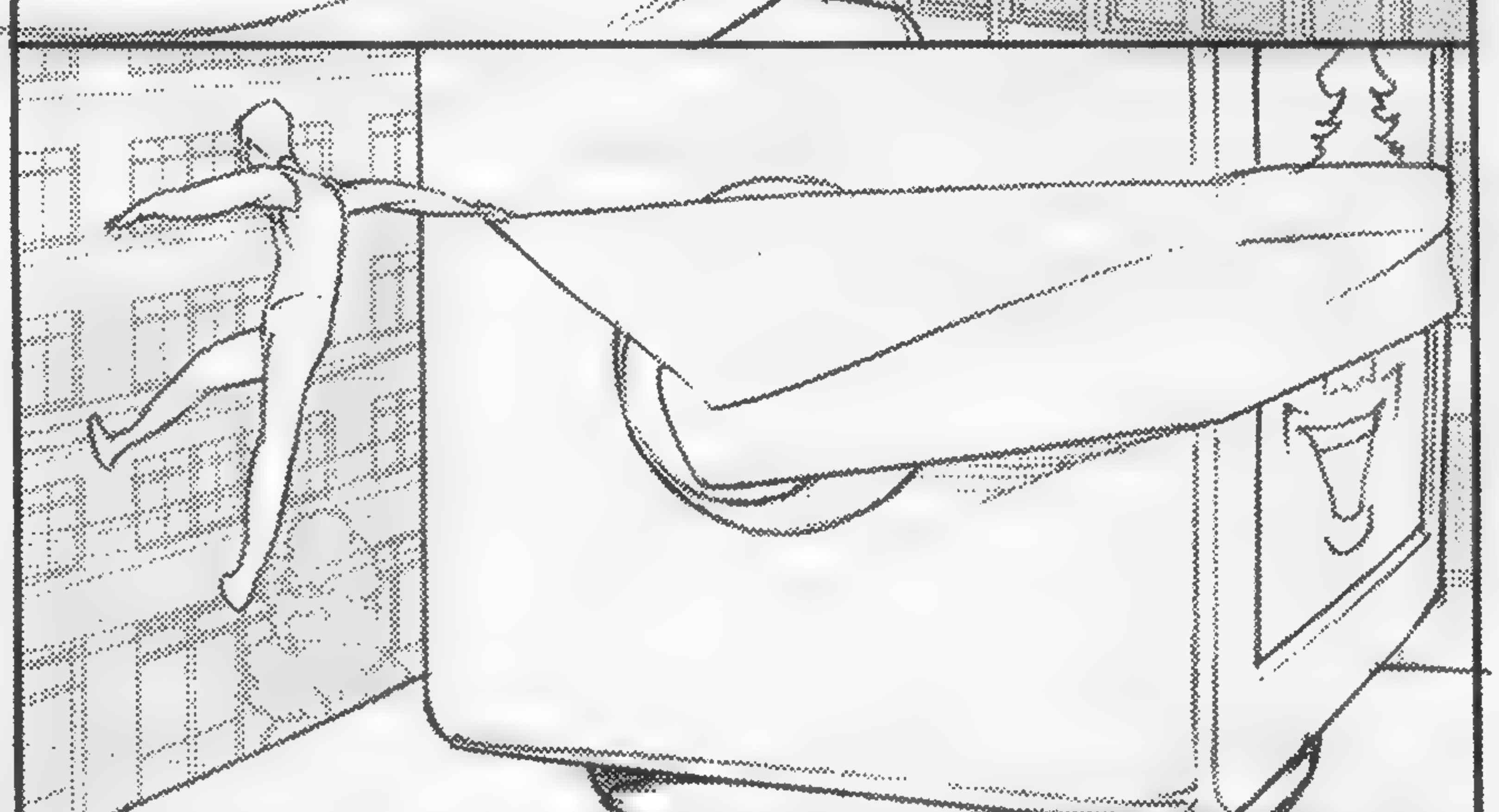
957



横断幕を広げて
落下するバーテン
二人。
スローで。
わずかにFOLLOW。
横断幕には
「しないさせない
暴走は！」の文字。



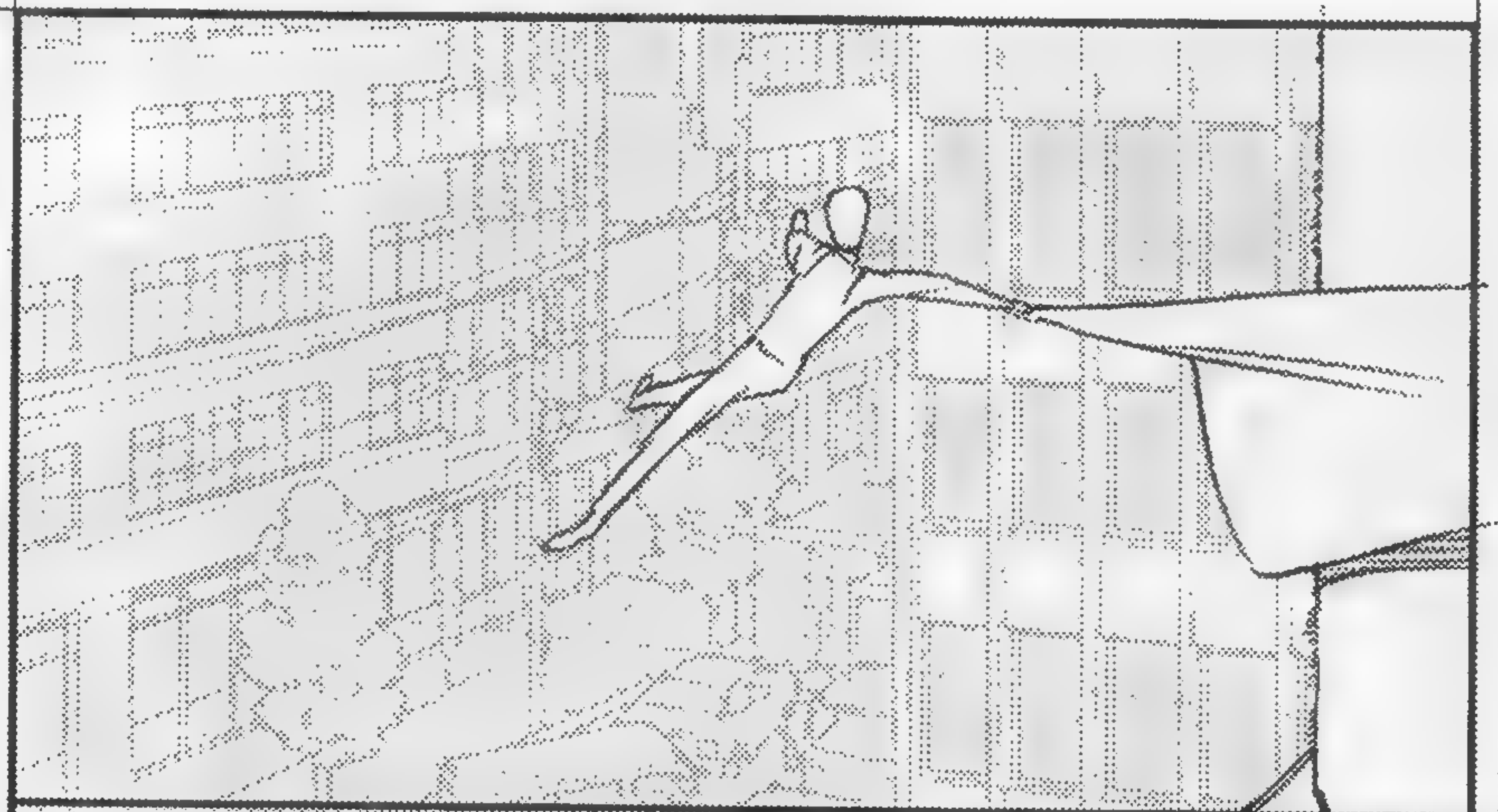
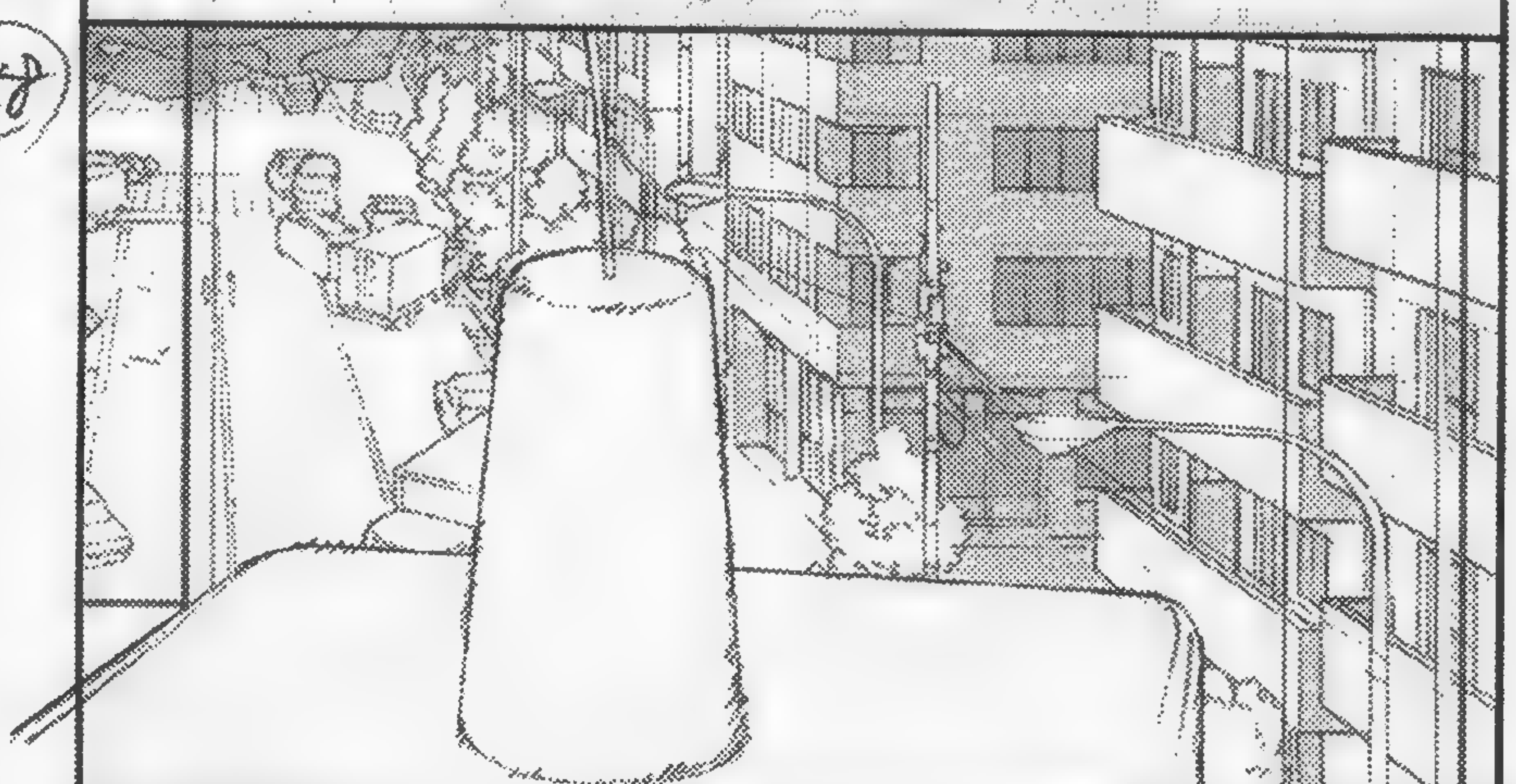
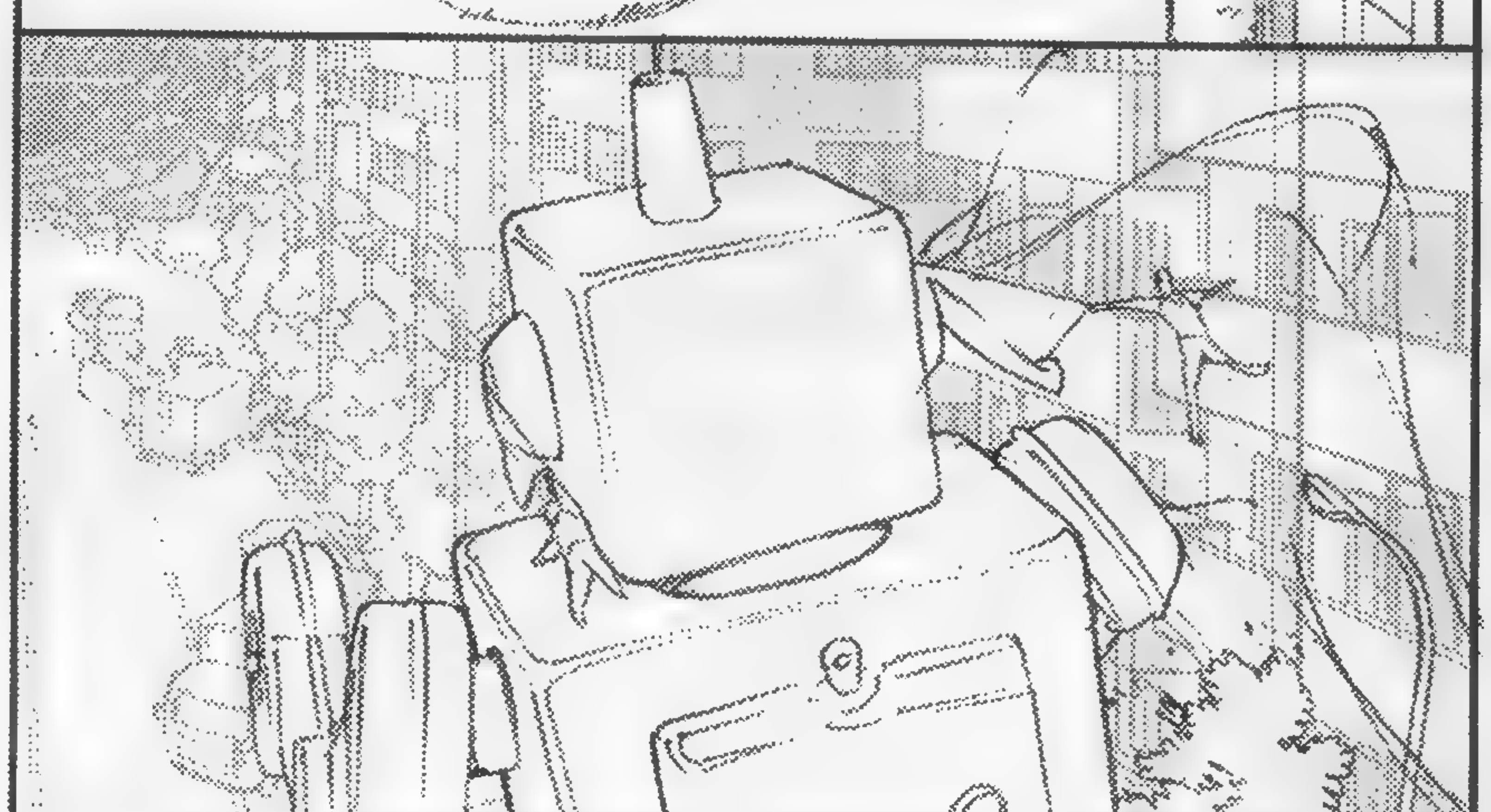
時田ロボが突っ込んで
くる(ここまで2+0くら
い)、

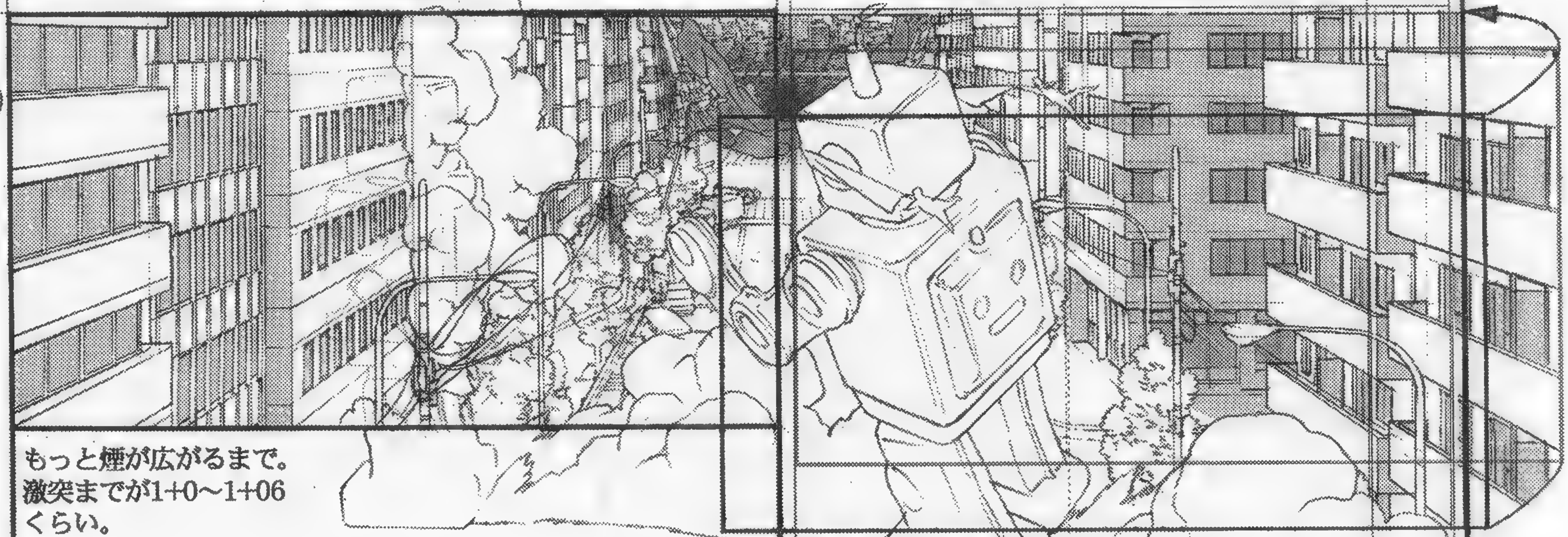
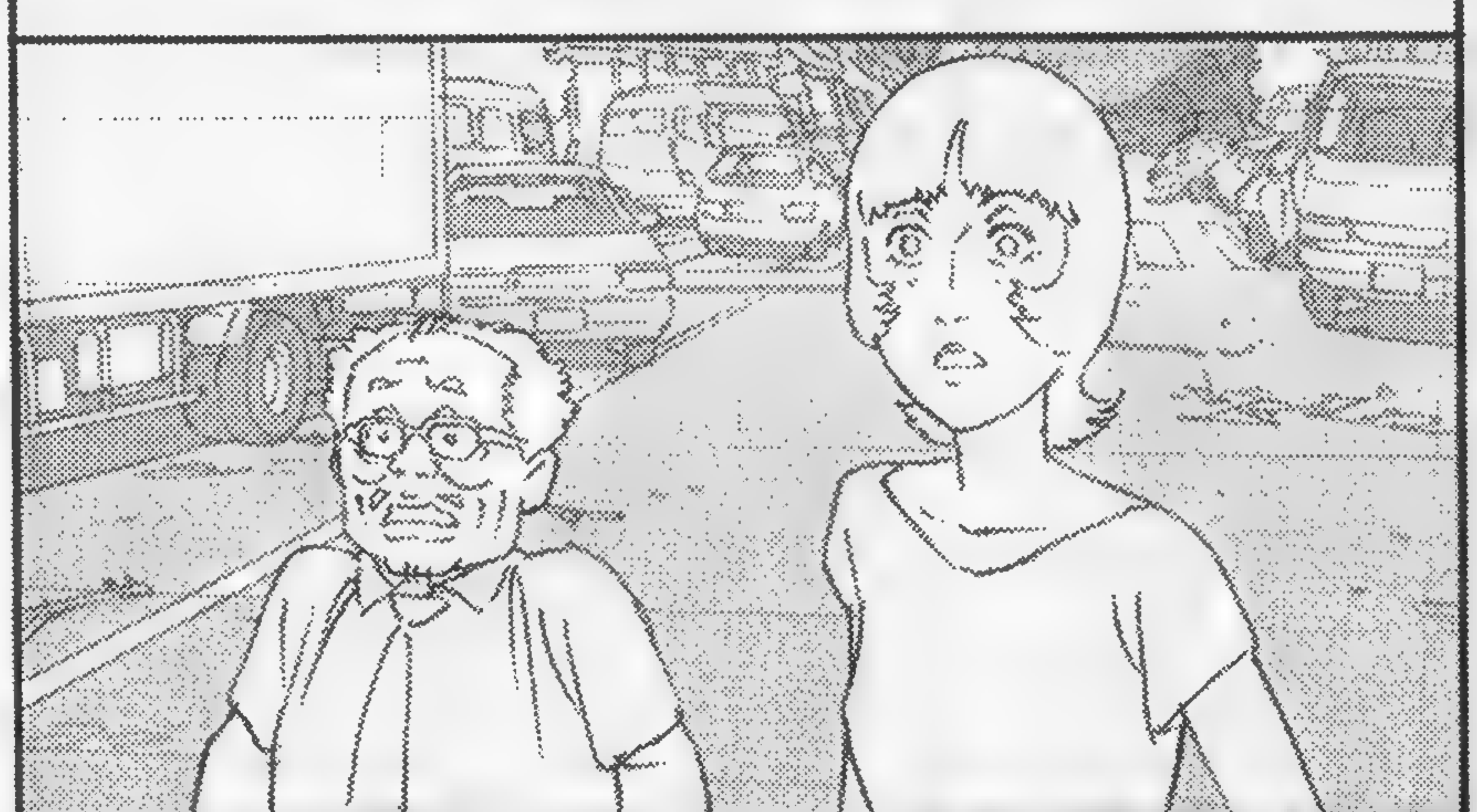


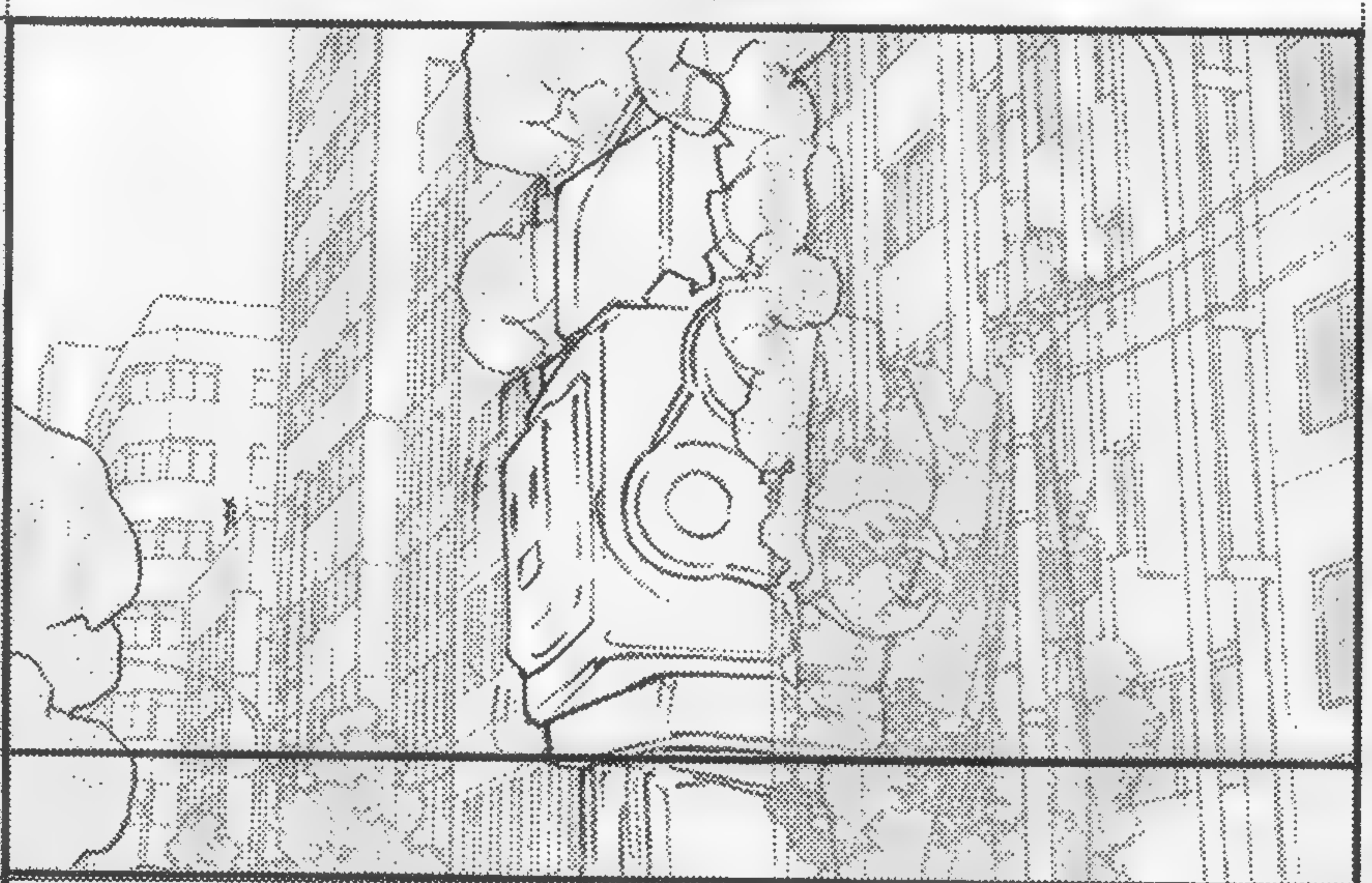
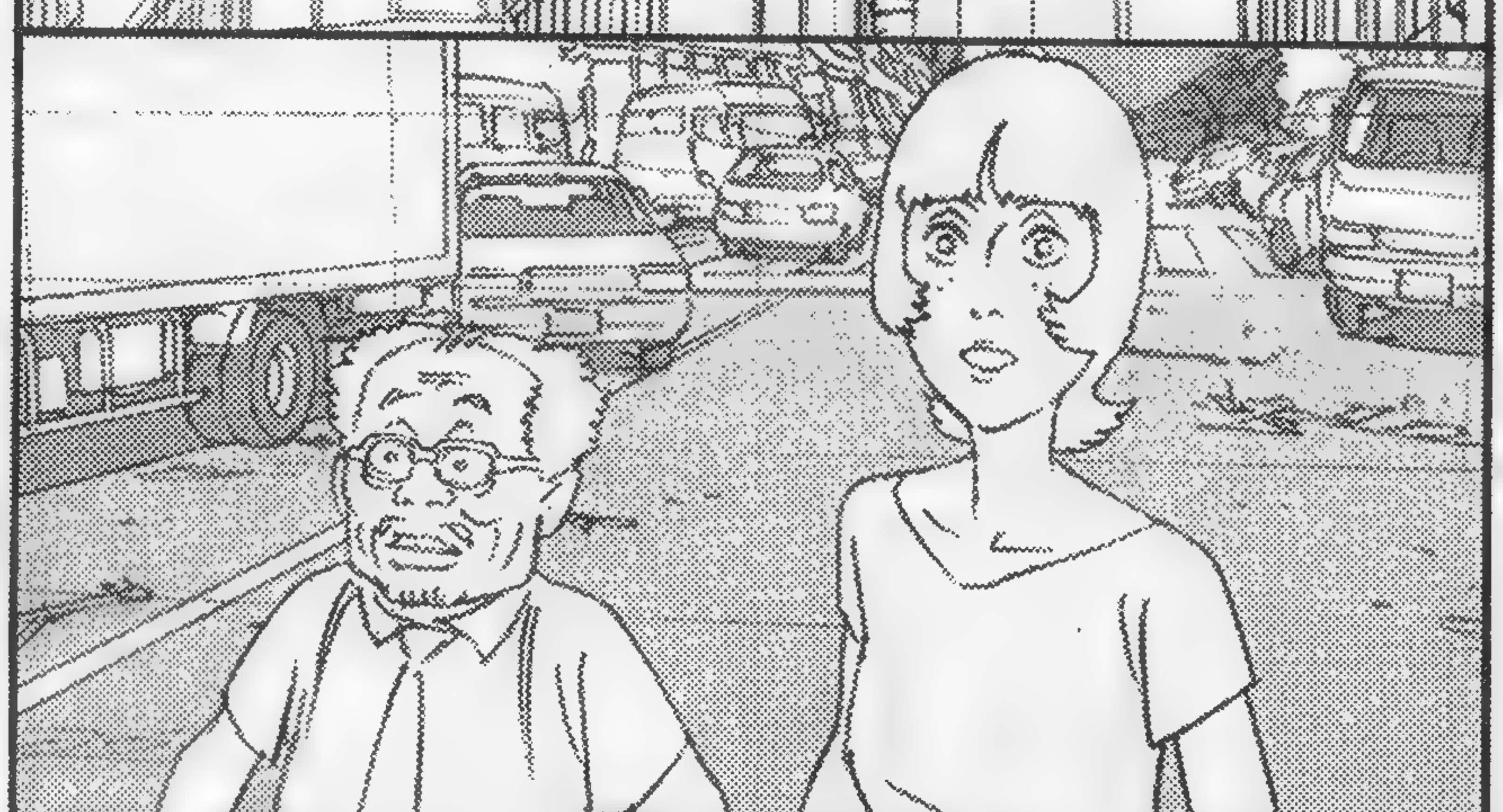
と、ちょうど横断幕が
目隠しする格好になる。
時田ロボはノーマル
スピードで、横断幕を
引っかけた瞬間から
バーテン二人も
ノーマルに。
猛烈な勢いで引っ張ら
れるバーテン。

↓

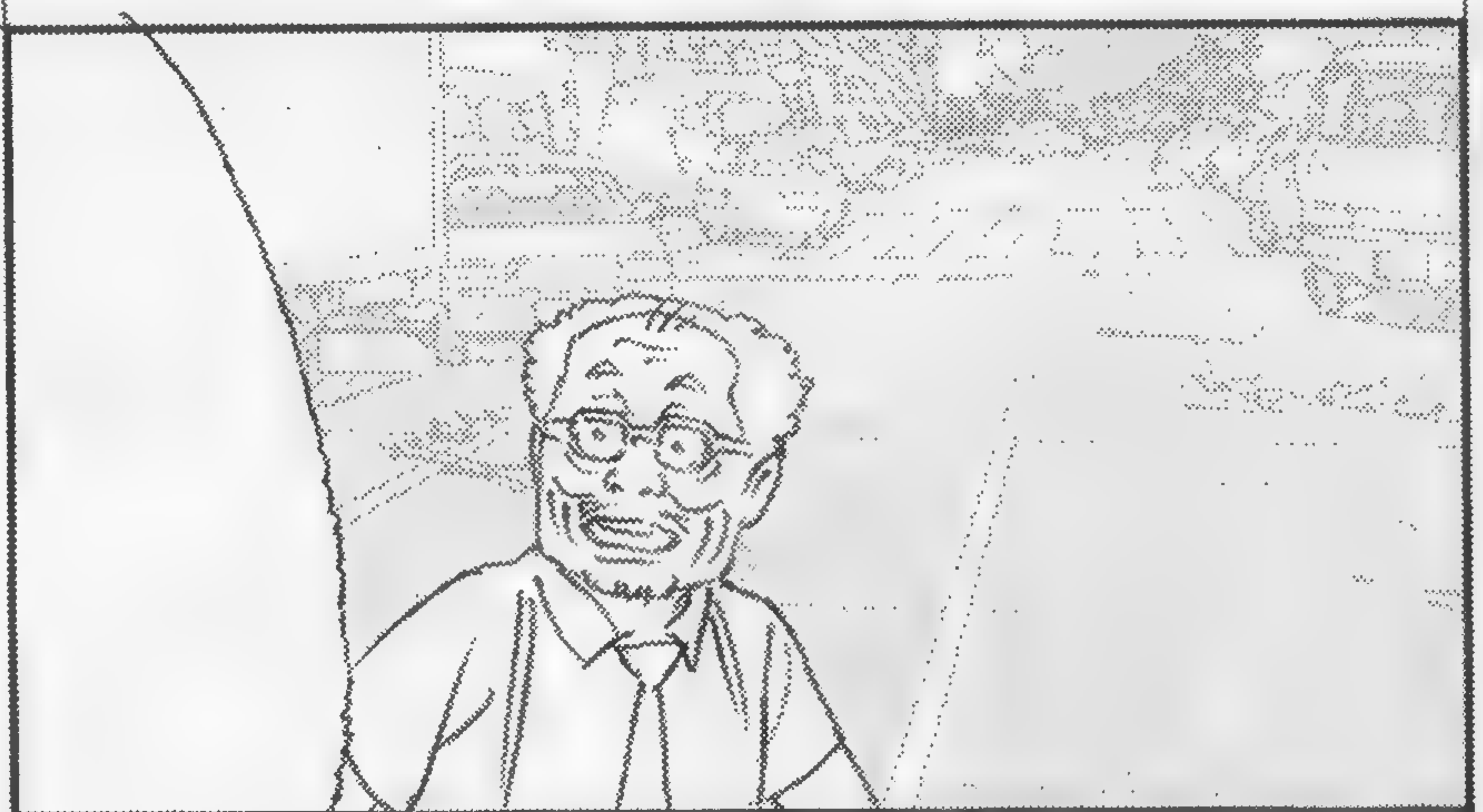
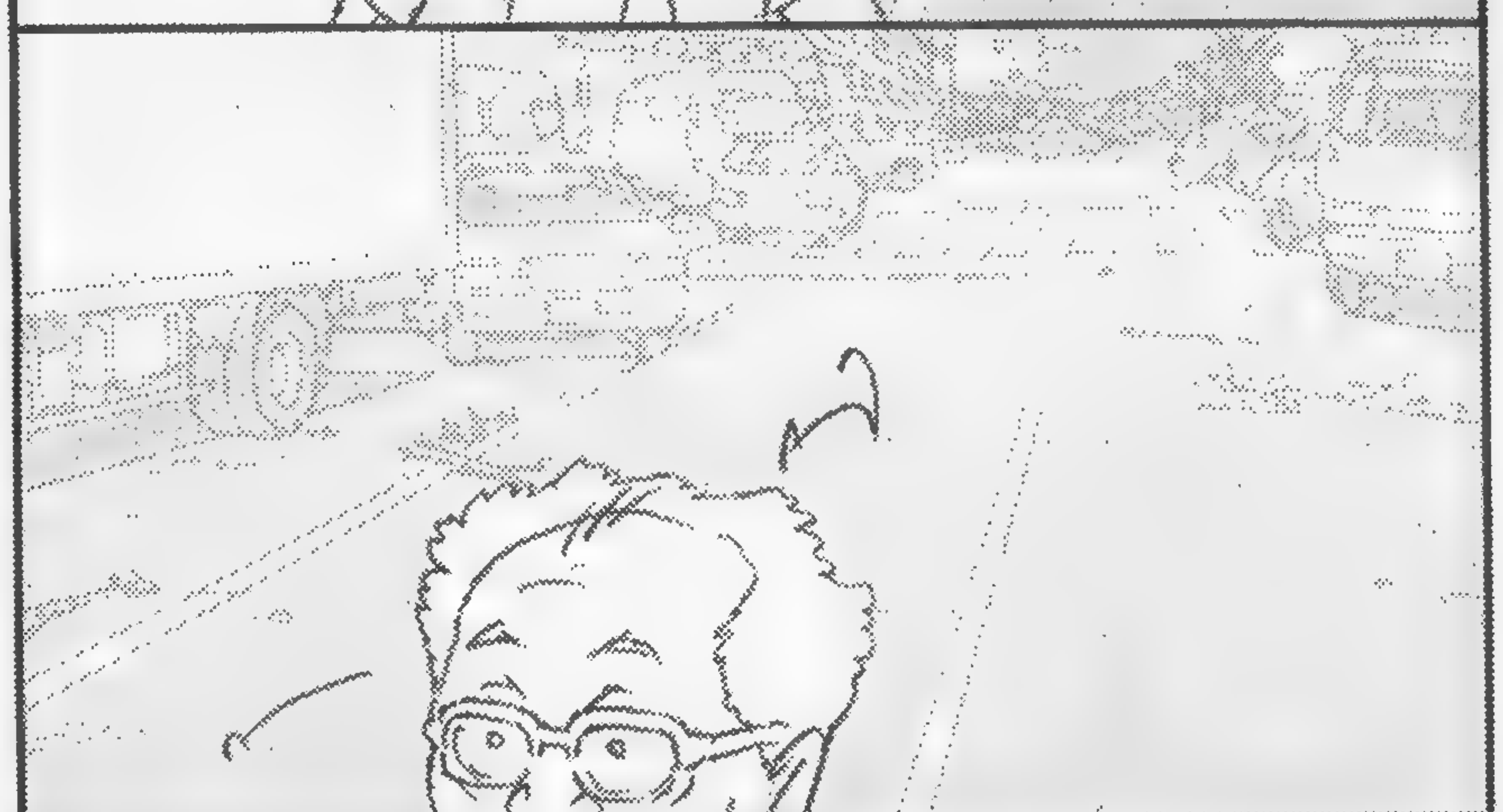
(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
957				
		バーテン、OUTまで。		
958		目をふさがれて 迷走する時田ロボット。 付けてPAN。		2+12
		街路樹や街灯を なぎ倒してさらに 進路を転じる。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
958	 もっと煙が広がるまで。 激突までが1+0～1+06 くらい。	大きくカーブを切って ビルに突っ込む。 激突するビルは若干 奥まっていて、 さながらビルの 窪みにはまりこむように 衝突します。 画面動。次カットまで 少しこぼれて。	ドーンッ！	2+12
959		C.949,952同ポ。 またもや驚きの 島とパプリカ。 予想外の事態に呆然と する感じです。 通りの奥、穴に呑まれ てます。		1+18
960		ビルの間に突っ込んで いる時田ロボット。 突っ込んだ衝撃による 煙と、爆走してきた 軌跡からの煙が上がって いる。 どちらもF.O.加味。 カットいっぱい PAN.UP。		

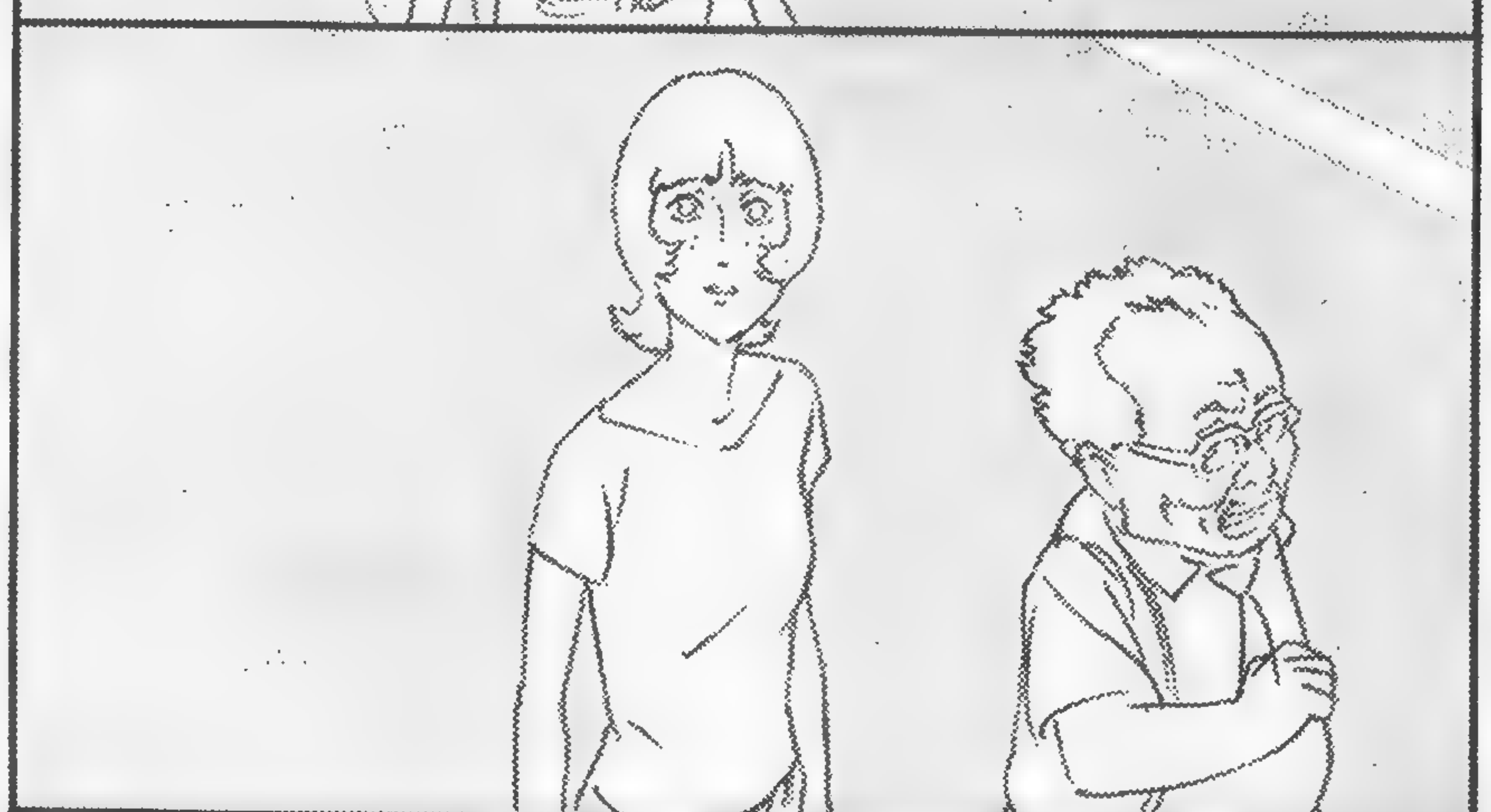
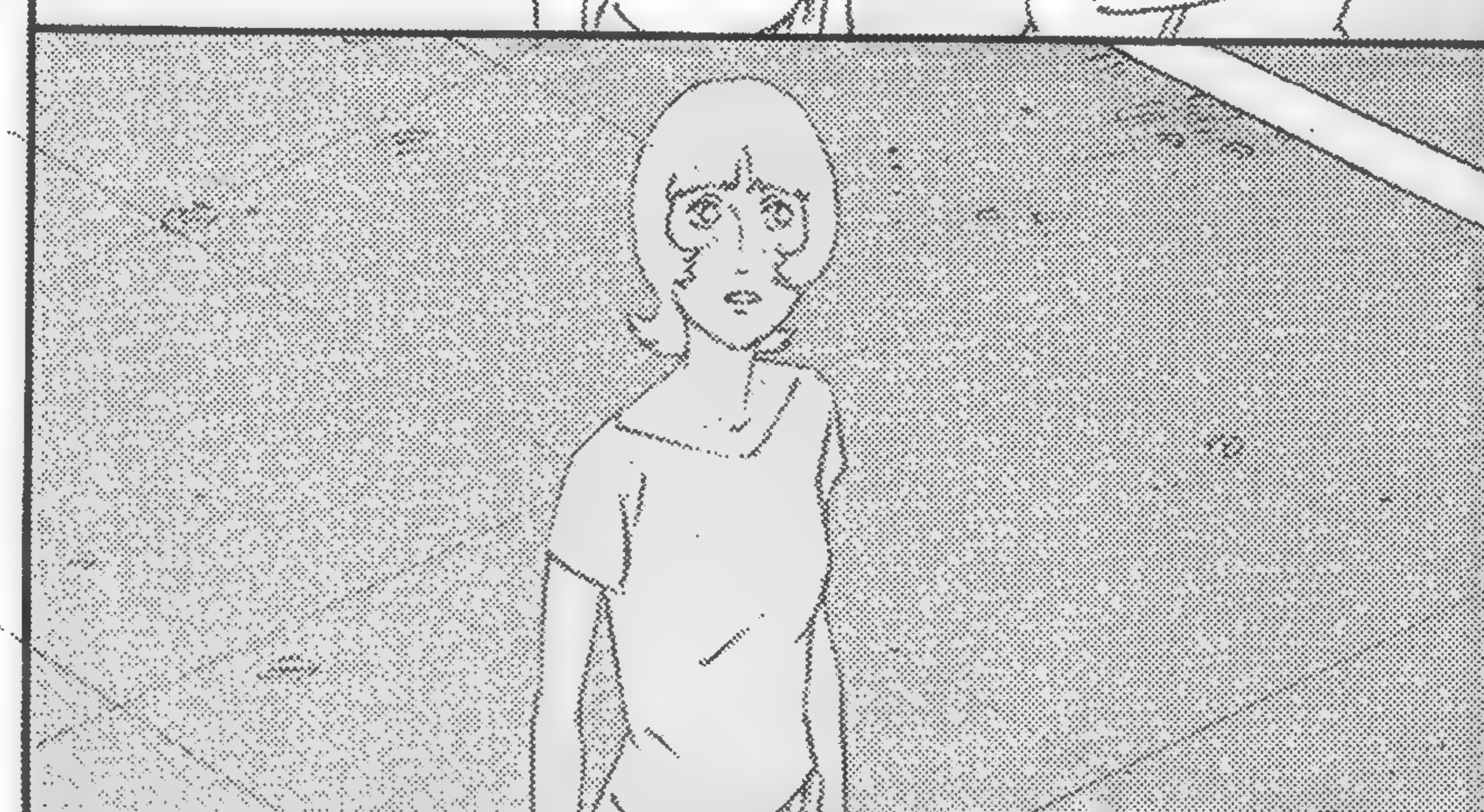
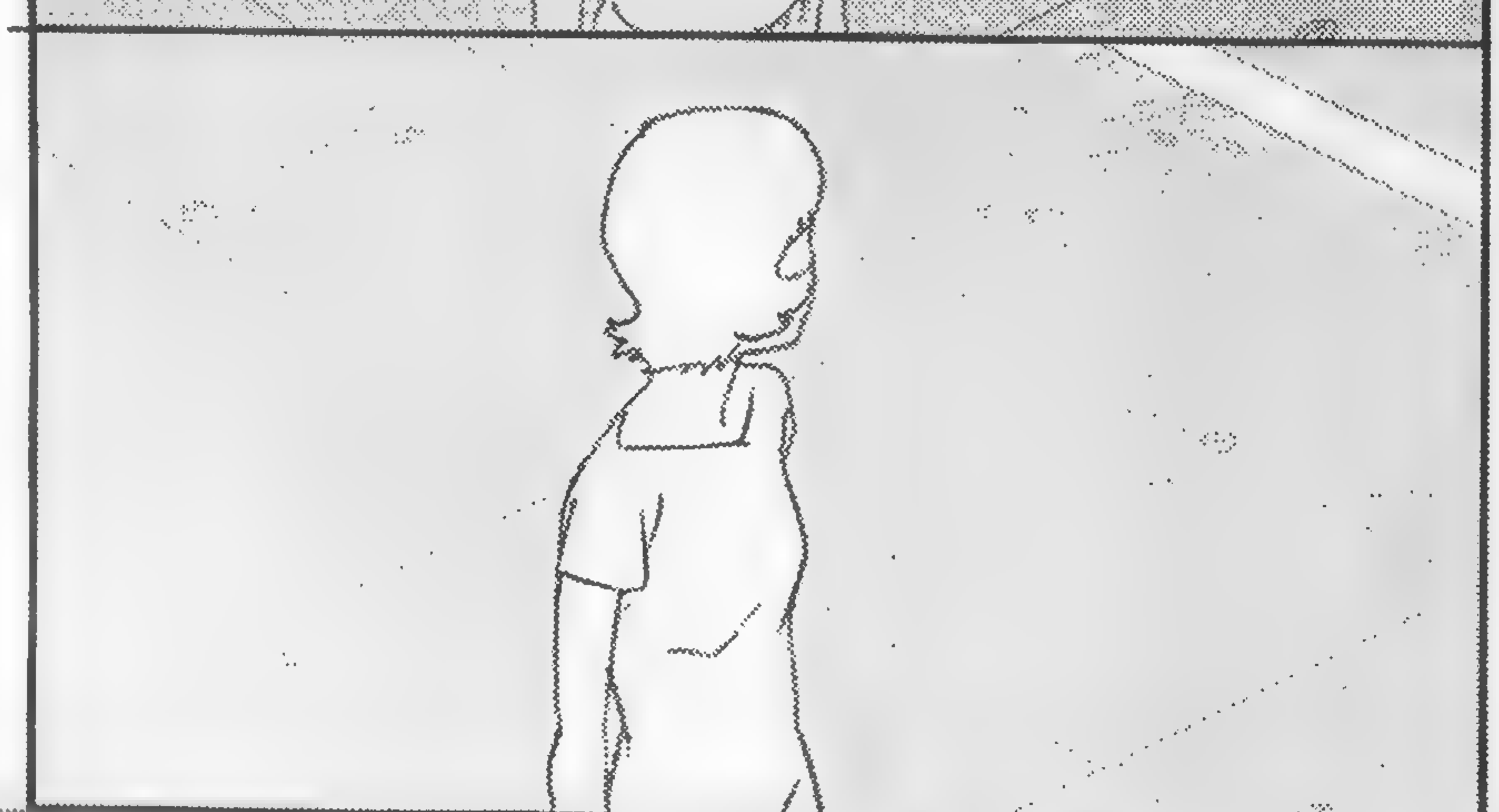
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
960		※すいません、左の絵では時田ロボが身をよじる動きをしていますが、このカットでは止めておくことにします。 軌跡からの煙が流れると、その奥のビルの上(バーテン二人が飛び降りたビルです)に小さく人影が見え、パプリカたちを認めたらしく、こちらに向かって大きく手を振る。	粉川 「おーい!	4+12
961		ビルの上の人影は粉川。こちらに向かって大きく手を振りつつ。	パプリカァッ、 島ァッ! 大丈夫かァッ!?」	3+18
962		C.949,952,959同ポ 再びまたもや驚きの島とパプリカ。 今度は少し笑顔も交えて。 通りの奥、穴に呑まれてます。		
		パプリカ、走り出しつつ。	(~1+0) パプリカ 「粉川さん!」	

マッドハウス

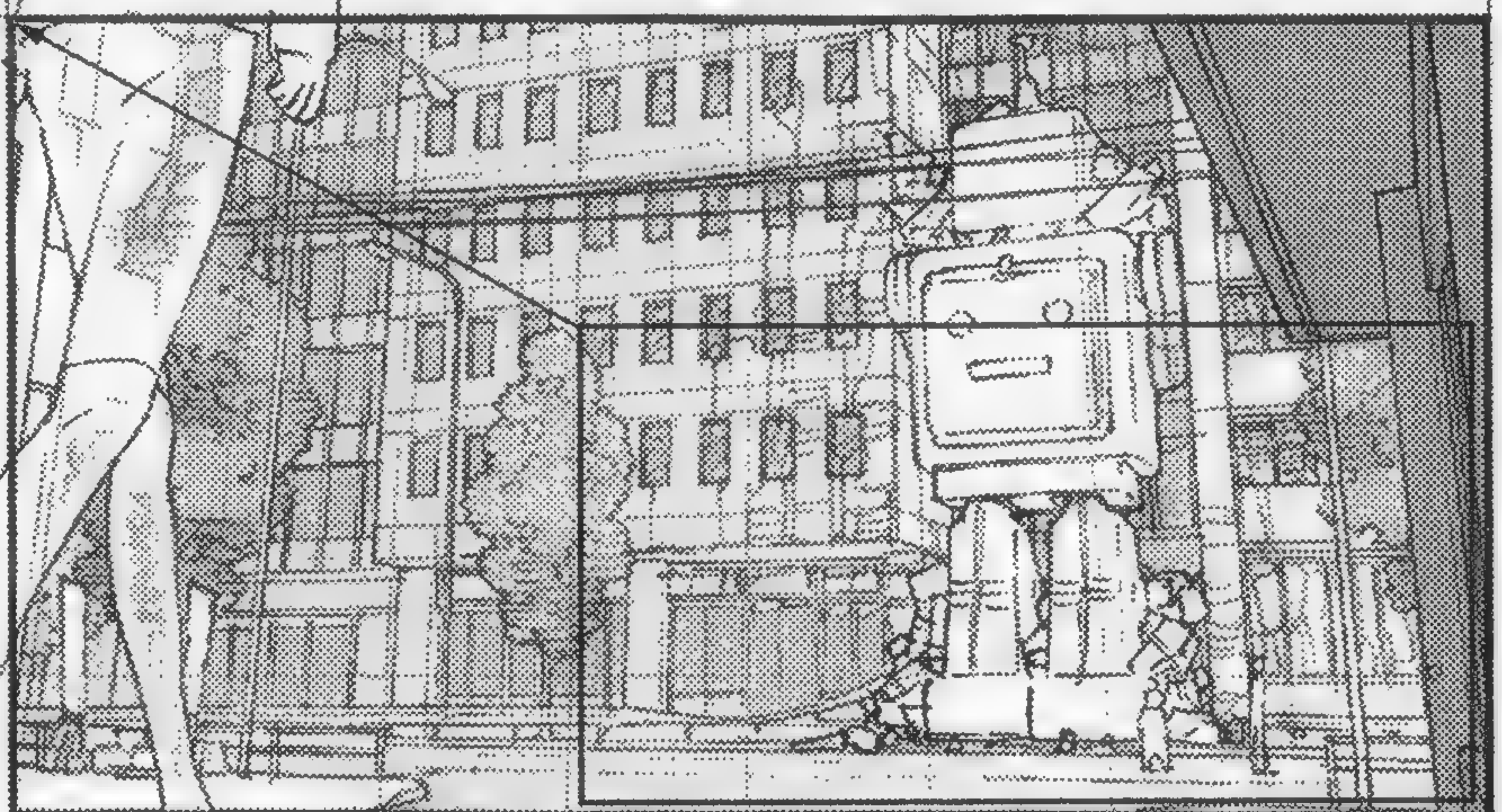
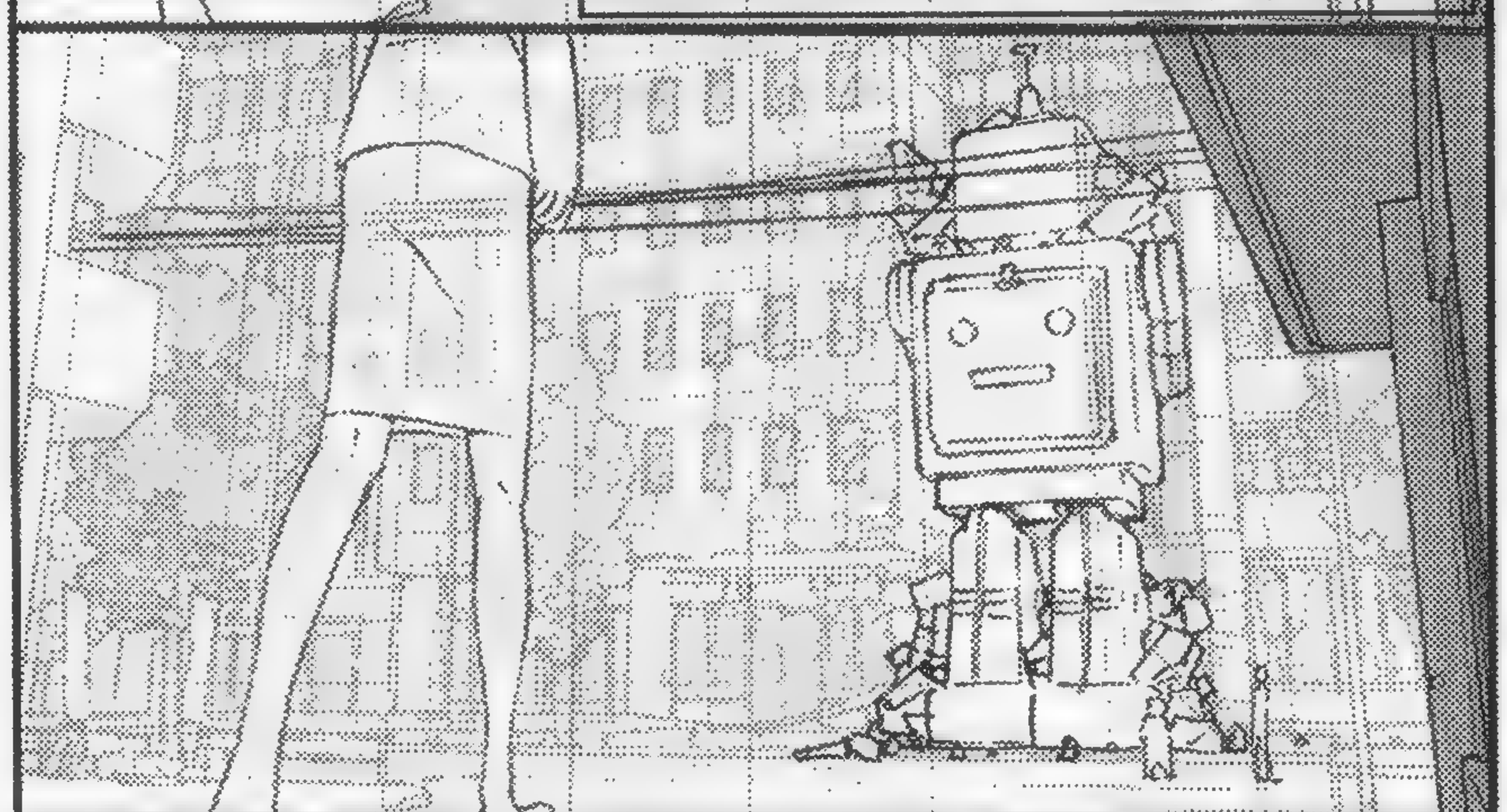
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
962			島 (～2+12) 「粉川!?」	
		島も遅れて走り出して OUTまで。		4+0
963	時田ロボはカット頭1+0あってから 動き出します。 	左右に身をよじるが、 動きの取れない時田ロボ。 アオリ。 走るパプリカの視点風に PAN+T.U.。 パプリカが走りを緩める 感じで、カット尻に かけてPAN+T.U.詰まる。		2+12

( )

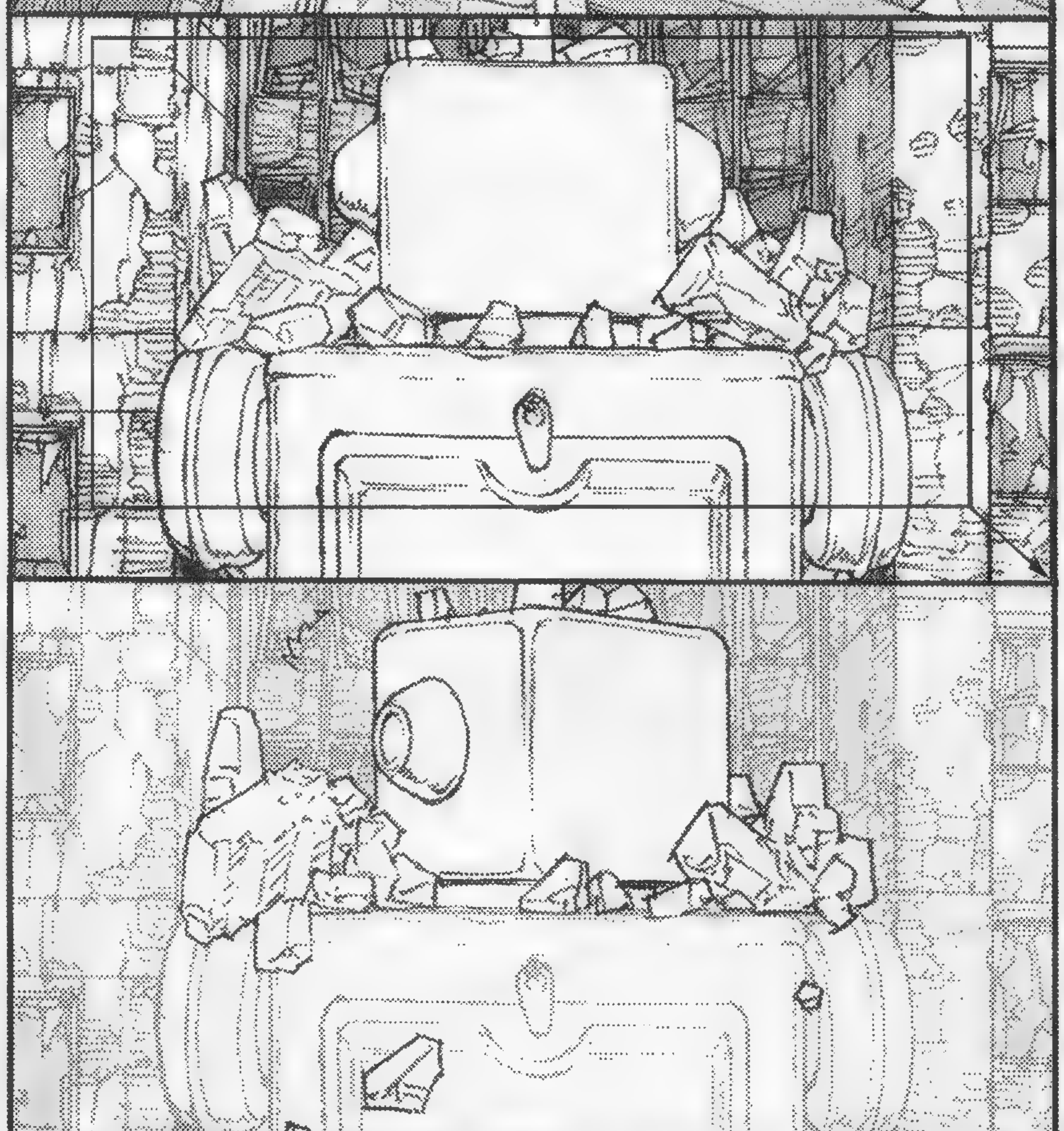
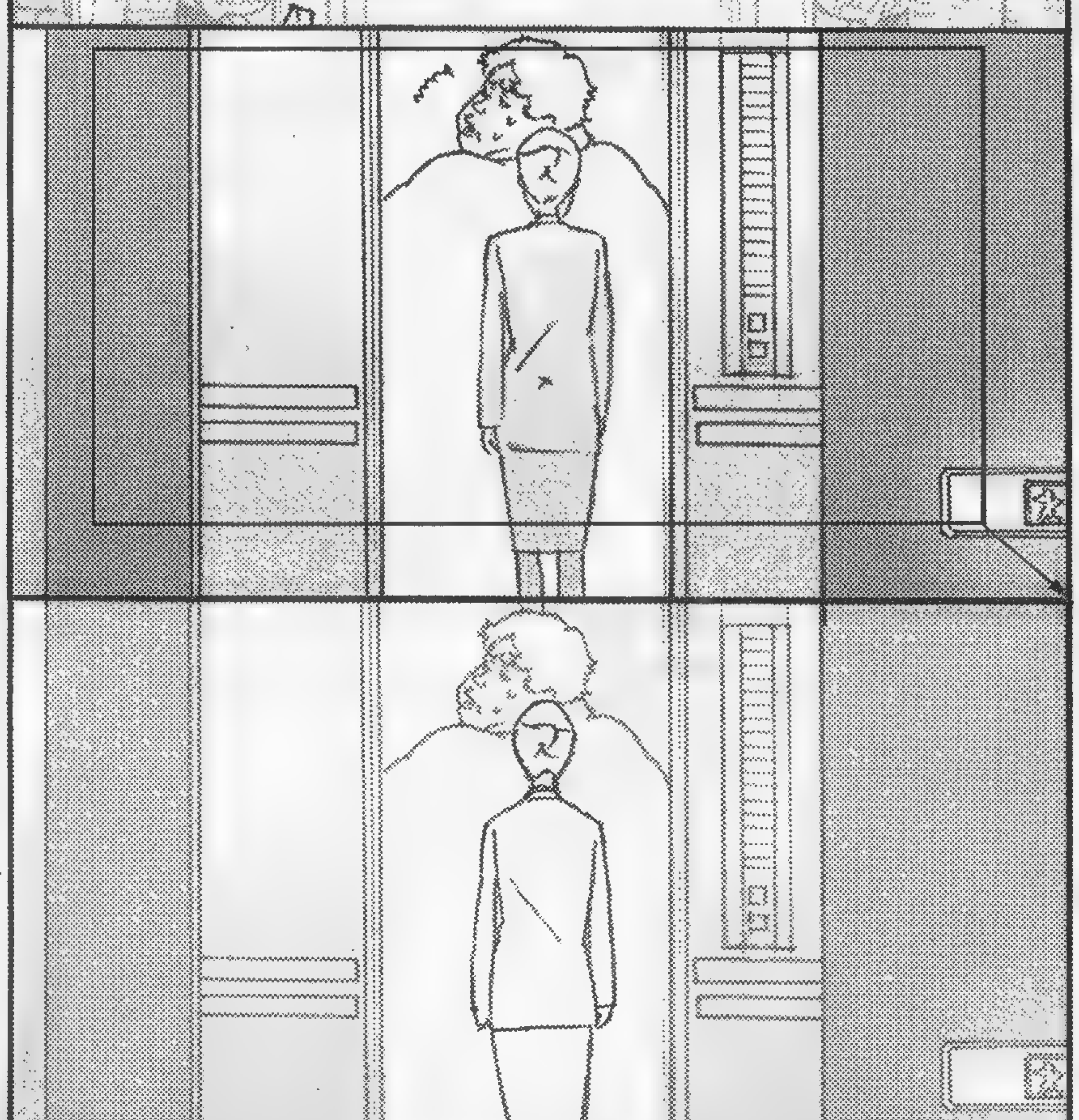
マッドハウス

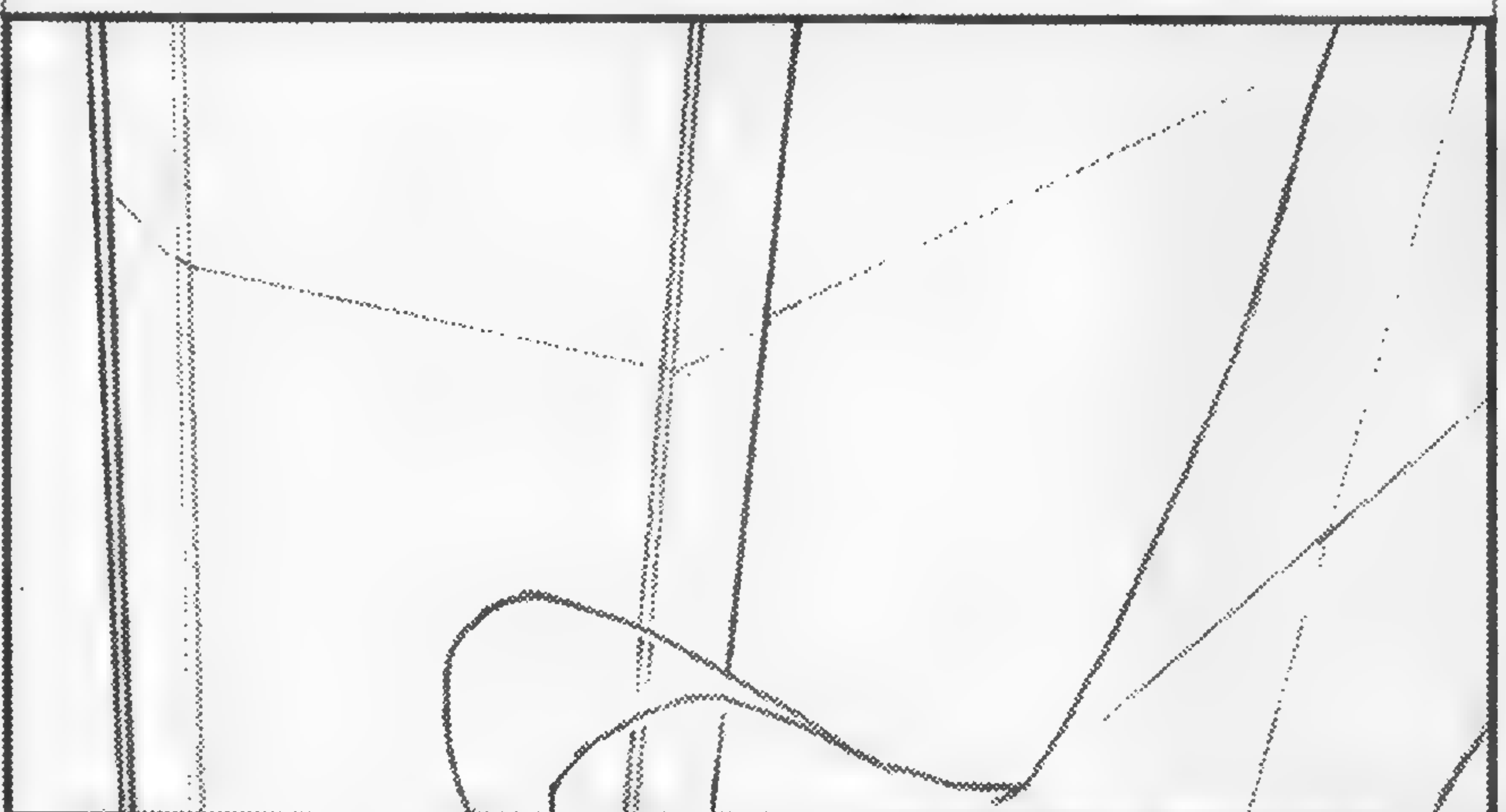
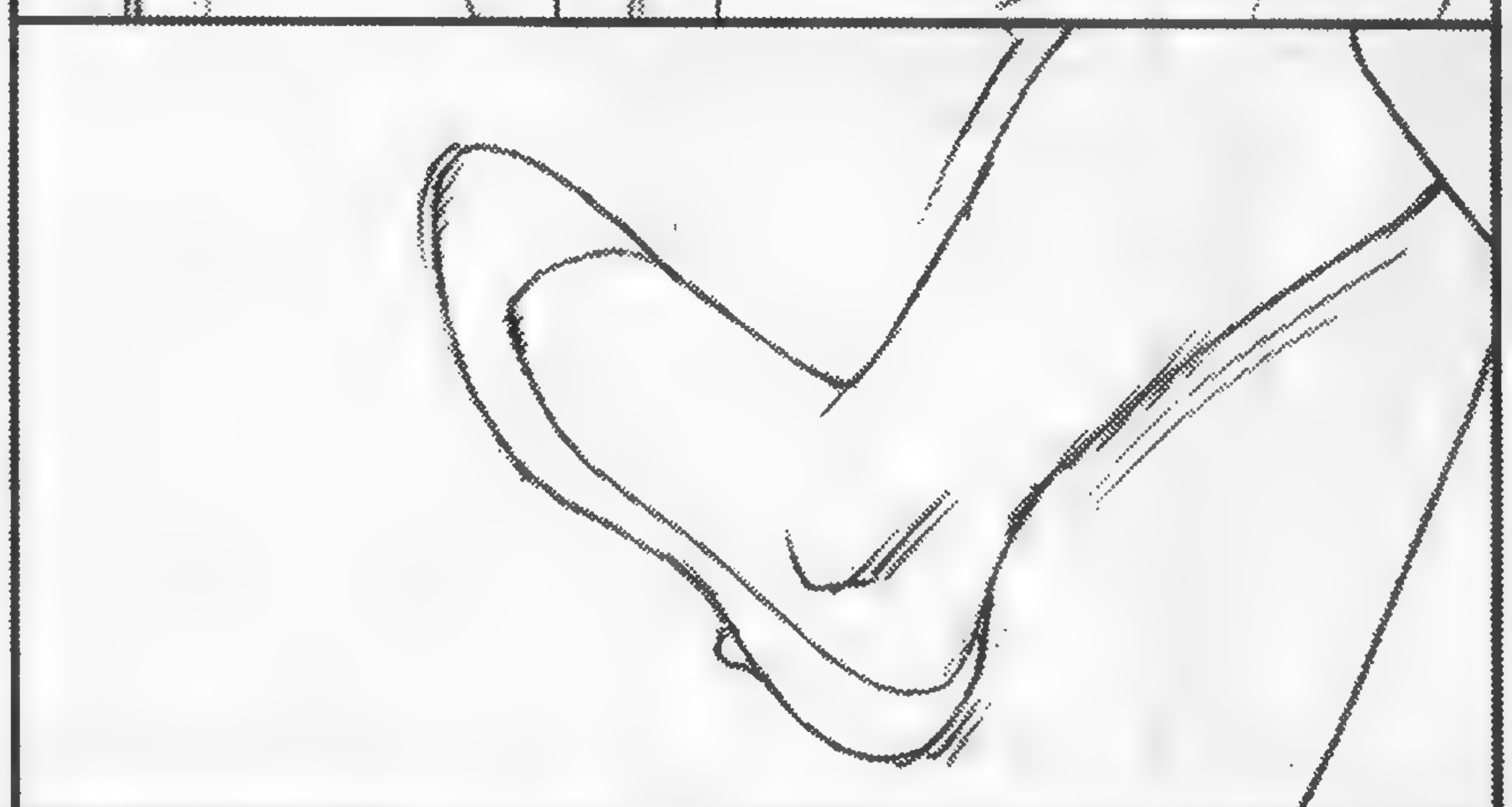
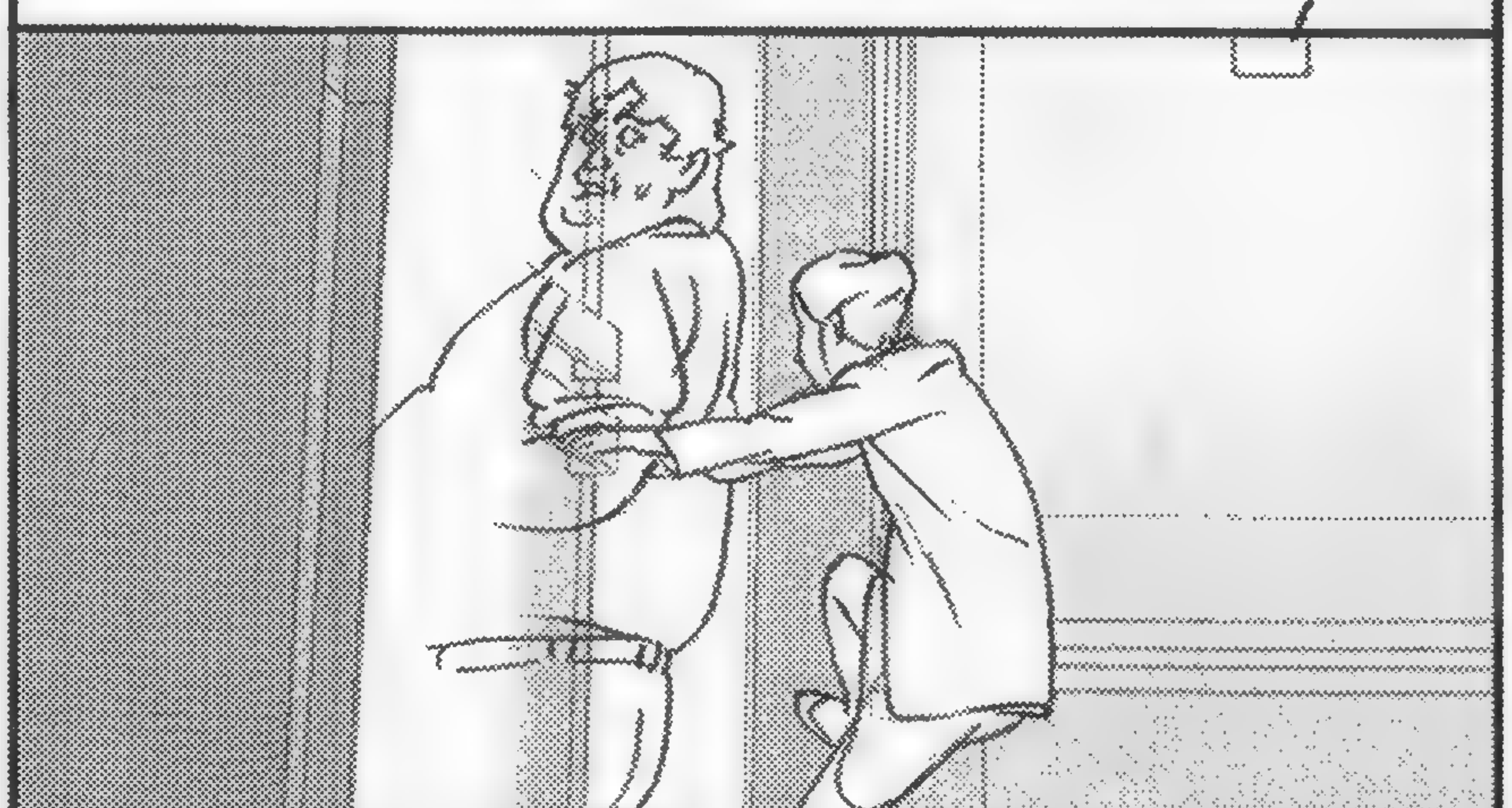
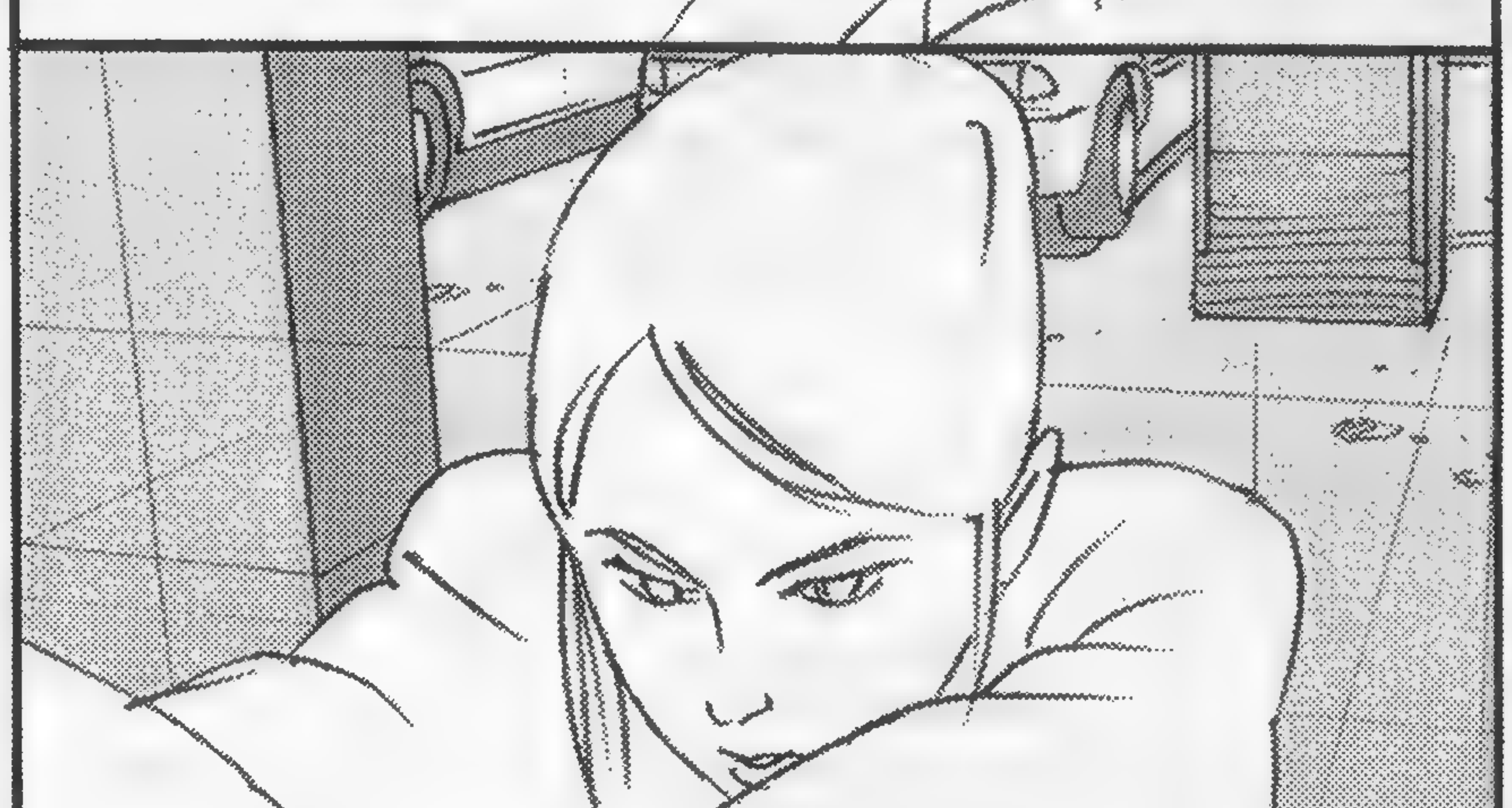
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
964		立ち止まりかけている パプリカを少しFOLLOW。		
		パプリカ、時田ロボの 姿に何かを思い出した ように立ち止まる。 スタートから2歩と半分 ほど。完全に立ち止まる までが2+0くらい。		
		FOLLOWストップして。 遅れてきた島が、 IN～OUT。 しばし時田ロボの方を 見つめるパプリカ。		
		ふと、気配を感じて		
		振り返る。		6+0

(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
965	 	時田ロボの足元に、島とパプリカ。 T.B.(1+09)してくると、画面左手、手前から巨大な敦子が歩いてINしてくる。その姿は半透明。 敦子の衣装は、Aパート駐車場エレベーターのシーンに同じ。ただし、バッグは無しです(この後の回想シーンではバッグはありです)。		2+12
966		驚き見上げる、島とパプリカ。	島 (～1+0) 「…千葉君？」	2+12
967	 	巨大な敦子、 ふと前方に気づいたように立ち止まる。少々付けてPAN。 ↓		

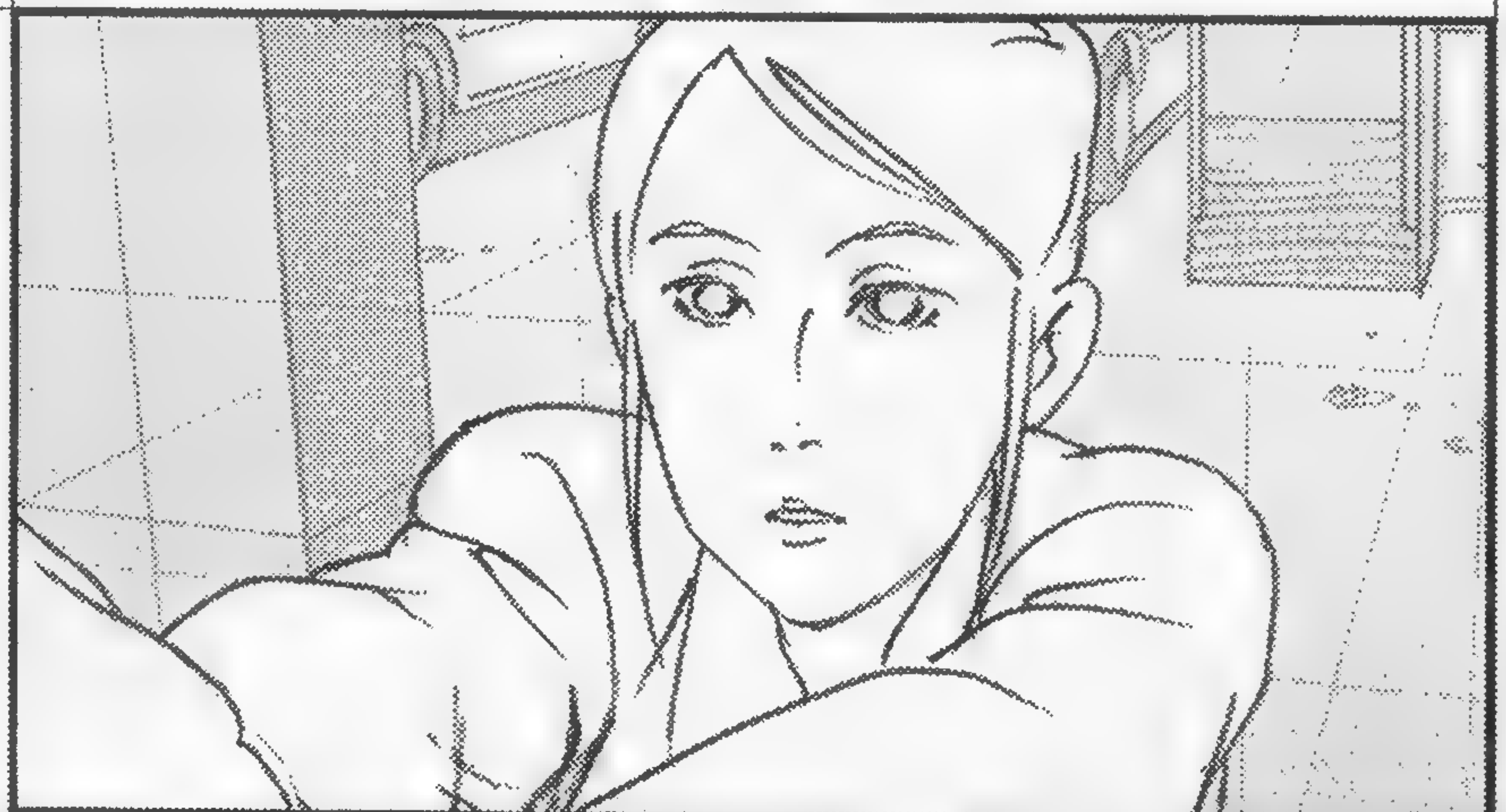
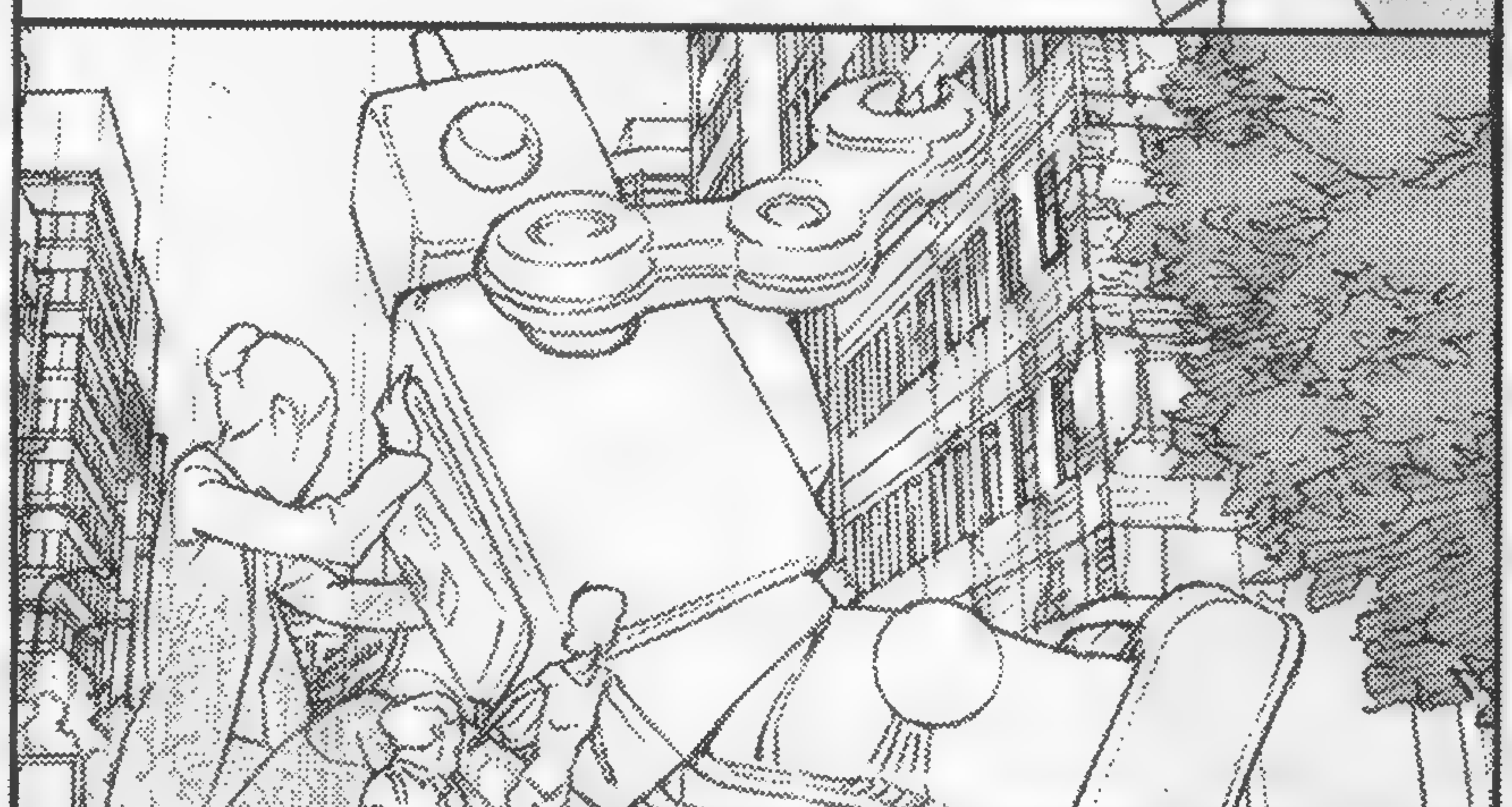
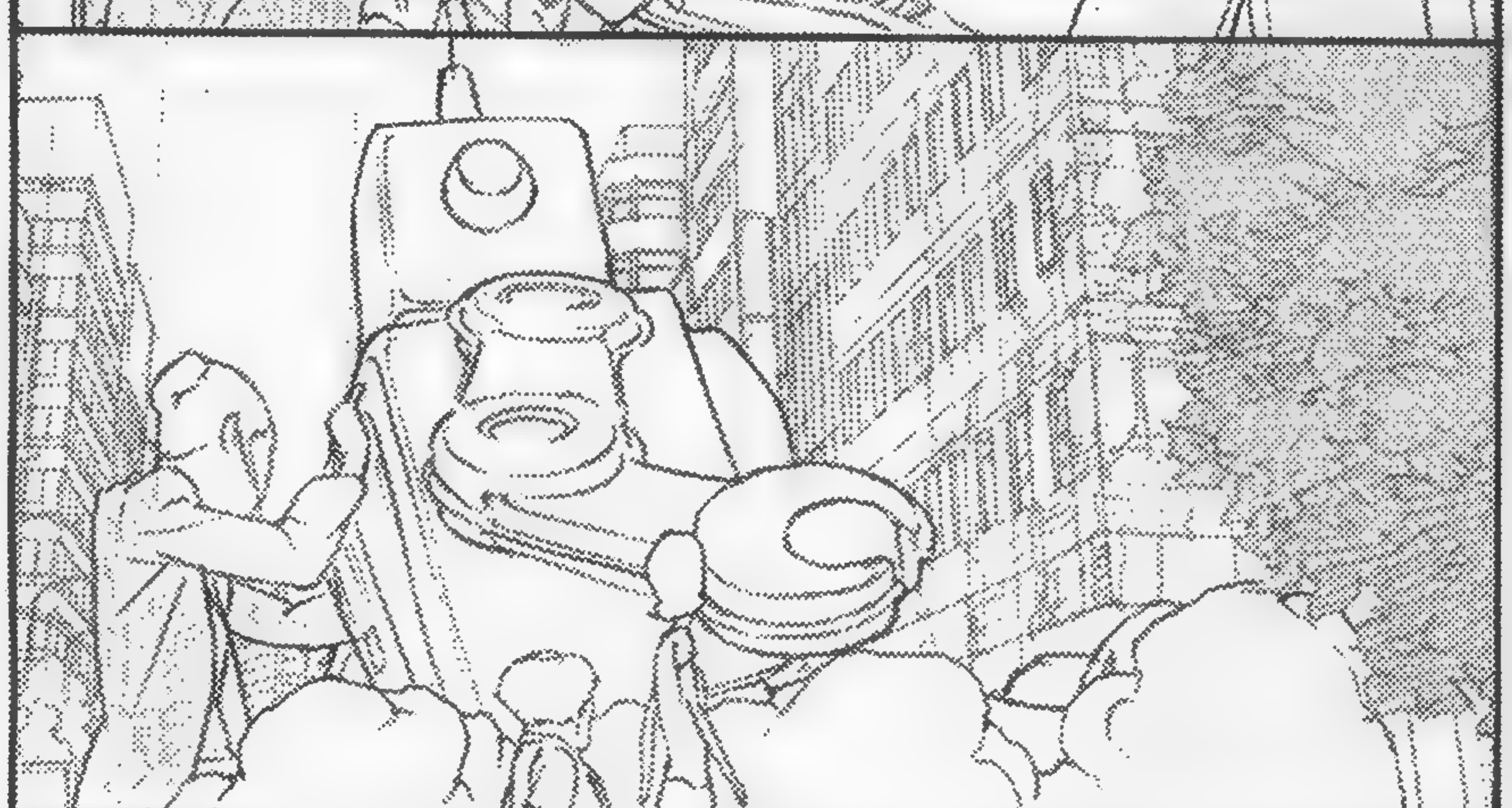
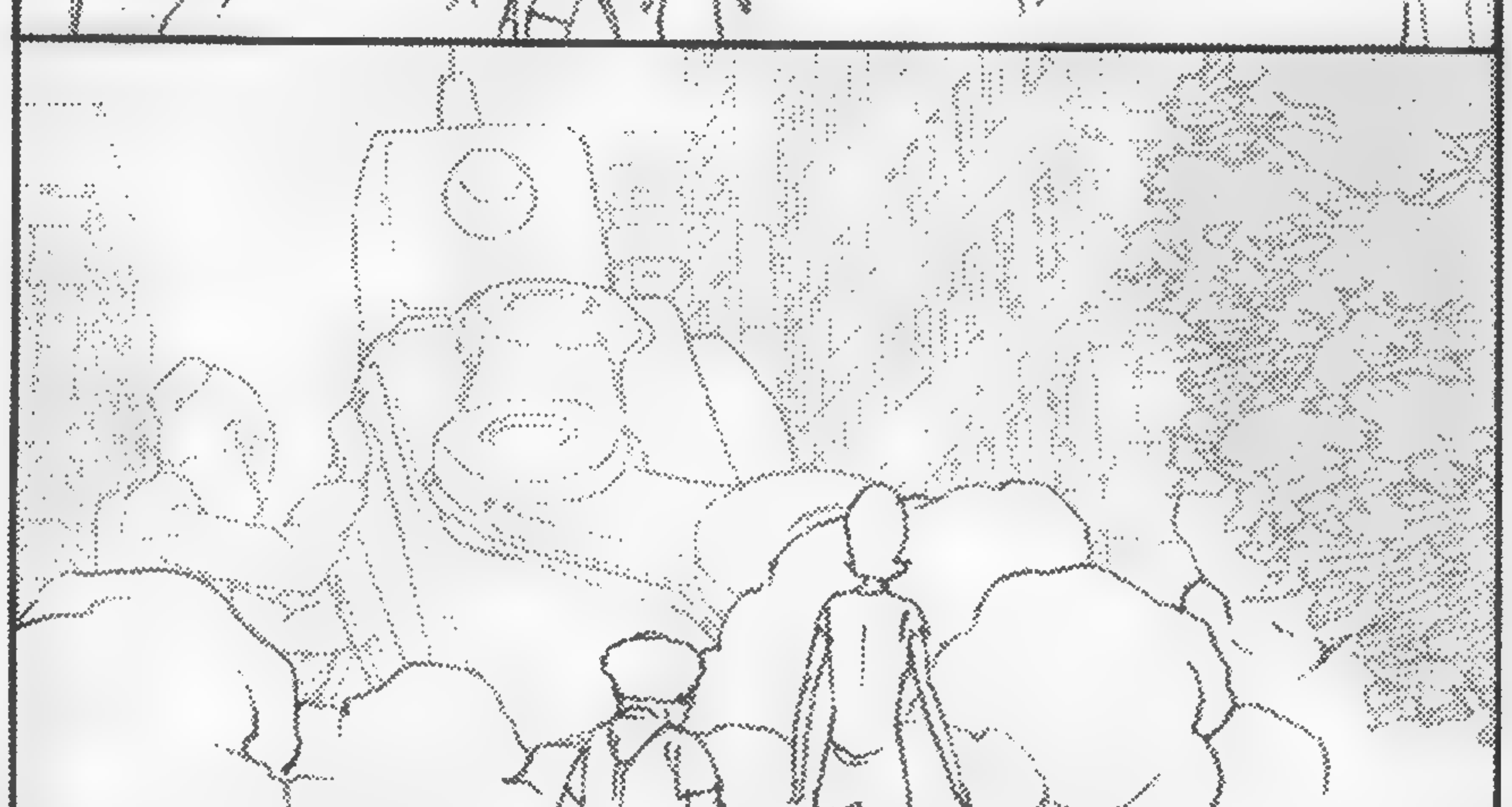
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
967		重心を移動する感じで、しっかりと前方を見る。		3+06
968		ビルの間にはまりこんでいる時田ロボ、その後ろ姿。 ギギギギッと頭部のみで振り返ろうとする。 肩に積もっていた瓦礫がいくつか落下。 カットいっぱいT.B.。 O.L.(1+12)	(〜1+12)	4+0
969		C.106同内容。 エレベーターの中で身動きがとれなくなっている時田、その前に立つ敦子。 カット頭からT.B. (前カットのT.B.に合わせて) ※T.B.のフレームを若干修正する必要があるかもしれませんが、新規の作画等はありません。C.106とまったくの同内容です。使用する箇所は時田が振り返るあたりから、前カットの振り向きに合わせて。 敦子、脱力して。 この時期(2006年2月!)に新規の作画がないカットなんて、まるでオアシスのようじゃありませんか！	時田 (〜1+12) 「困ったことになったんだ」 敦子 「……でしょうね」	7+0

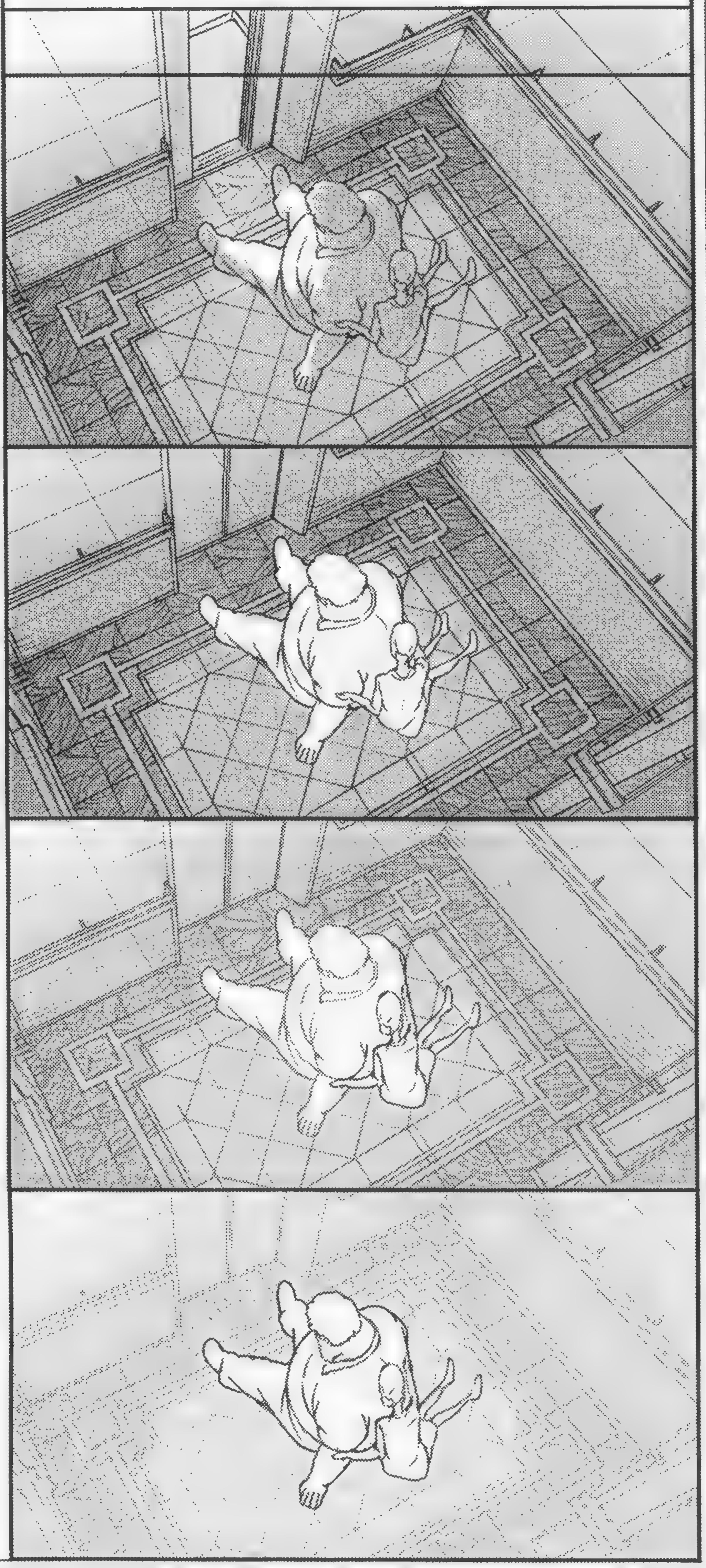
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
970		C.108同内容。 エレベーター入口の角に、		
		勢いよく足をかける敦子。 これもオアシス。	ガッ	0+18
971		C.109同内容。 前半部分を使用。 敦子、足を踏ん張って時田を引っ張り出そうとする。		
		痛みに悲鳴を上げる時田。 オアシスの日々。	時田 「イテテ テテッ！ ちがっ… そうじゃ ないんだ！」	4+0
972		C.110同内容。 部分を使用。 「エ？」までの尺を短めにします。 ↓		

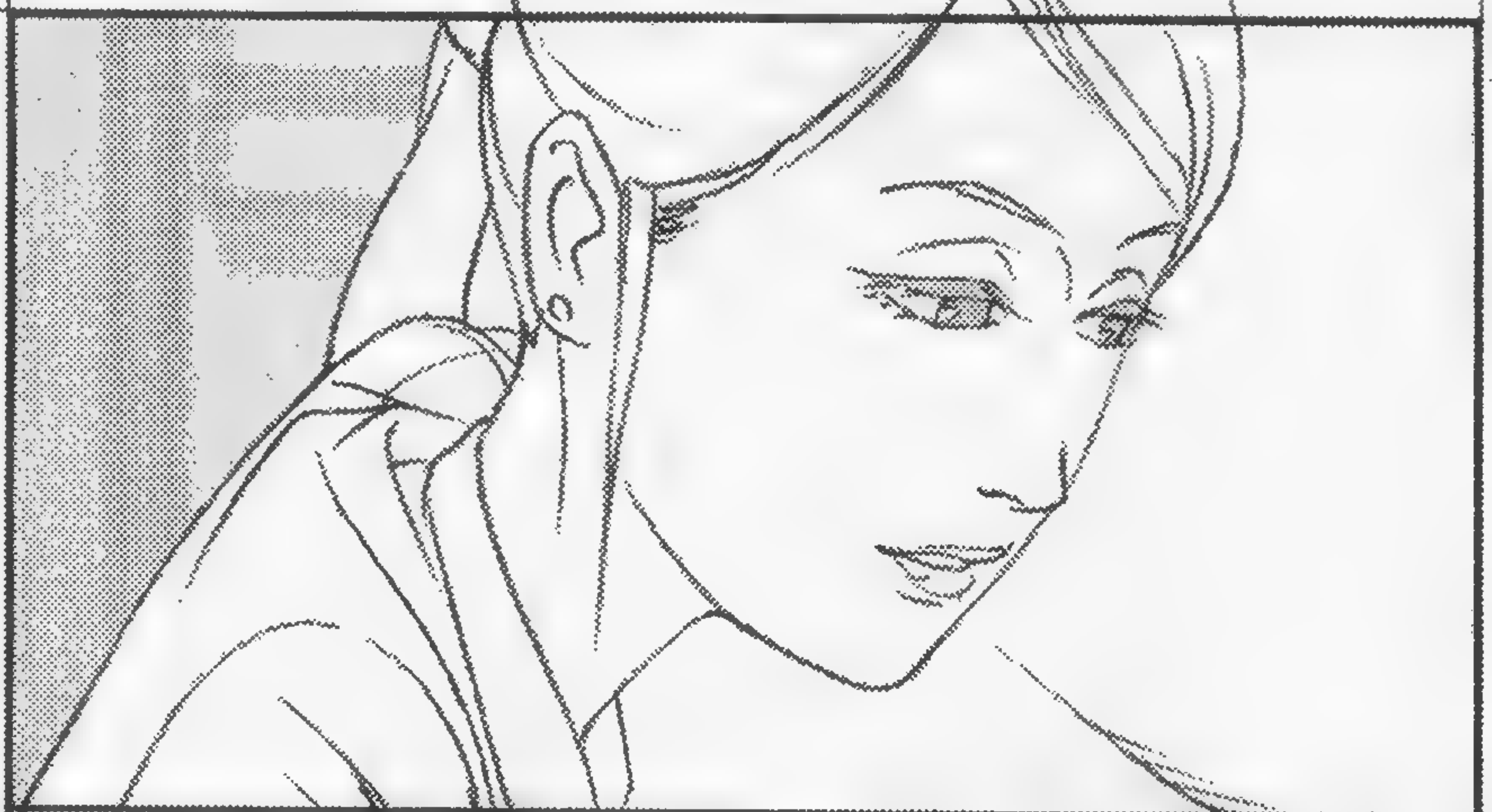
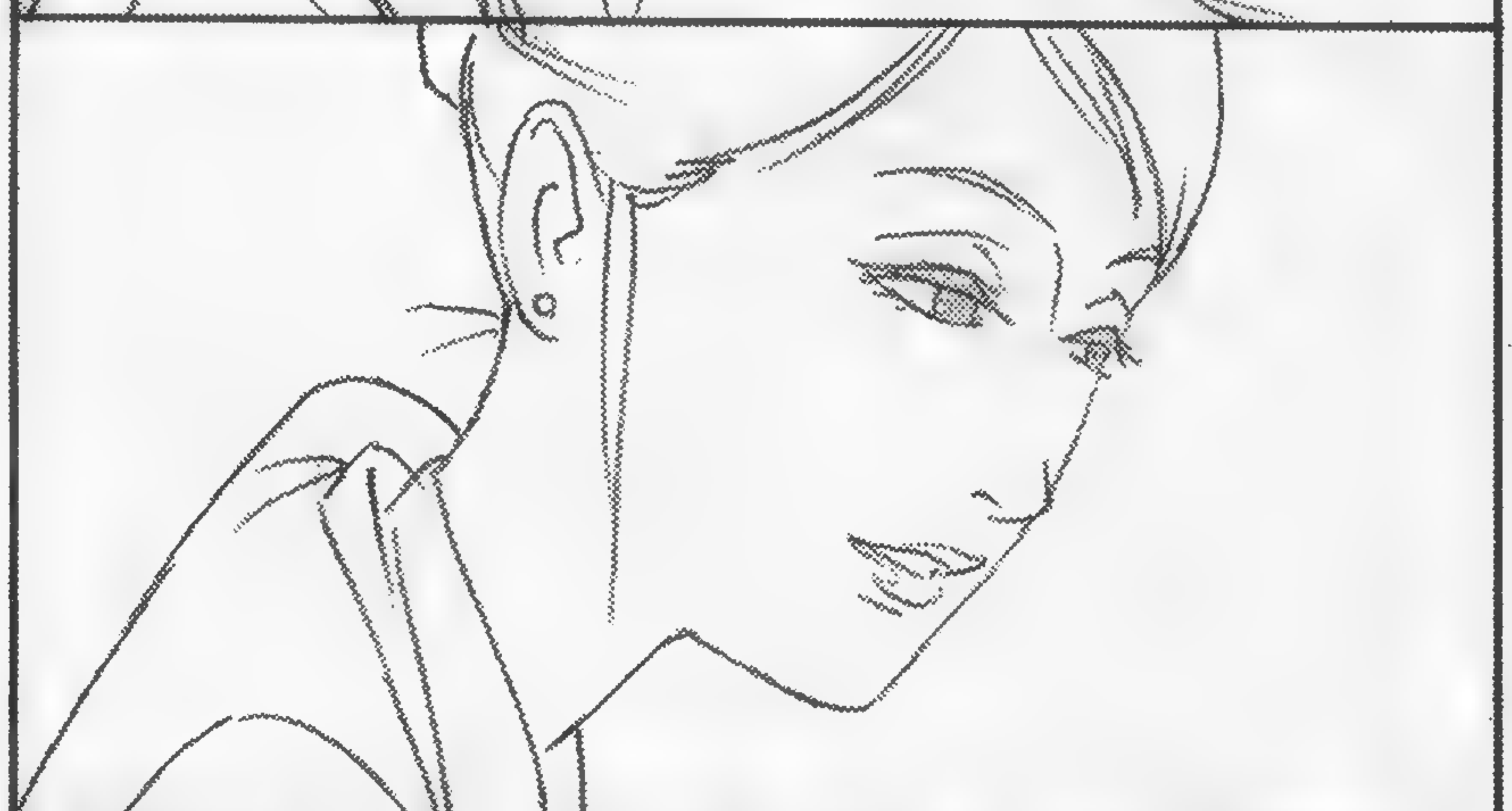
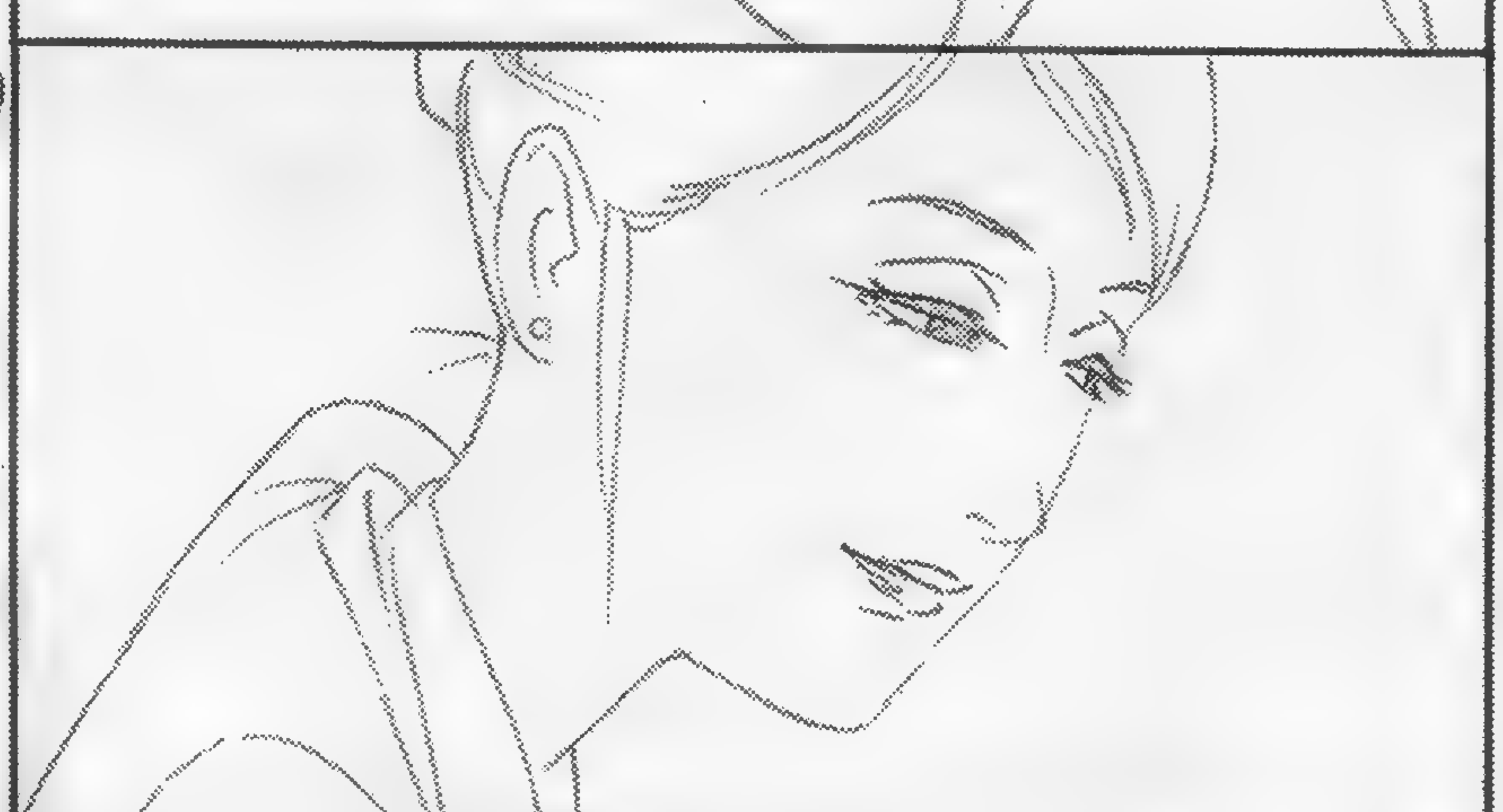
マッドハウス

※C.973は欠番

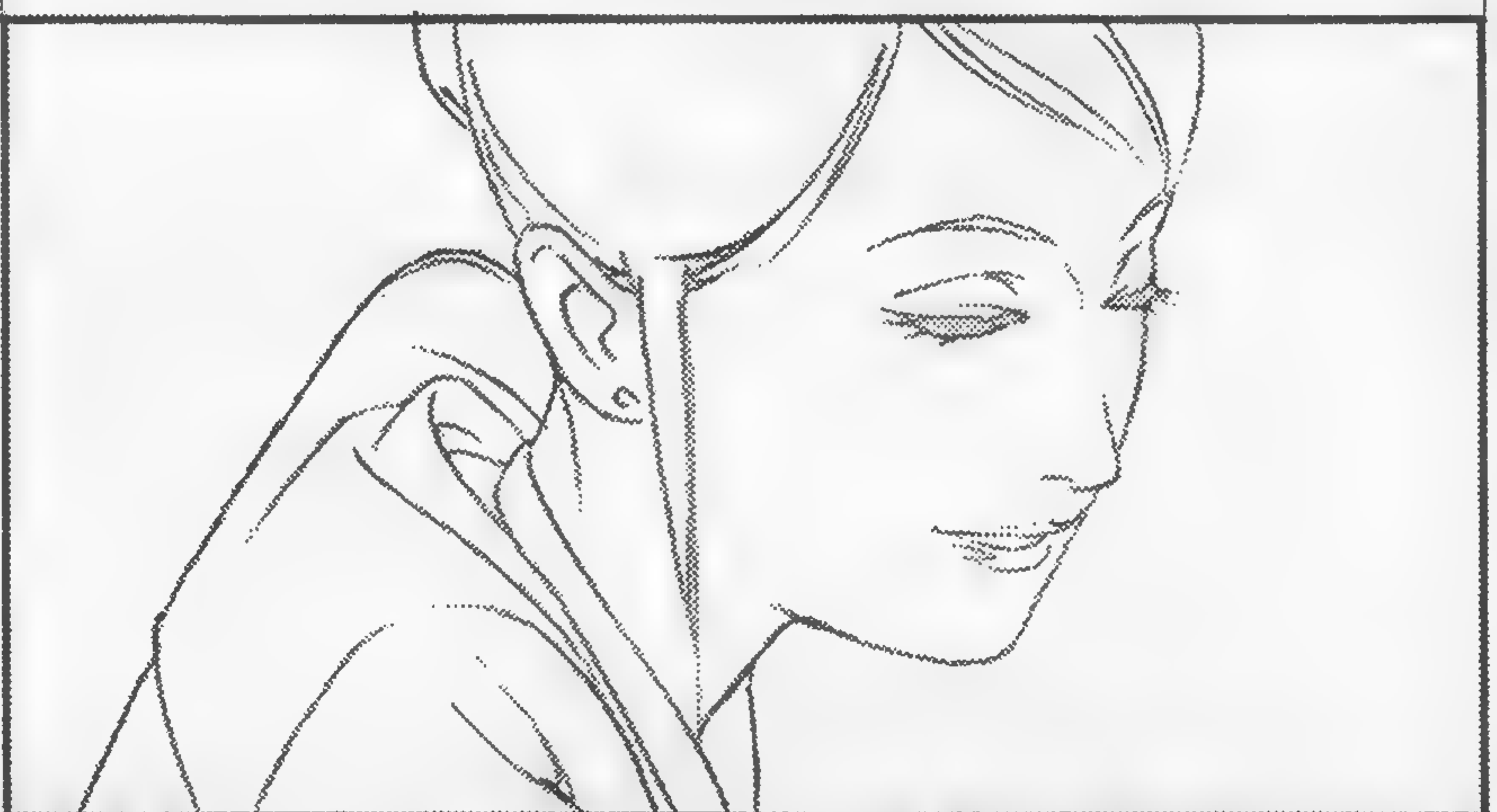
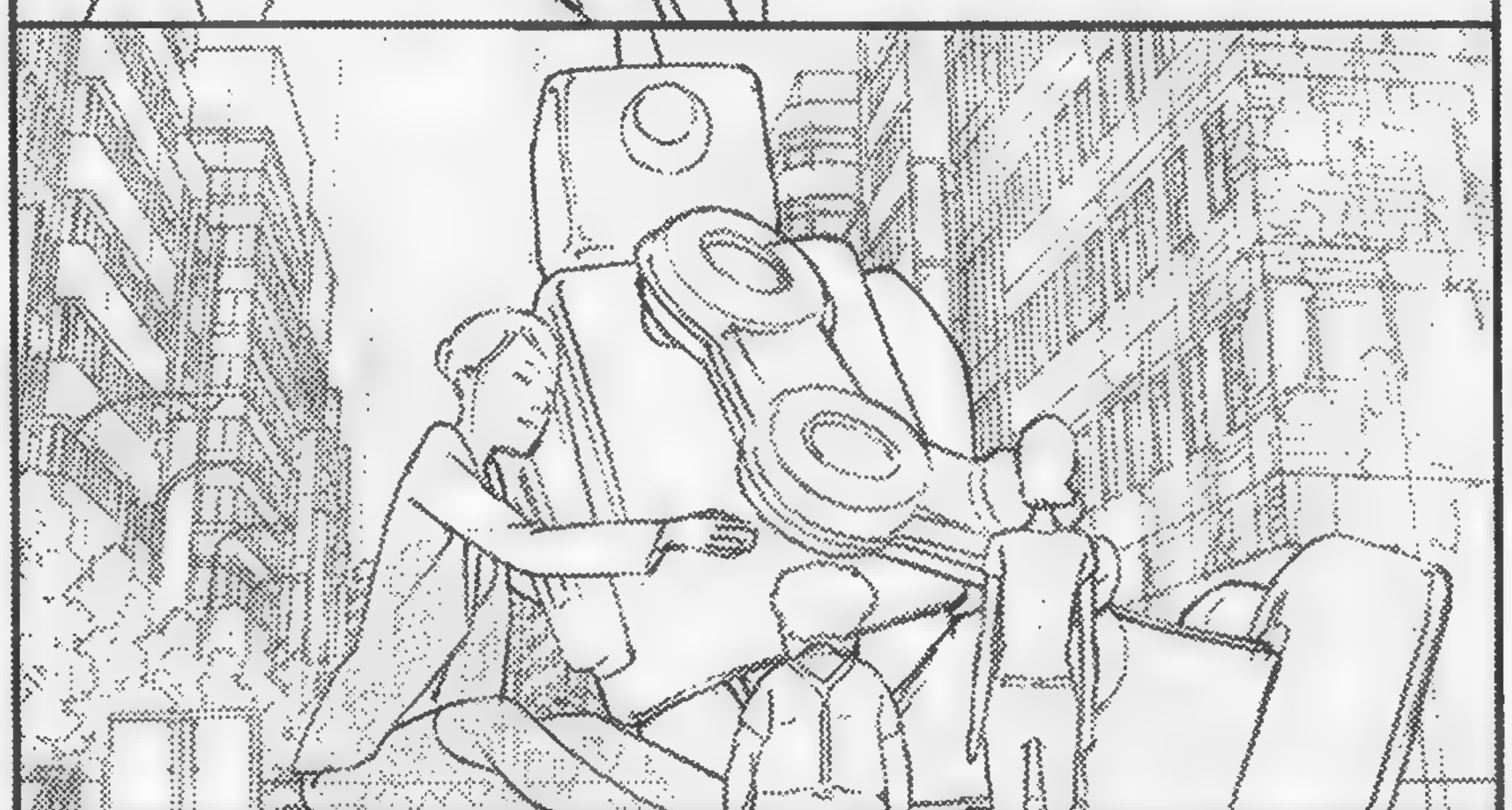
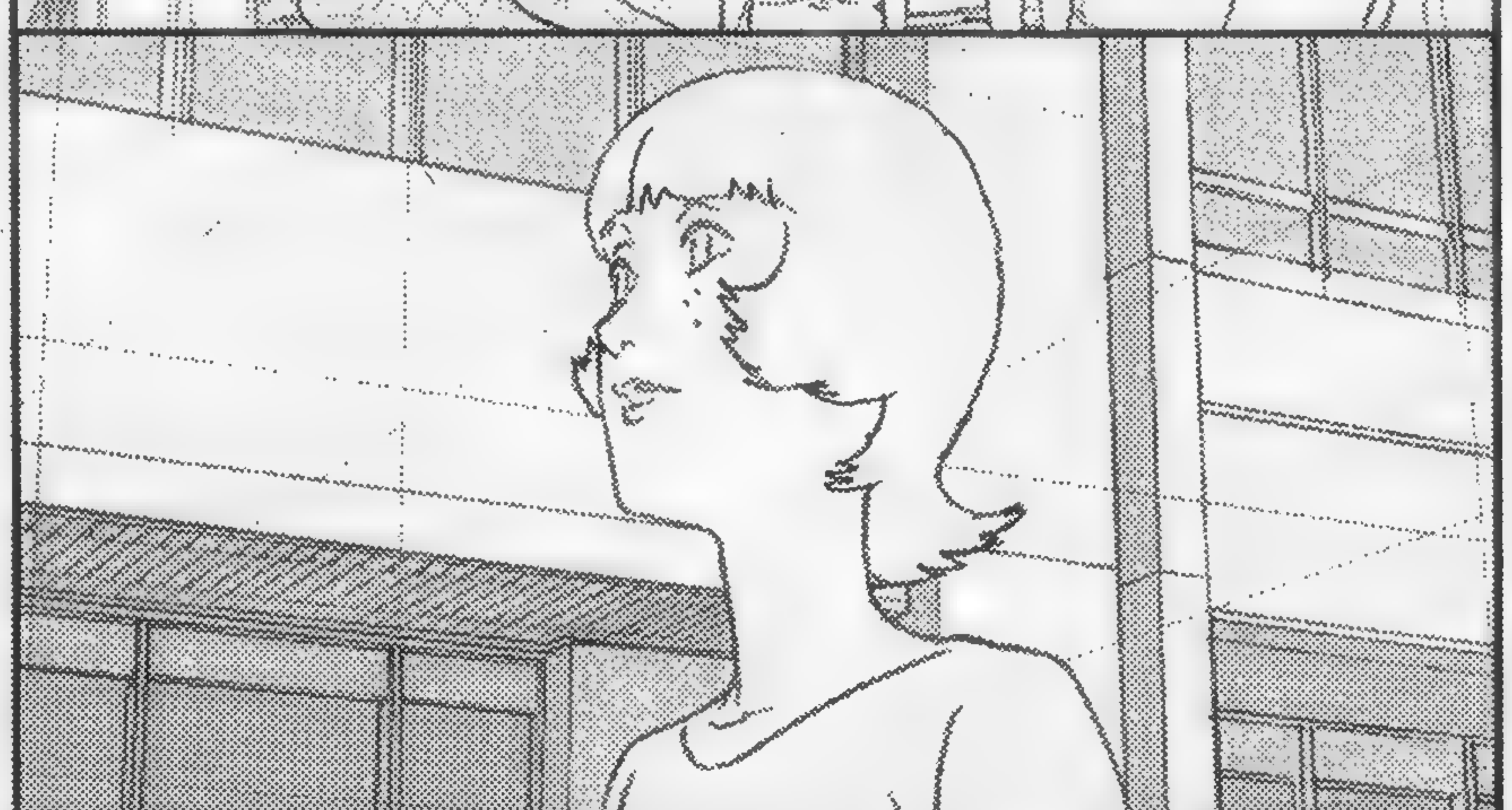
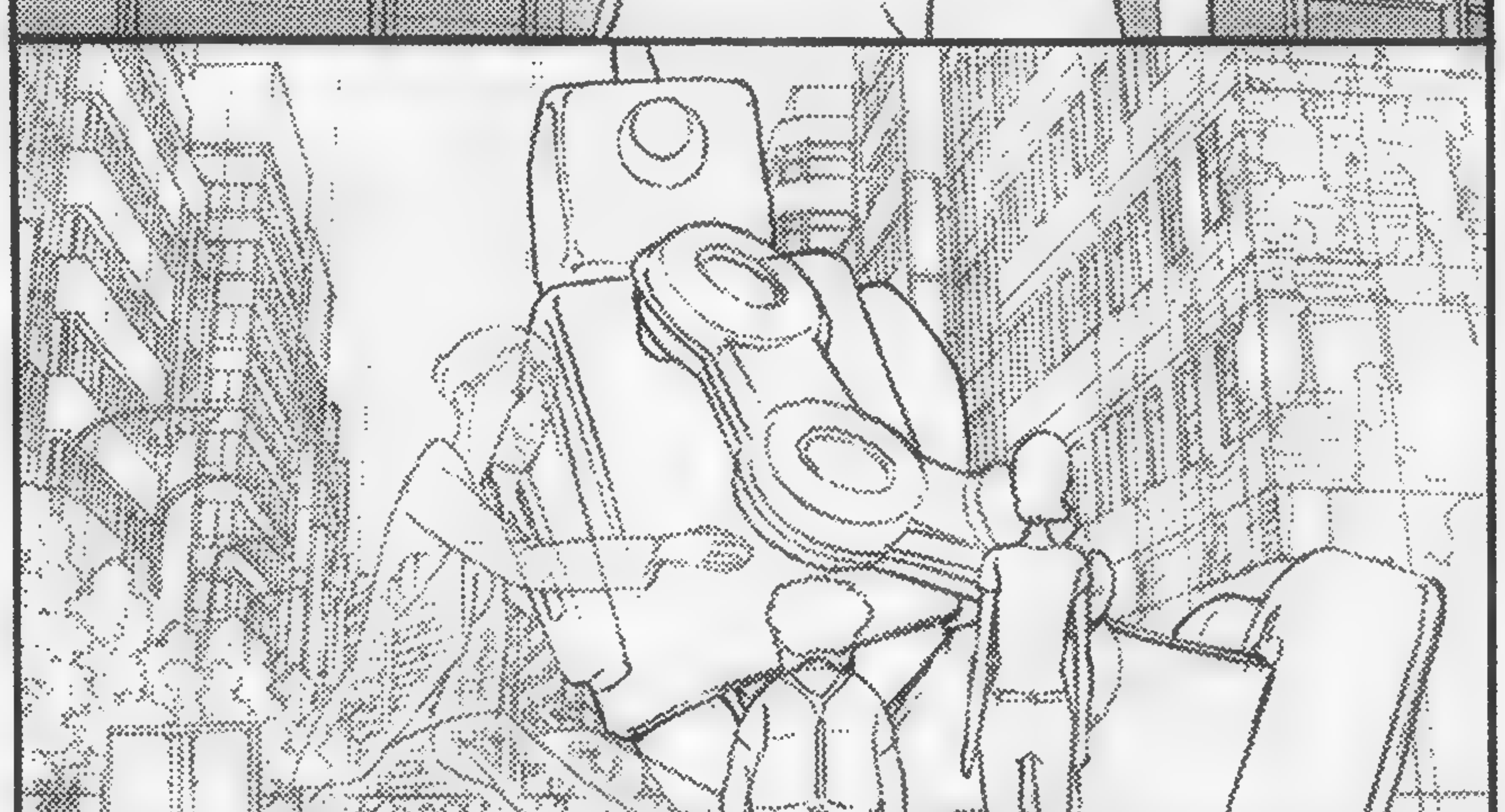
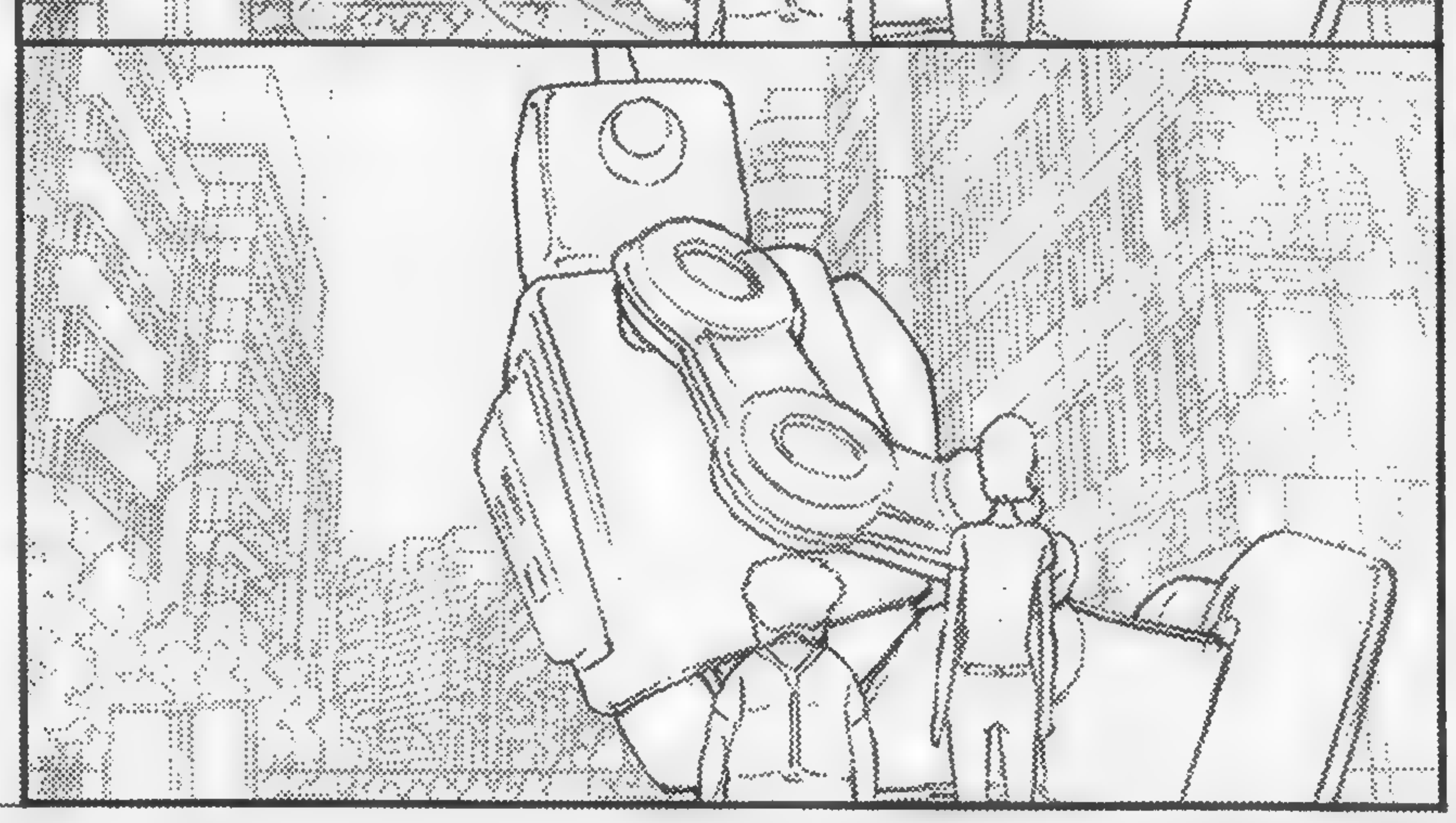
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
972		時田の言葉に顔を上げる敦子。	敦子 「エ？」	
		途端に時田の身体がエレベーターから抜けて、敦子もろとも倒れかける。 さよならオアシス。 また来る日まで。		2+15
974		A.C.で。 巨大な敦子と時田ロボが		
		尻餅をつく。画面動。 時田ロボの尻餅の衝撃で煙がわき上がる。 手前に避難してくる島とパプリカ。	ドドーンッ！	
		画面動、収まる。 O.L.(1+0)		3+0

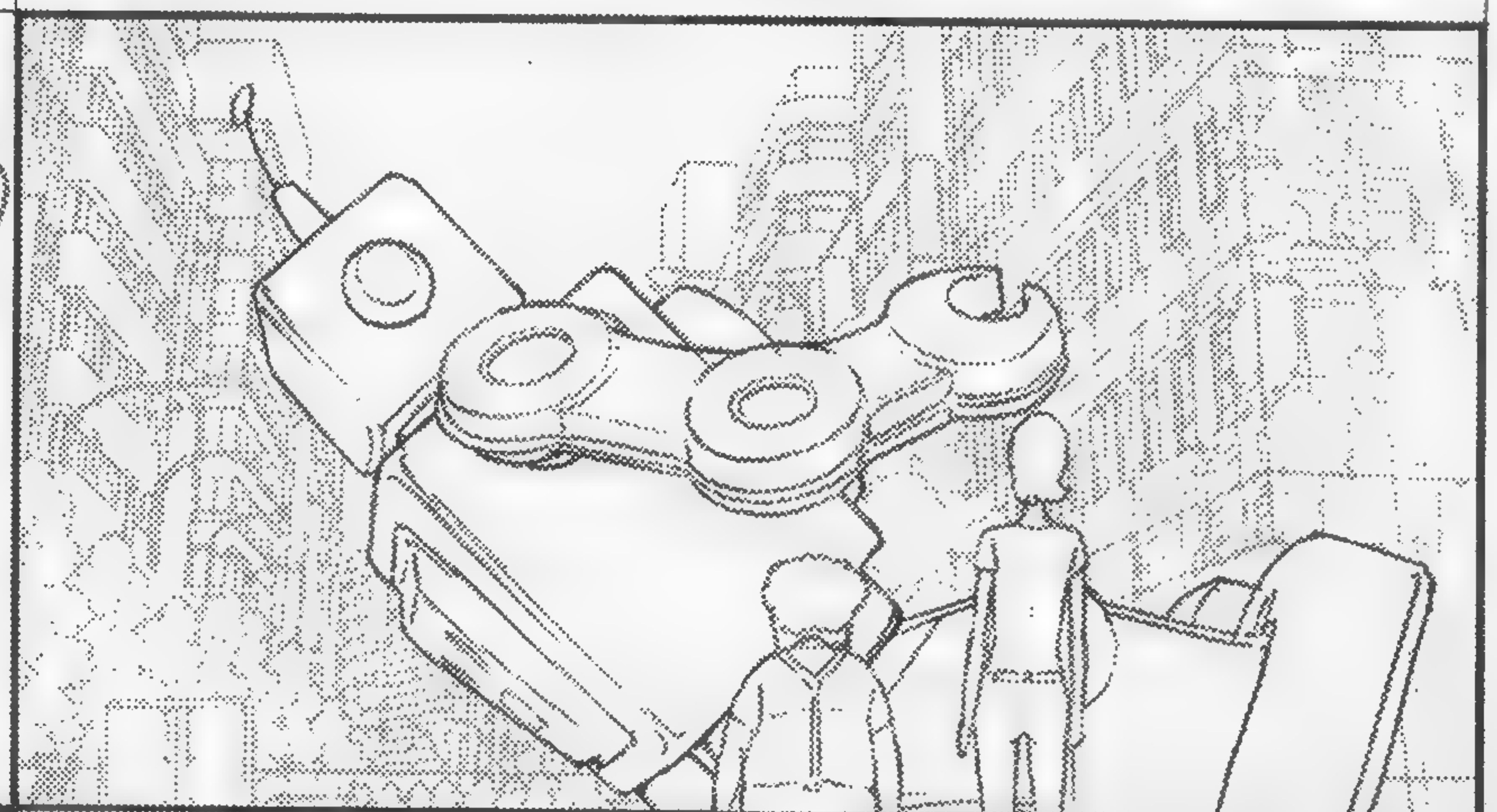
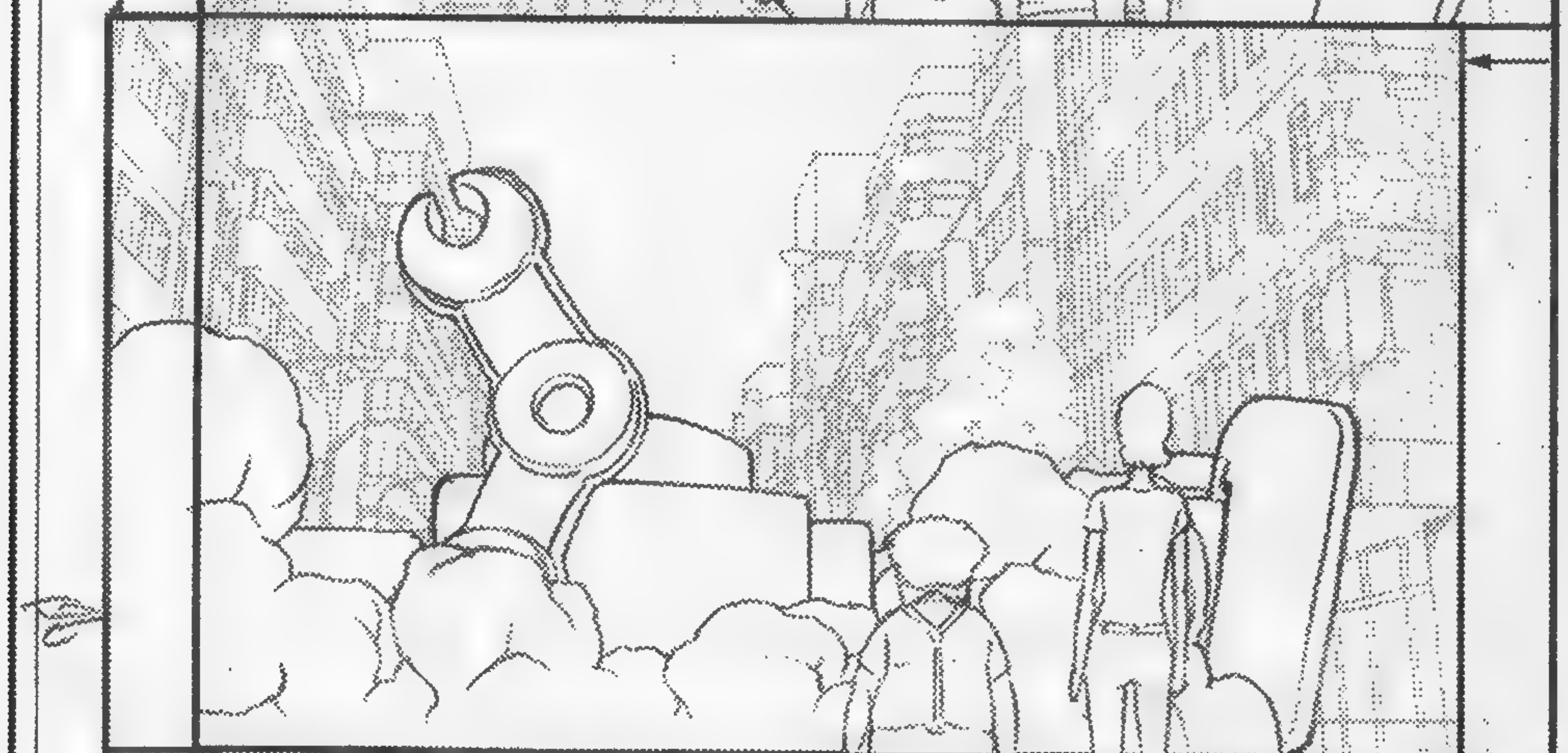
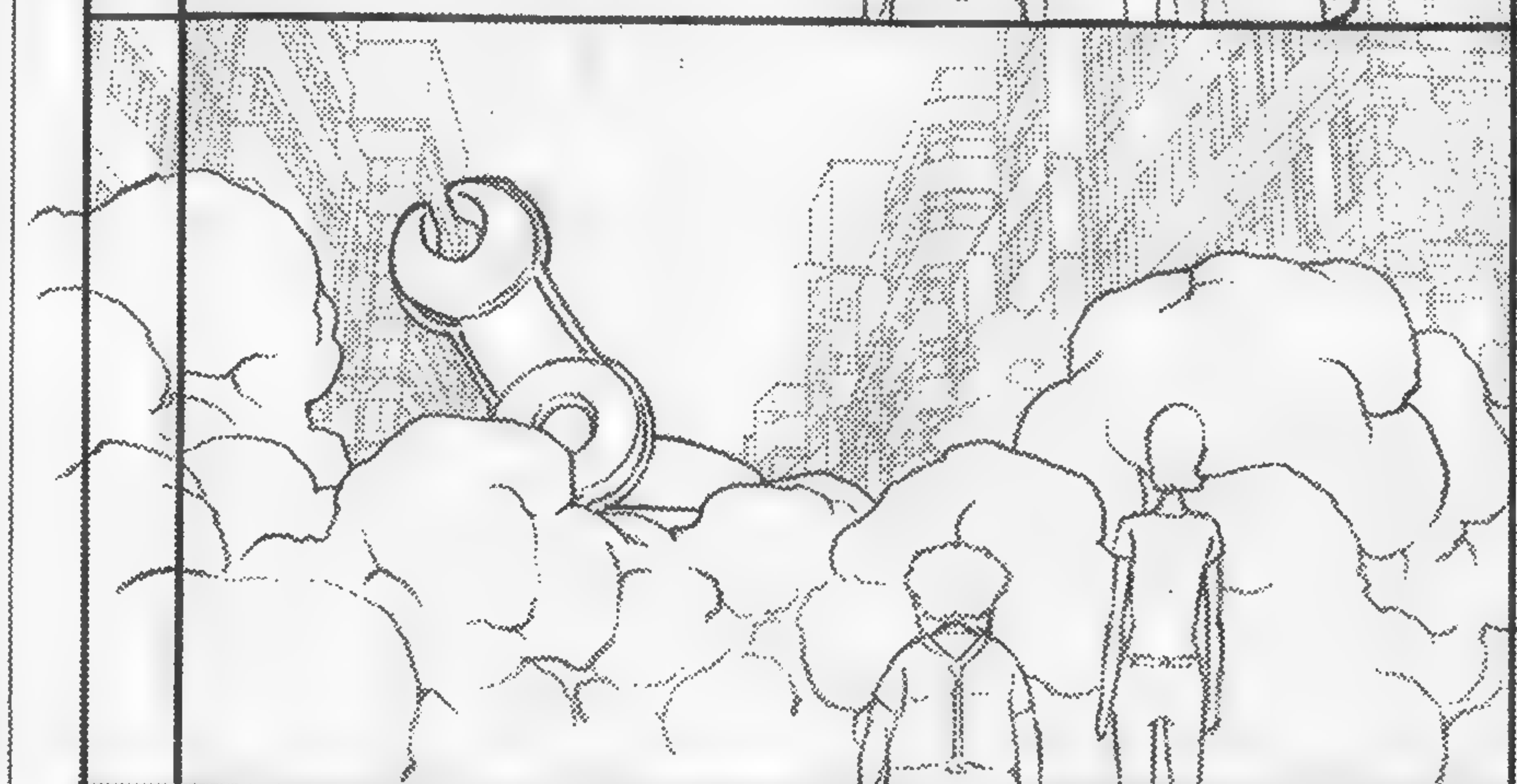
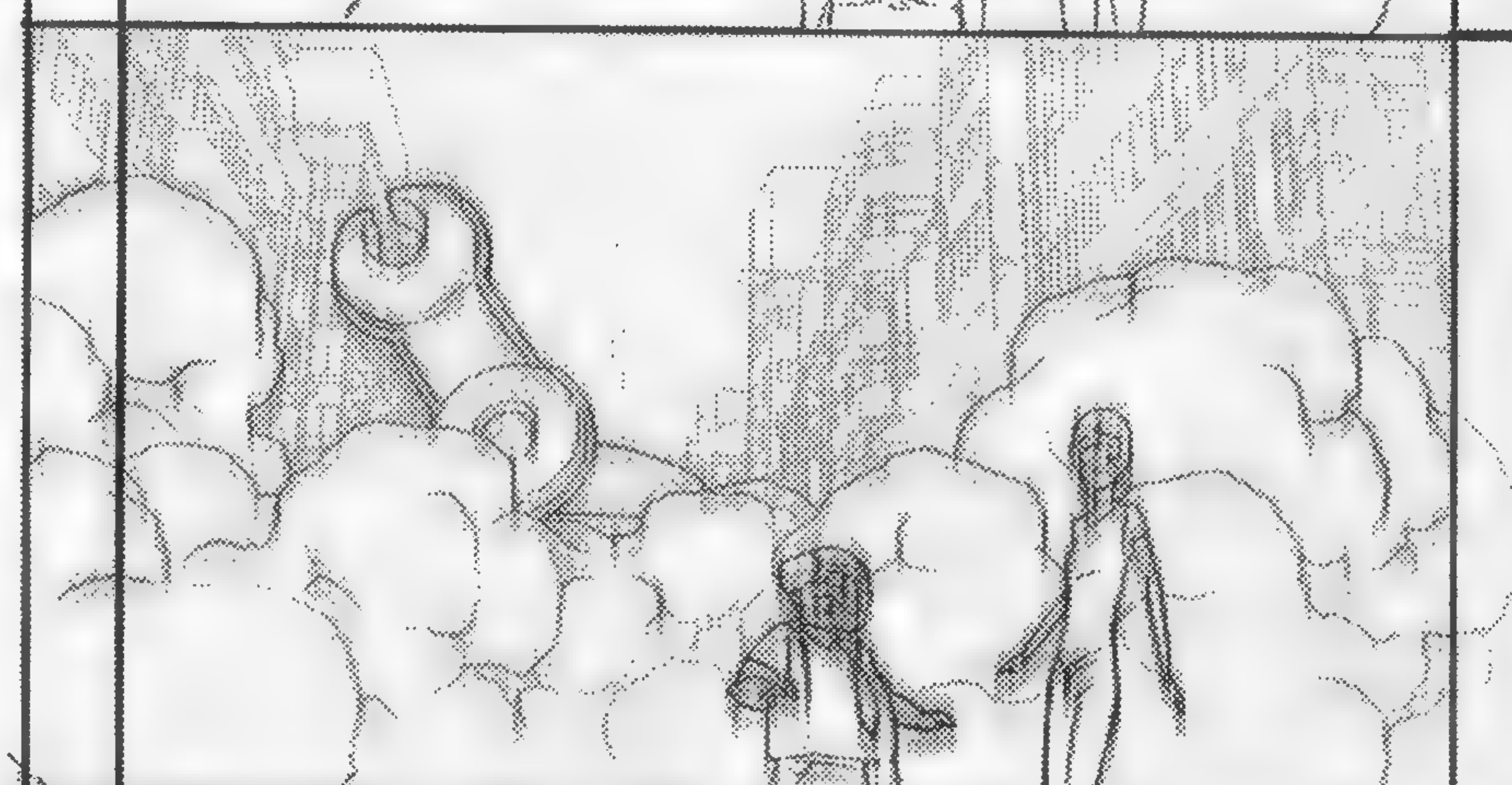
( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
925			(O.L.1+0)	
		駐車場エレベーター前。 PAN.DOWN. 尻餅をついた状態のままの時田、敦子。 虚脱した感じで座り込んでいる、くらいに考えてください。 もし時田の巨体がまともに倒れかかってきたら圧死したかもしれない、と。 過ぎた肥満は凶器にもなる。		
		エレベーターのドアが閉まって、若干暗くなる。 セル2種T.P.をO.L. BGは光を受けた部分をBOOKにして作画のマスクで消し込み。		
		呆れた、とでもいう感じで時田の巨大な背中に顔を預ける敦子。 PAN.DOWNストップ。	(~4+9)	
		時田、少しうなだれて。	時田 (~7+06) 「……ごめん」	
			敦子 (~9+15) 「まったく… …不細工なんだから」	
			時田 (~13+0) 「…知ってる」	
		「デブで、のろまで、だらしない……」は一語ずつ切る感じで。	敦子 (~15+12) 「デブで、のろまで、だらしない……」	19+0

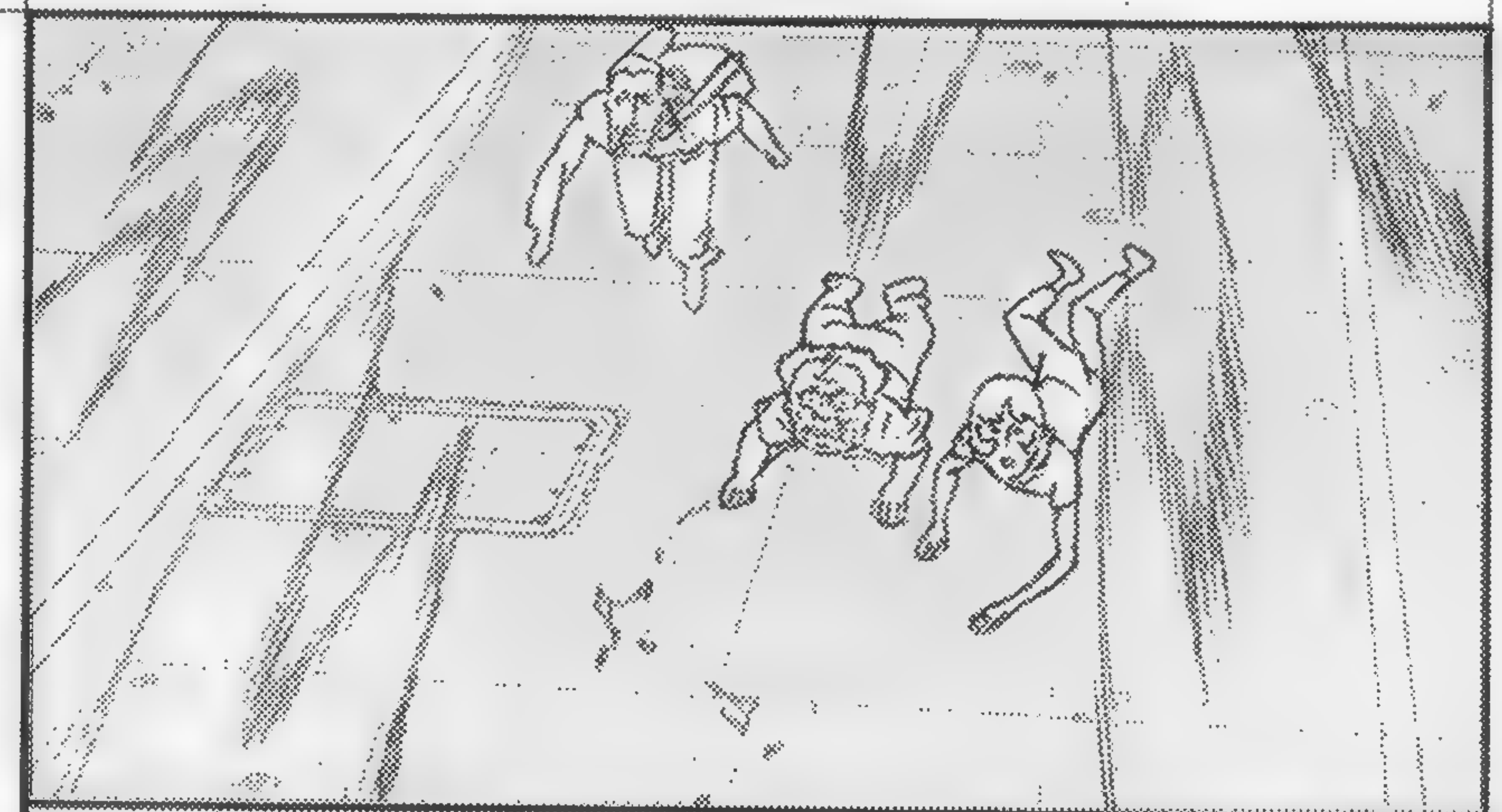
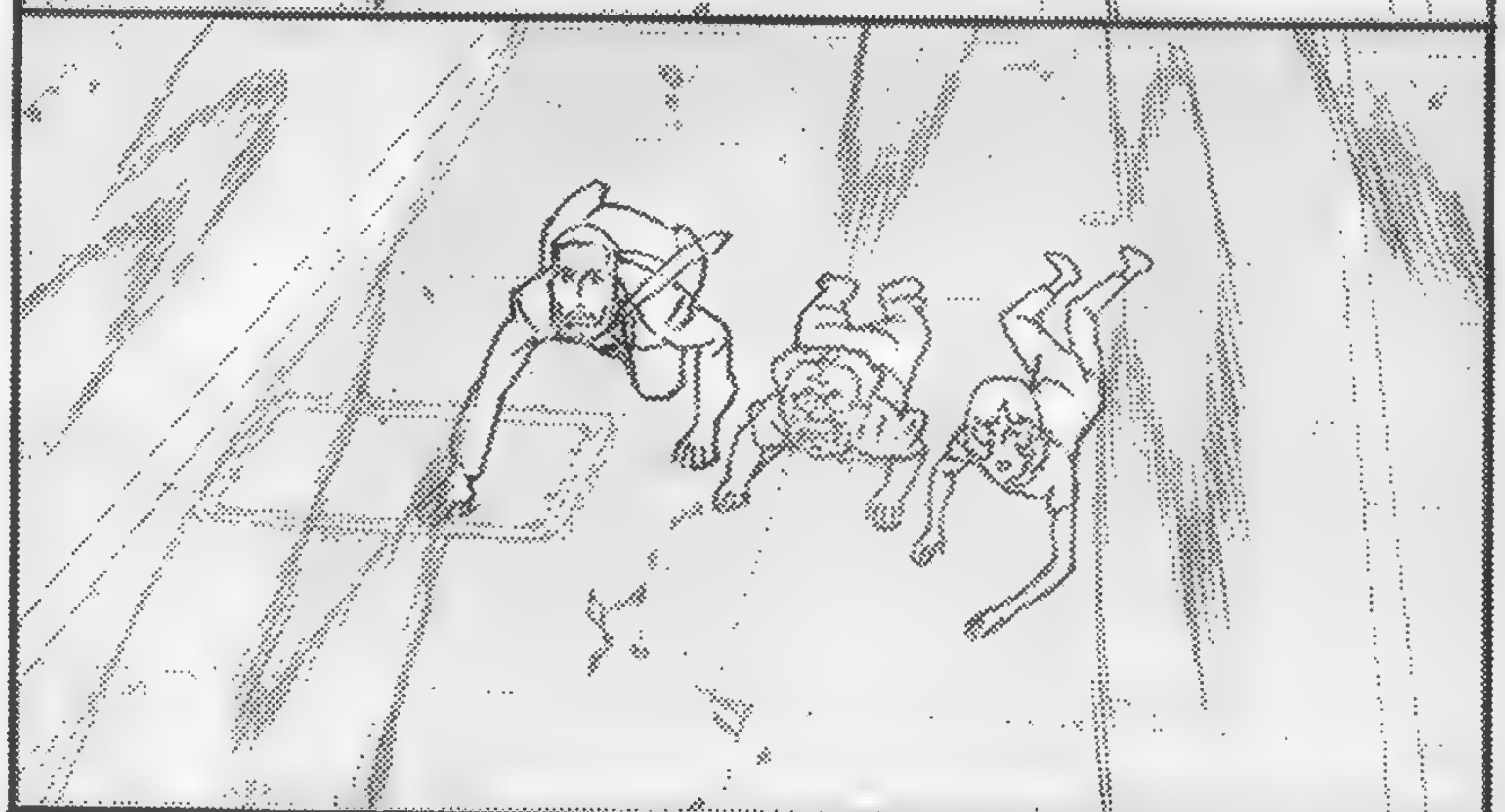
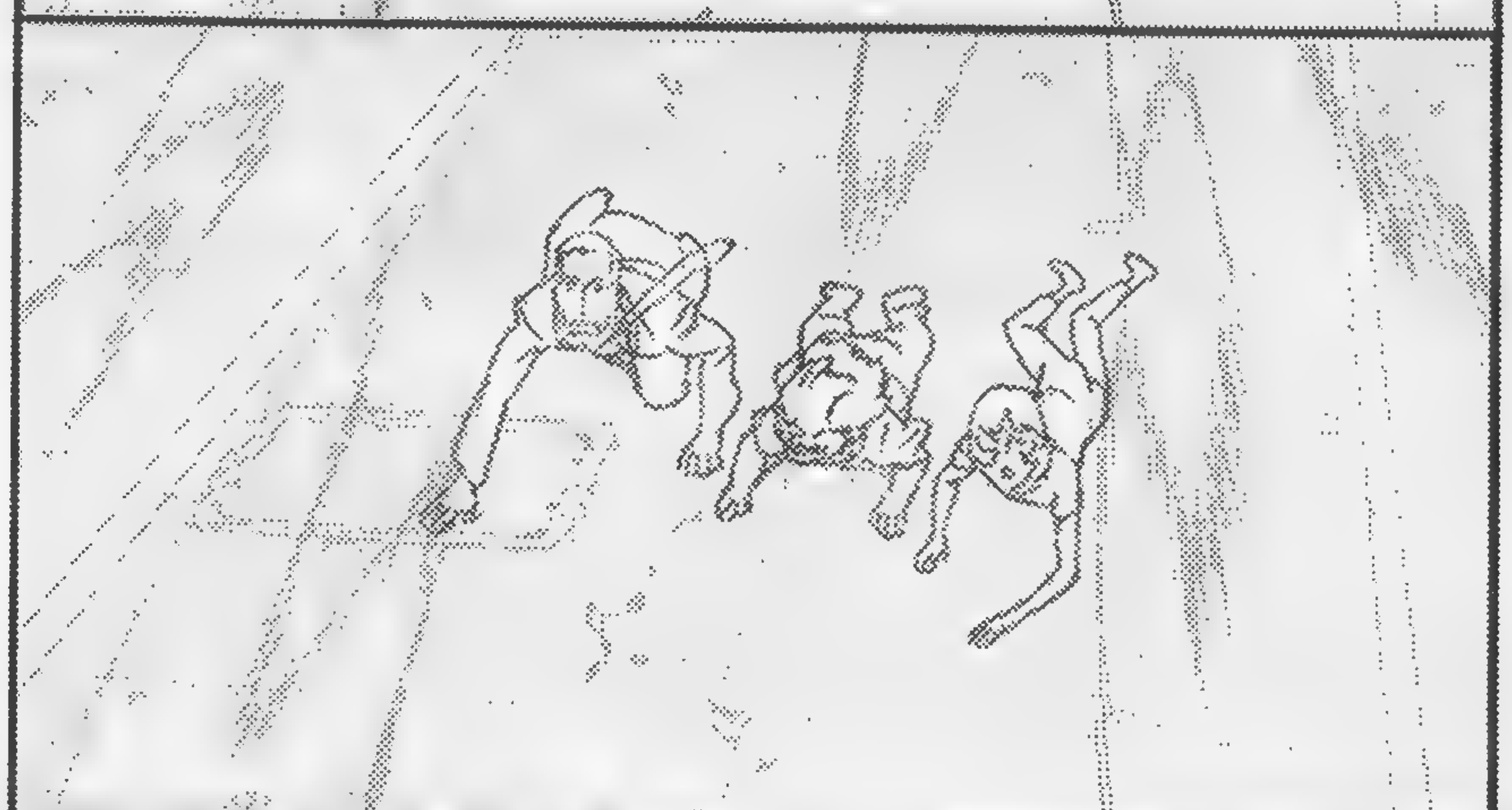
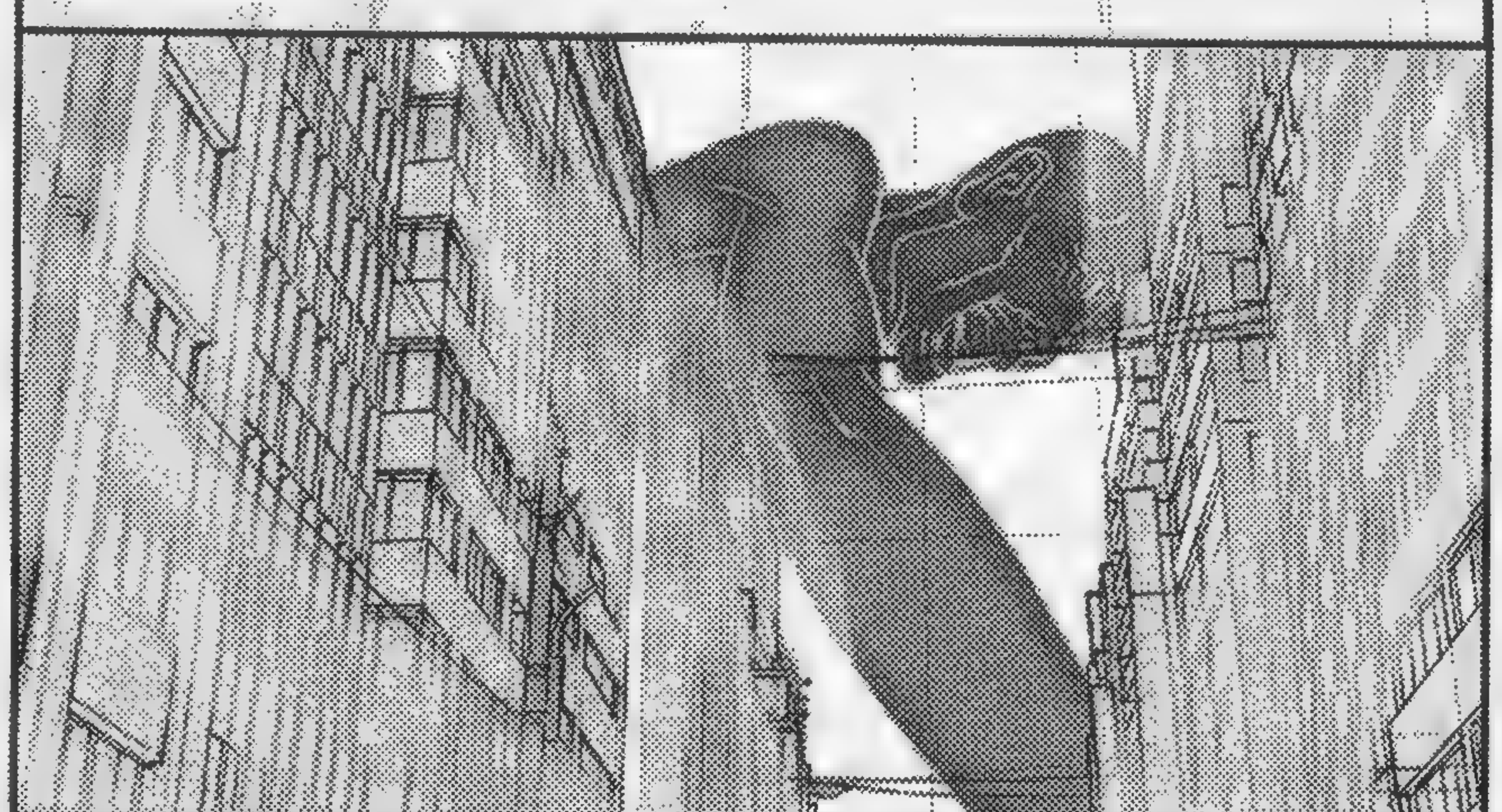
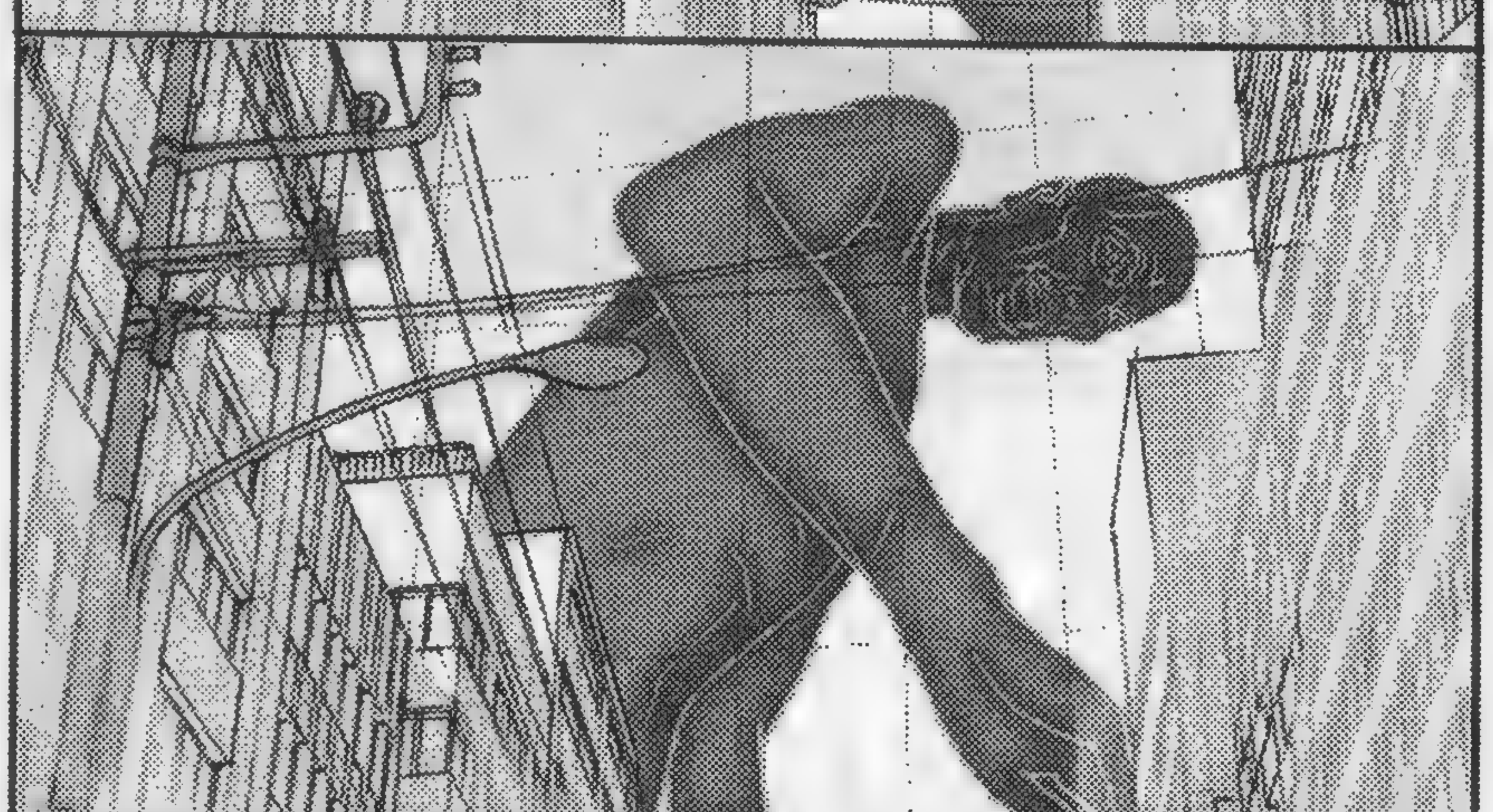
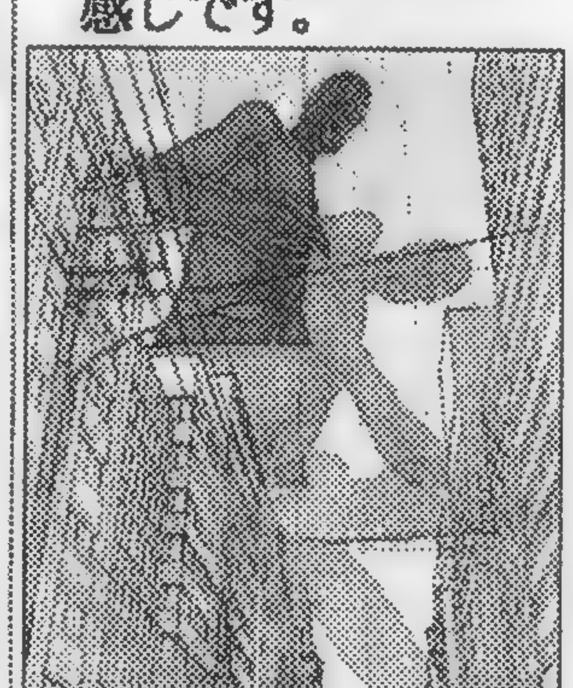
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
976		時田にもたれている敦子、アップ。 いつにない優しい表情で。	敦子 (〜0+21) 「人は見かけじゃない…… (〜3+12) でも、限度があるでしょう？」 時田 (〜6+12) 「……うん」	
			敦子 (〜8+06) 「ゴミ箱みたいな食いしん坊が世紀の天才だなんて…」	13+09
977		時田の横顔、アップ。 敦子の体温を感じて照れくさくなっている、と想像してください。 緊張して動きが取れない、と。		
		目パチして表情変化。	時田 (〜1+12) 「何でも呑み込んじゃうんだ」	3+18
978		C.976同ポ。 敦子のアップ。 愛おしむように目を細めて。 ↓	敦子 (〜1+12) 「ホント…… ↓	

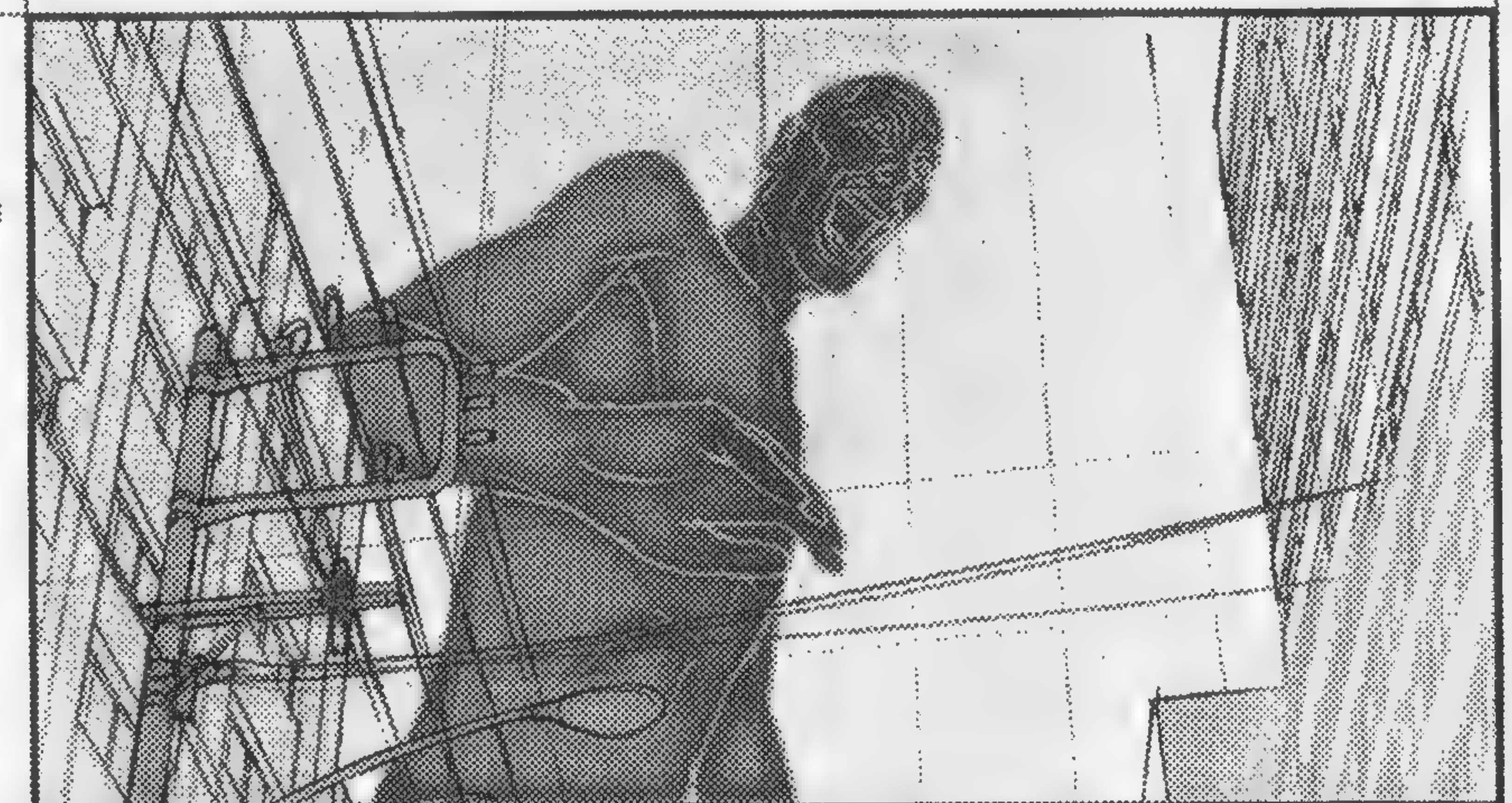
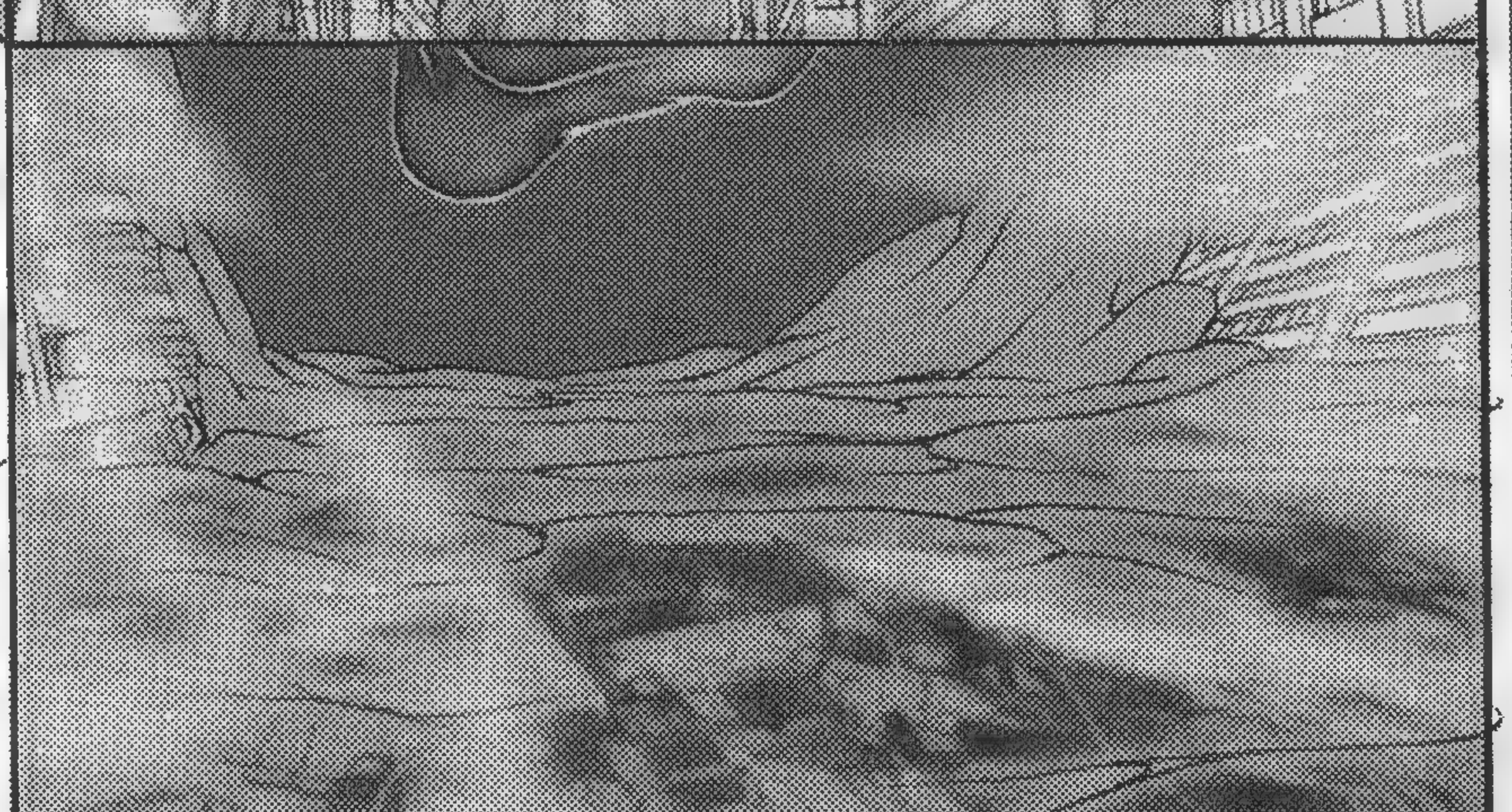
( )

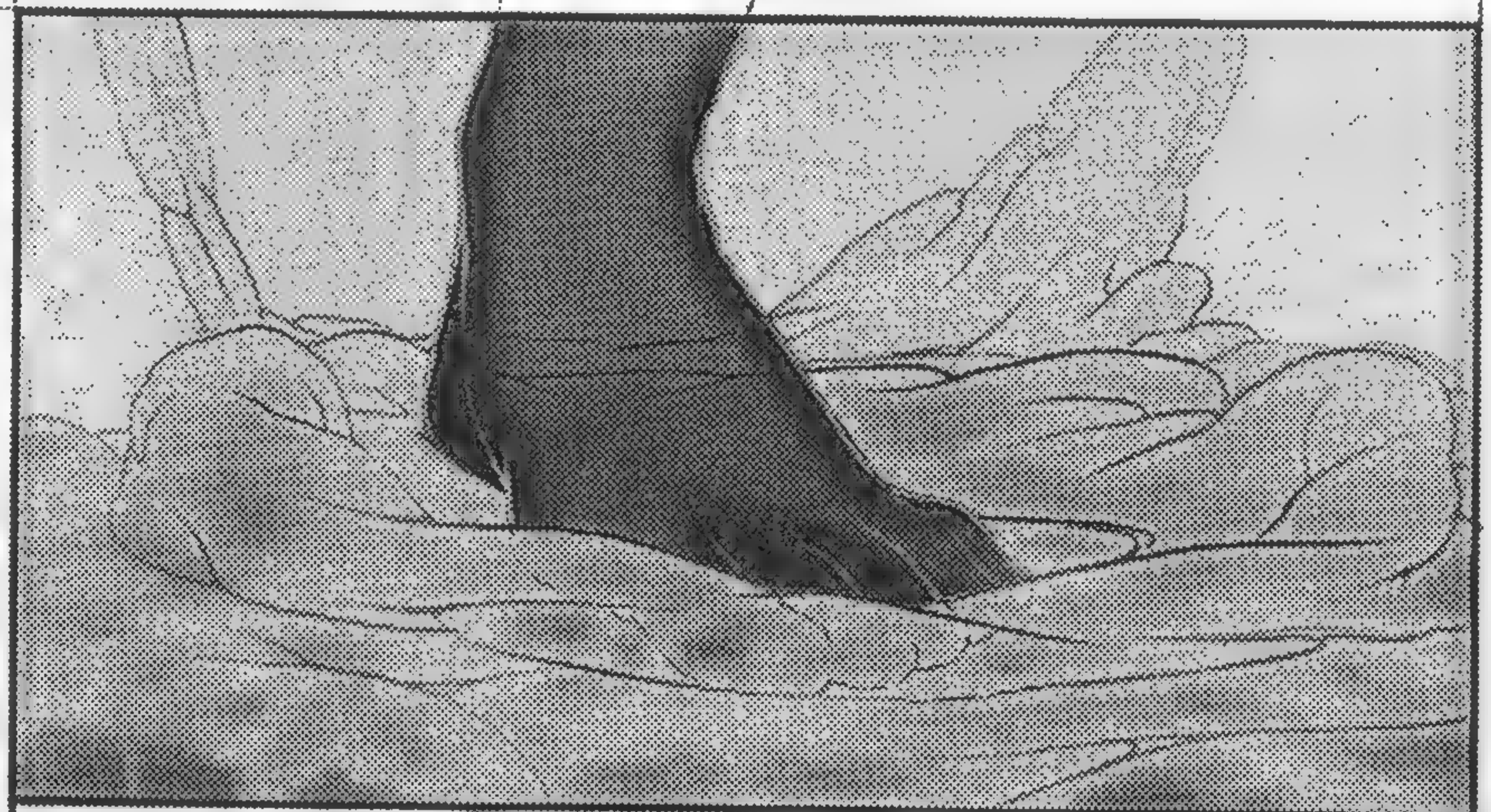
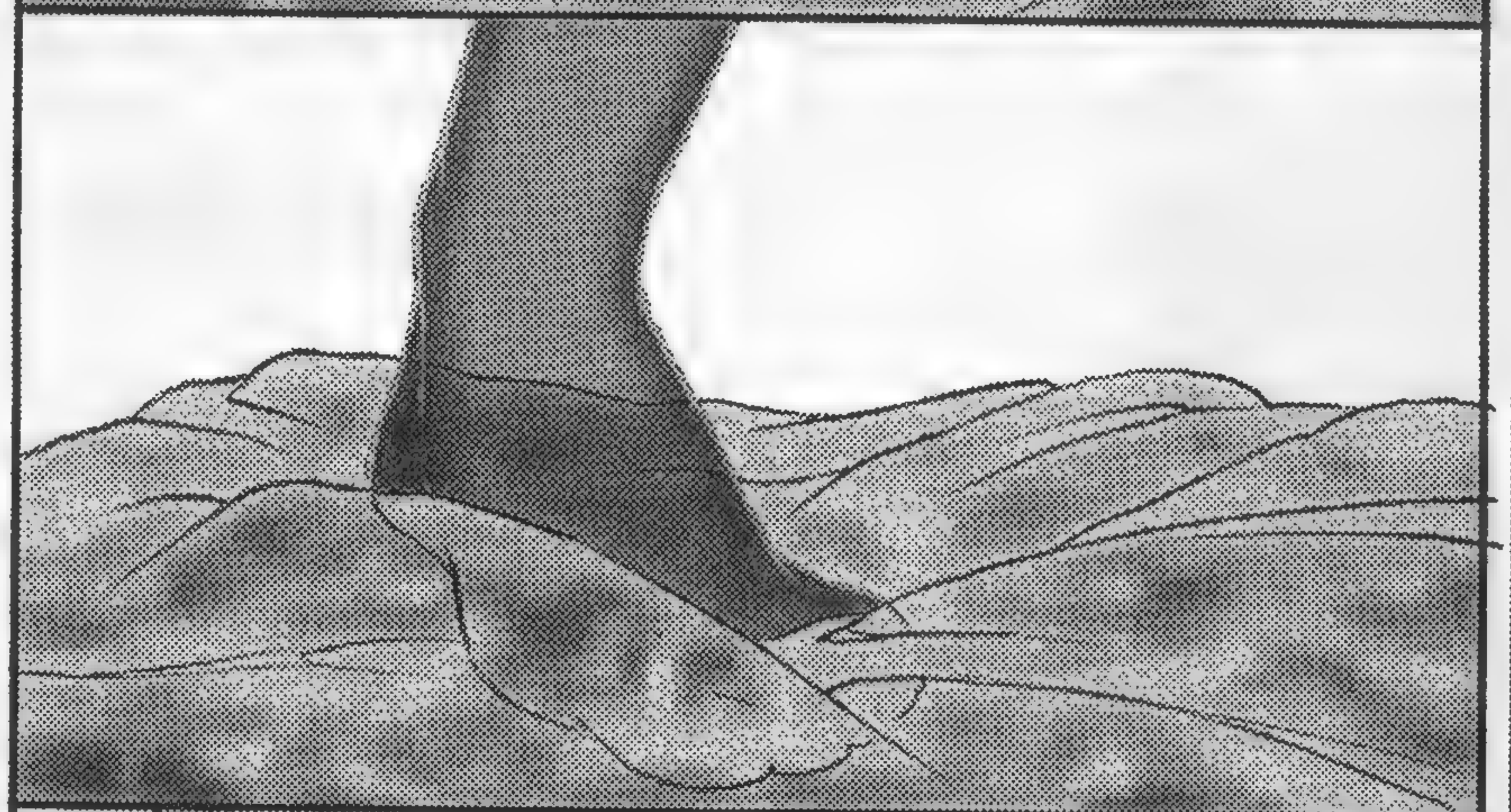
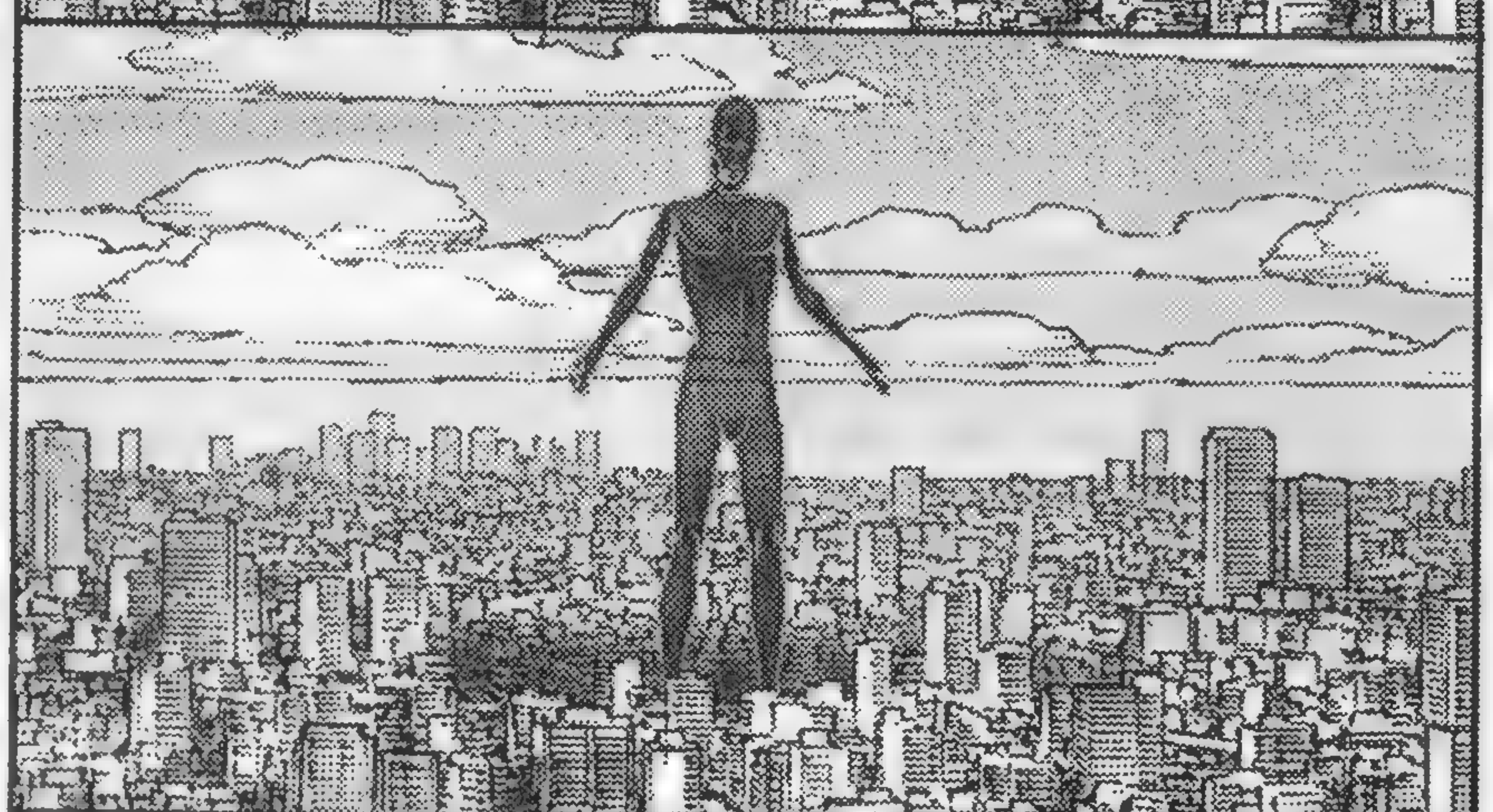
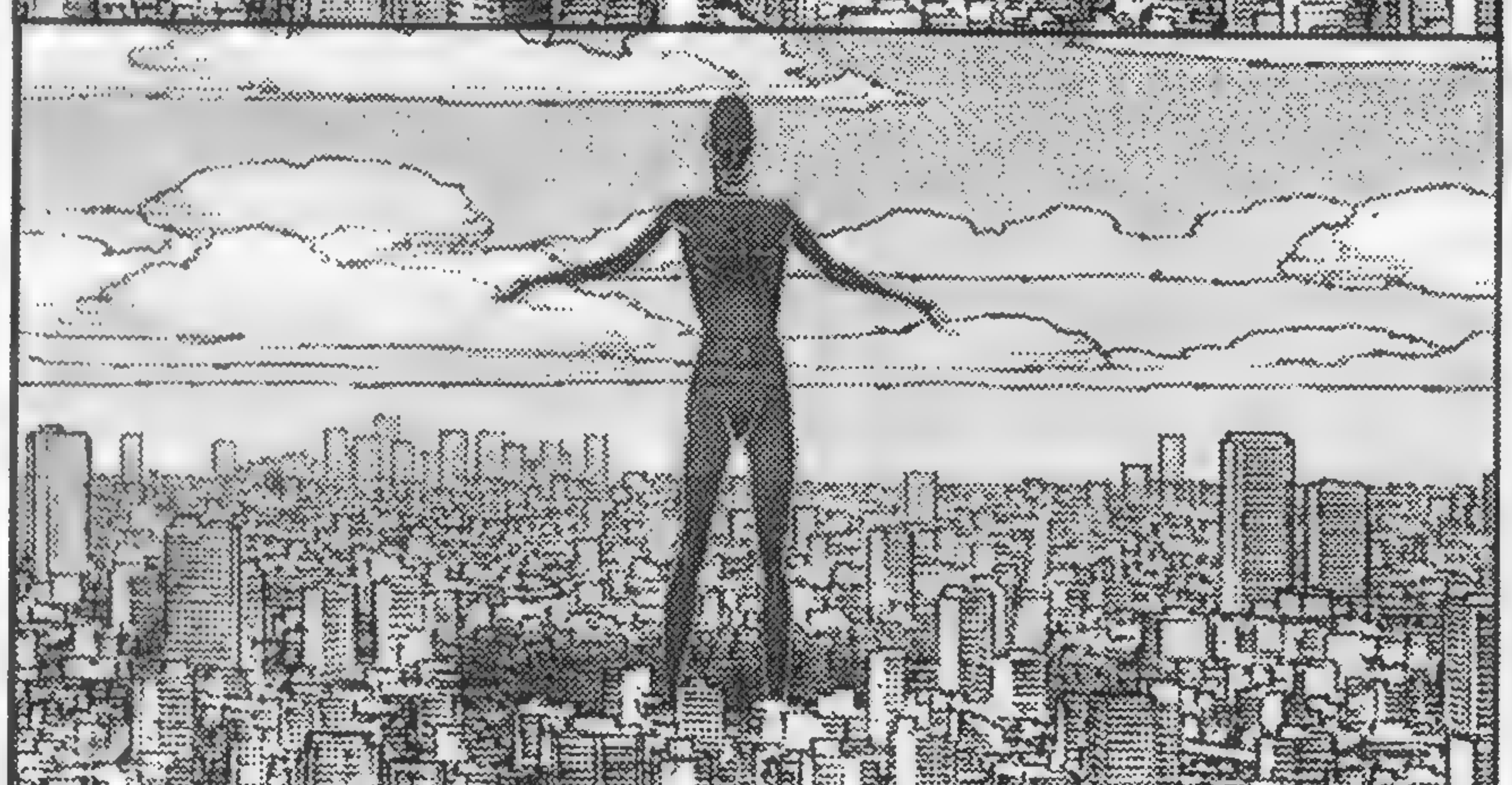
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
958		言いつつ時田の 巨体を抱きしめる。 O.L.(1+0)	(〜3+0) あなたって どうしようもなく 面白い」	7+0
959		C.974同ポ。 巨大な敦子が巨大な 時田ロボを抱きしめている。 見上げている島と パプリカ。		2+0
960		敦子たちを見上げて いるパプリカ、寄り。	(〜1+0) パプリカ 「敦子が…夢を 見ている」	4+12
961		C.974,979同ポ。 時田ロボを抱きしめていた敦子が F.O.して行く。 完全にF.O.しきるまで 3+0。		
↓		敦子が消えて、 時田ロボットが ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
981		後ろに倒れる。		
		付ける感じでわずかに PAN。	(〜5+0) ドドーンッ	
		わき上がる煙。 画面動。		
		画面動が急激に 大きくなる。 異変に気づいて 何事かと振り仰ぐ島と パプリカ。	ゴゴゴ (〜7+0) ゴゴゴ ゴゴゴ！	
		突風が二人を襲い、 煙を吹き散らして荒れ 狂う。 突風の処理は『TGF』の 時の感じで。	(〜9+12) 島・パプリカ 「ッ！」	11+0

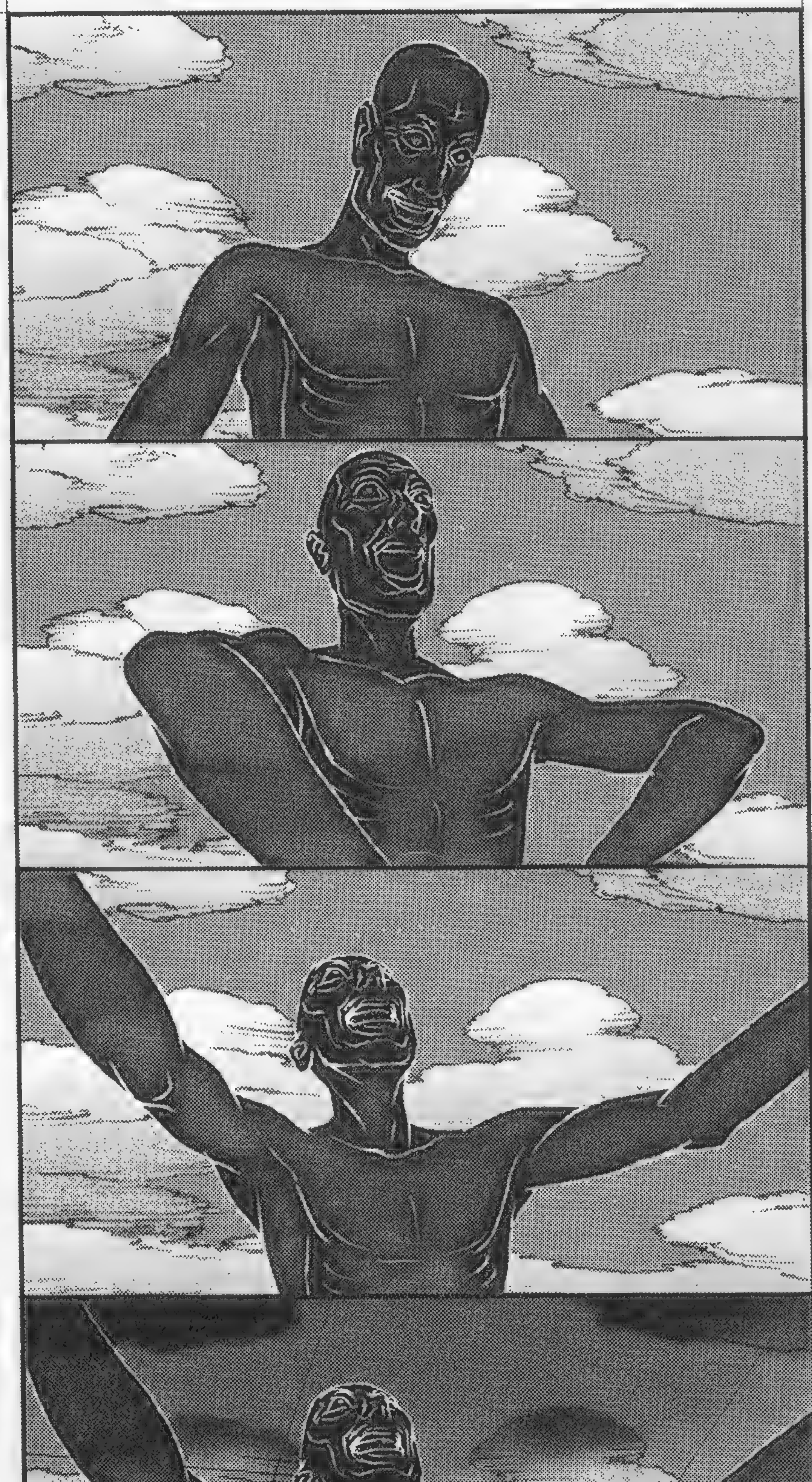
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
982		C.945同ポ。ですが、呑み込まれた面積が増大しています。 不定形の作画については一考。多分、945の素材で兼用するのはさすがに難しいかもしれません(出来れば兼用したいですが)。 左図程度に歪ませた原図にだいたい合わせる形で作画することになると思われます。 暗黒の穴から、巨大な乾が現れようとしている。 その姿は黒く、内部が透けている。 穴からは強烈な風が吹き出している。 厄介ですが、街路樹は作画で揺らします。 作画のアウトラインの中に、BG描きの素材(ブレたものを三枚の置き換え)をマスク合成。 合成する素材はCGの方がいいかもしれません。 ゆっくりと立ち上がる乾に付ける感じでPAN.UP。	乾 「ワッハッハッハッハッハッハッハ！」 (高らかな笑い。適宜次カットにこぼれる)	3+0
983		地面に這いつくばっている島とパプリカ。 猛烈な風の流れ。 T.B.(後ろに詰め気味で)風に逆らって粉川がINして走り寄ってきて、		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
983	  	島の隣に身を伏せる。 島、粉川の方を振り向いて。	粉川 (~2+0) 「何だ!?ありゃあ！」 島 「うちの理事長だ！」	5+12
984	 	立ち上がる巨大なブラック乾を街路からアオリ。 付けてPAN.UP。 ※カット全体はこんな感じです。 	乾 (~1+0) 「実に爽快だ！」	

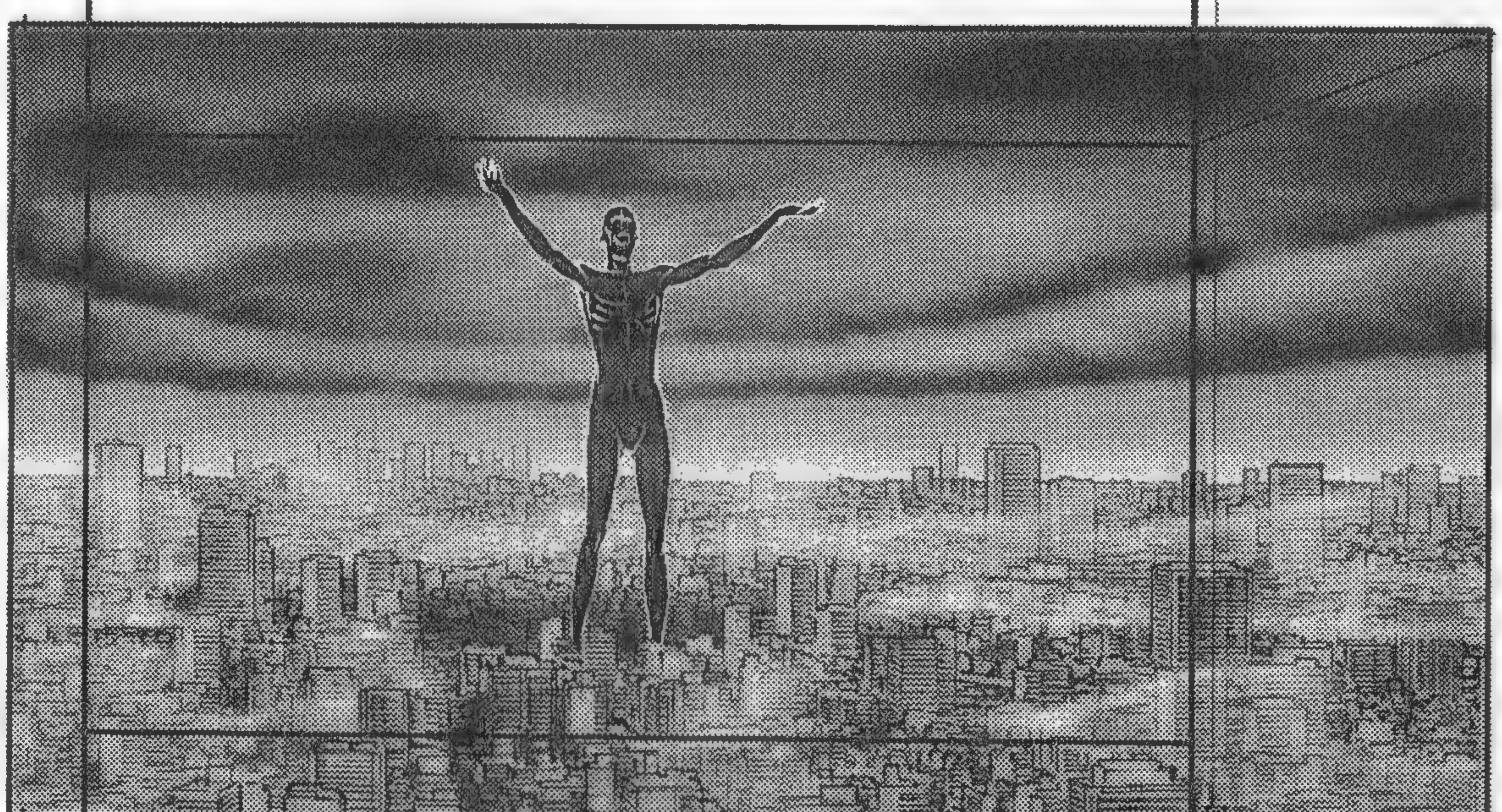
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 984		ブラック乾、前カットからこのカット、次カットにかけて右方向に振り向きつつ立ち上がってます。		3+0
985		立ち上がるブラック乾。別な街路からアオリ。	乾 (～0+12) 「私は 生まれ 変わった のだ！」	
		一歩踏み出そうとする乾に付けてPAN。		3+0
986 ↓		ビルを呑み、穴から沸き出してくる不定形。巨大なブラック乾の足がIN気味に、 ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
986		踏みしめる。 不定形がその衝撃にわき上がる。	ズンッ！	
		ブラック乾、グーッと体重をかけて次カットへ。		2+06
987		街を俯瞰。 体を起こし、しっかりと立つブラック乾。 ※このカットは風の作画は無しです。		
			乾 (〜2+0) 「見ろ！ 私が 立っている！	
			(〜4+21) 私の足で 立っている！ 完璧だ！」	8+12

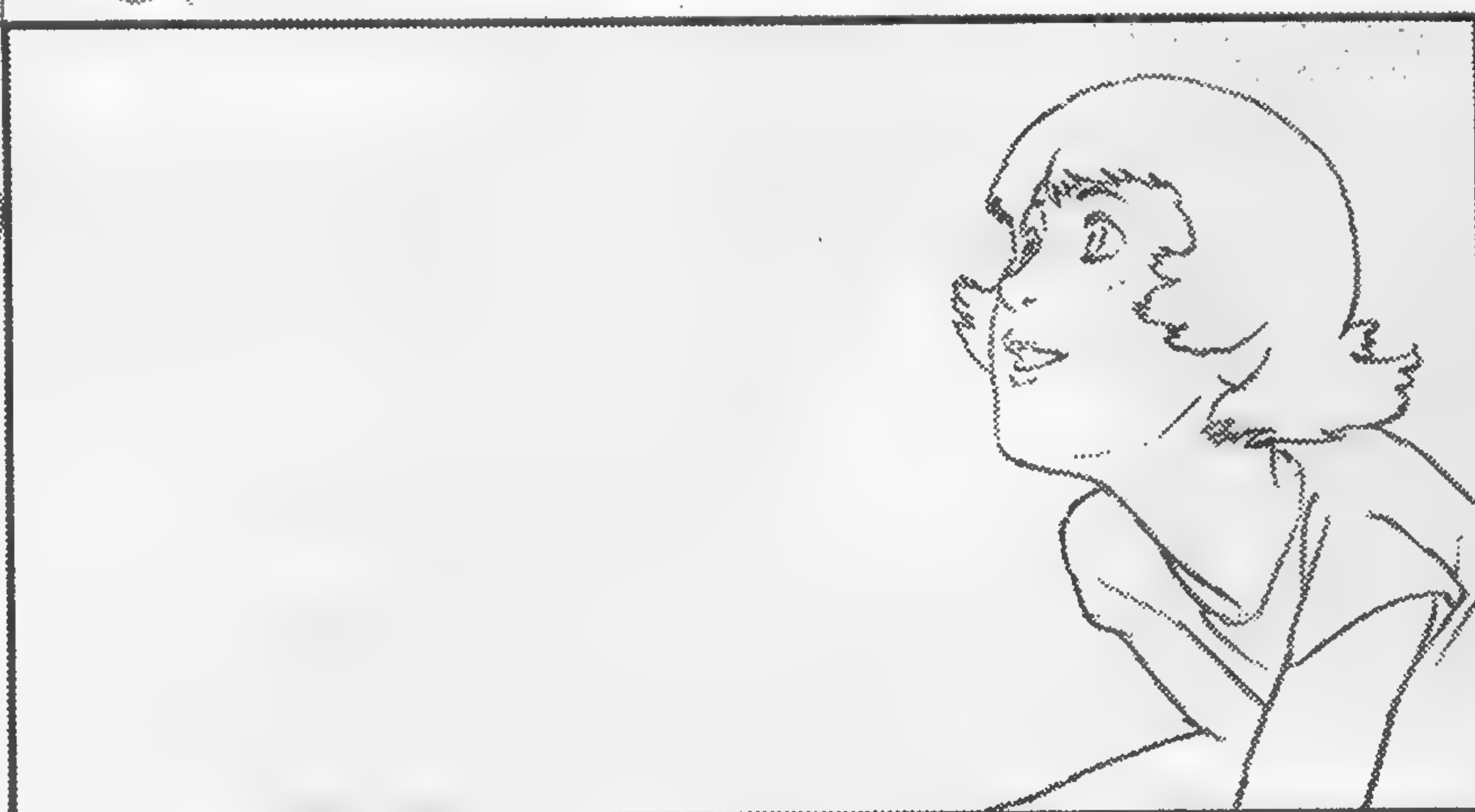
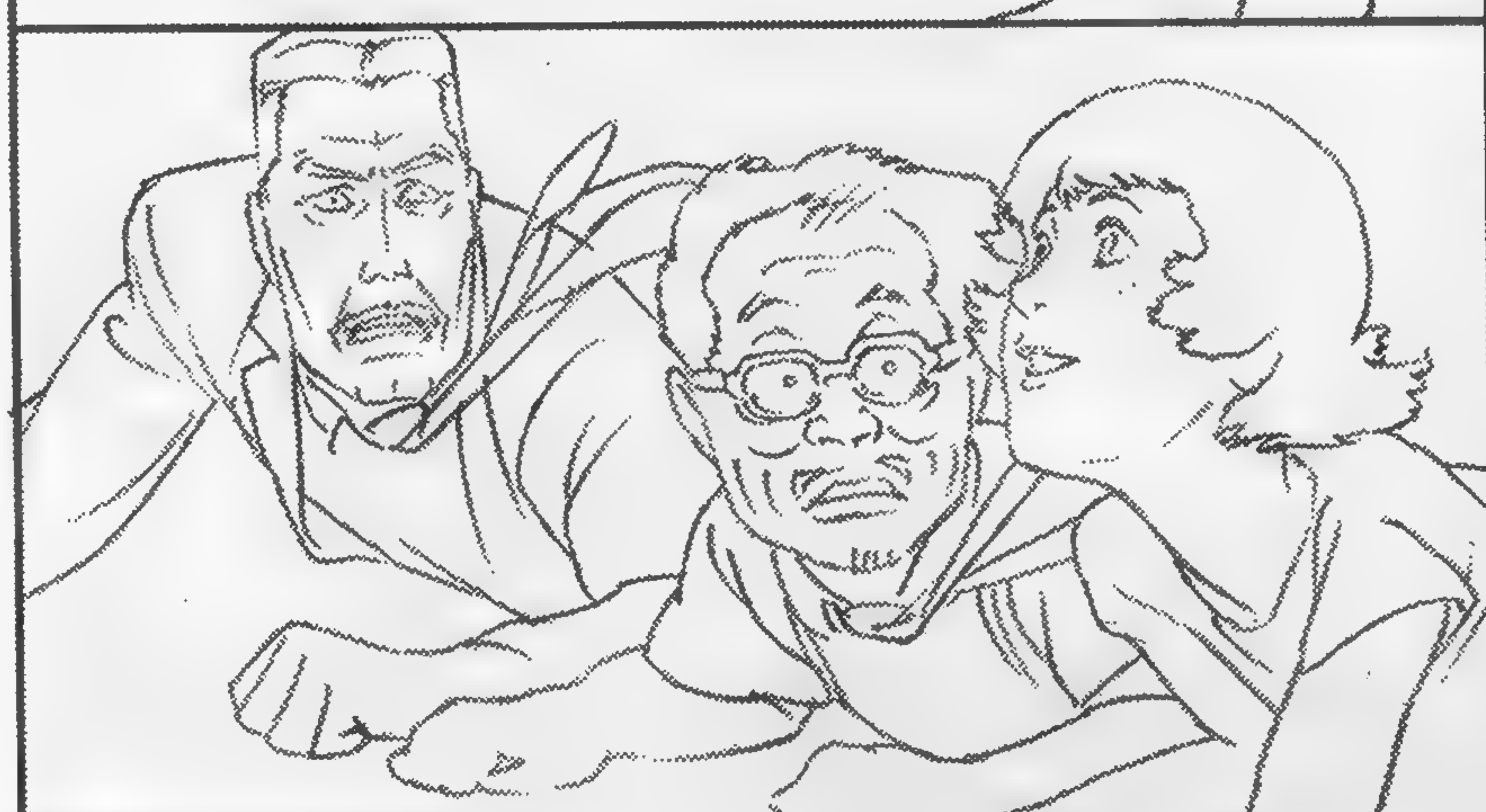
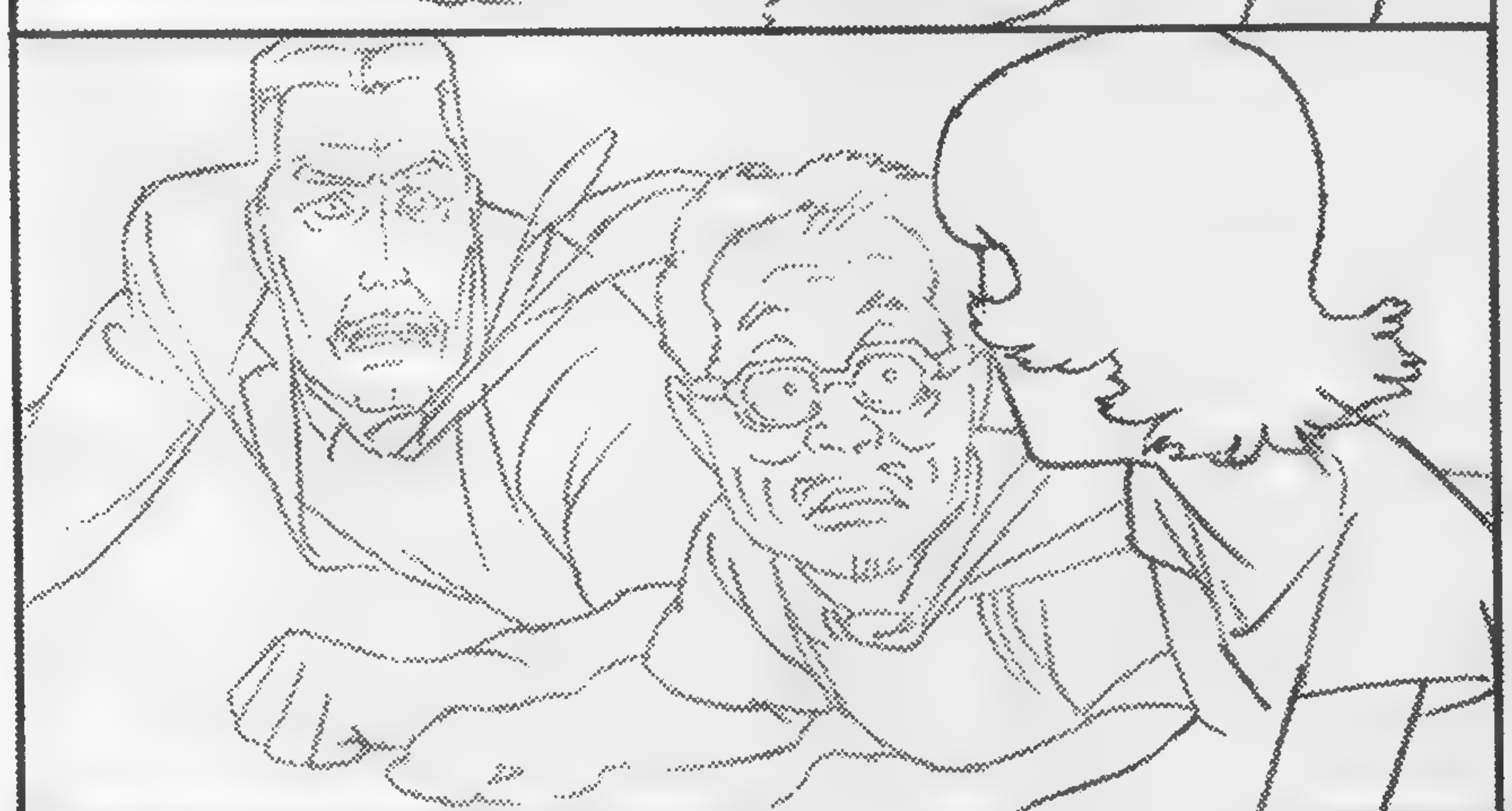
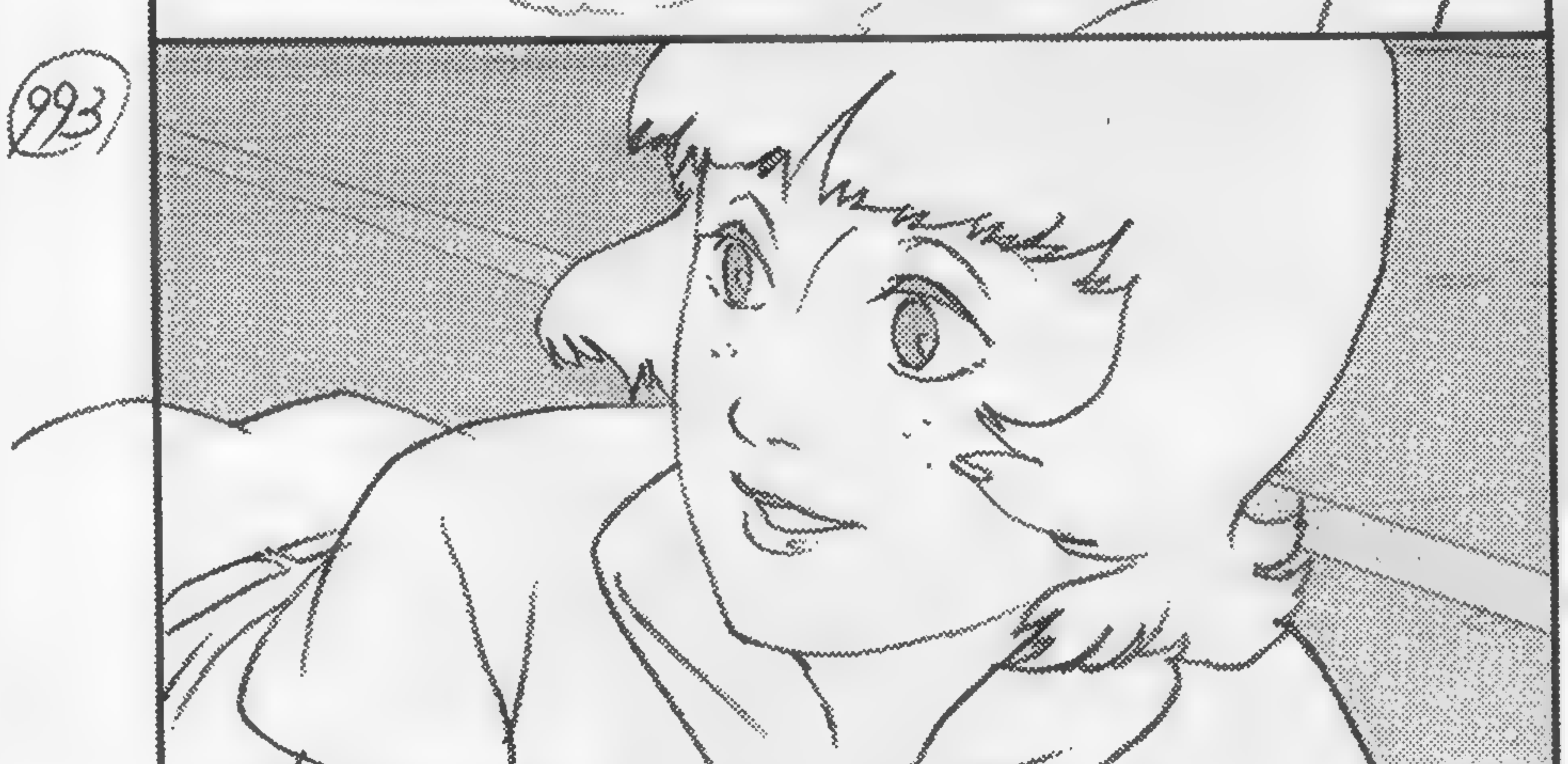
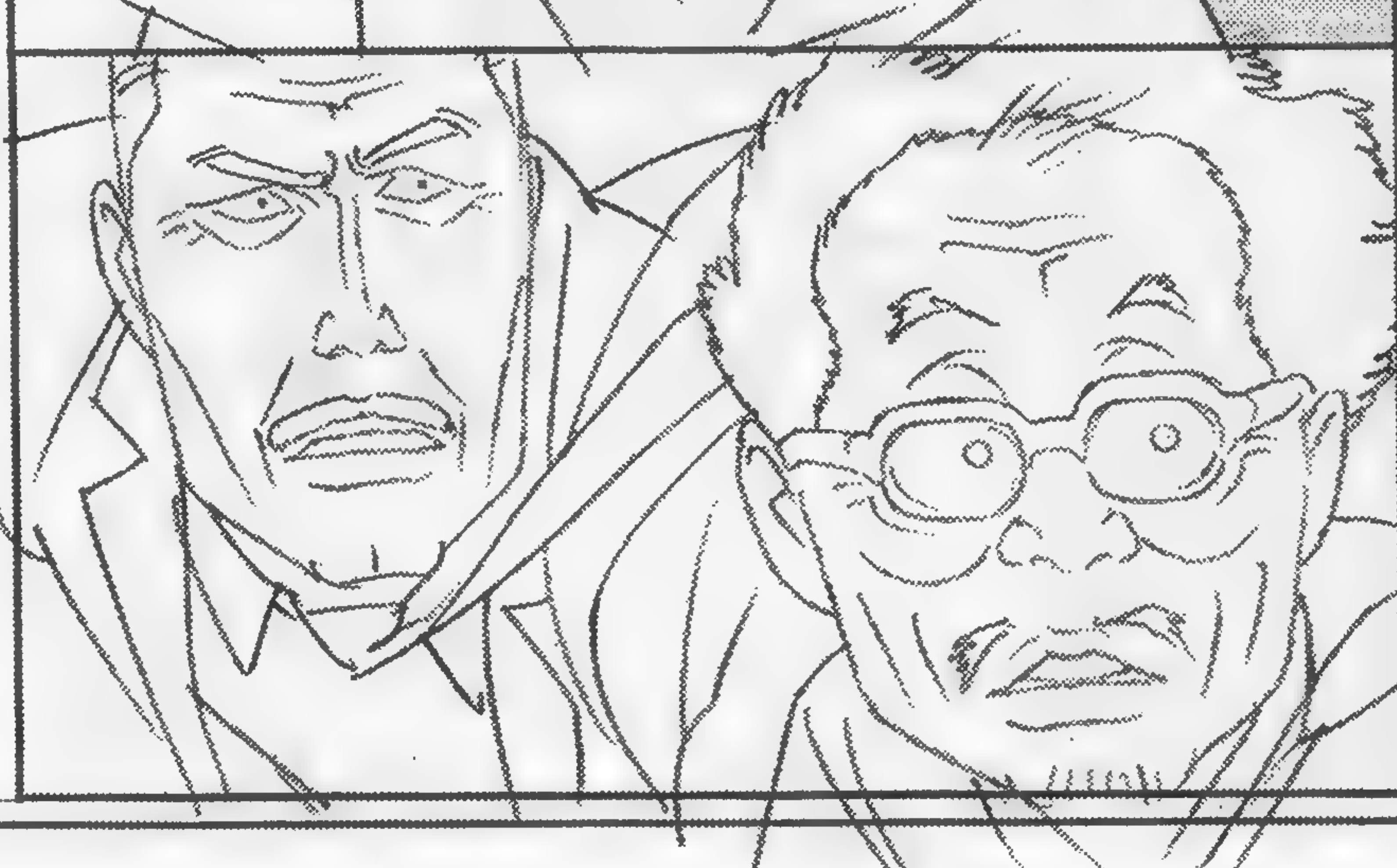
( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
988		歓喜に酔うブラック乾、寄り。 両腕を広げ、天に向かって叫ぶ。 乾の頭上を中心にして、空が暗転して行く。 同心円上に広がるマスクを作画して、BG2種を合成すれば良いかと思います。マスクのフォルム等は一考。	乾 「いまや (~0+12) 夢も、 死の世界 すら 自在だ！」	5+0
989		なす術もなく路面に這いつくばり、見上げている粉川、島、パプリカ。 前カットからの空の暗転を受けて、画面が若干アンダーになる(完全に暗くなるのはC.992からです)。	ビョオオッ!	1+0

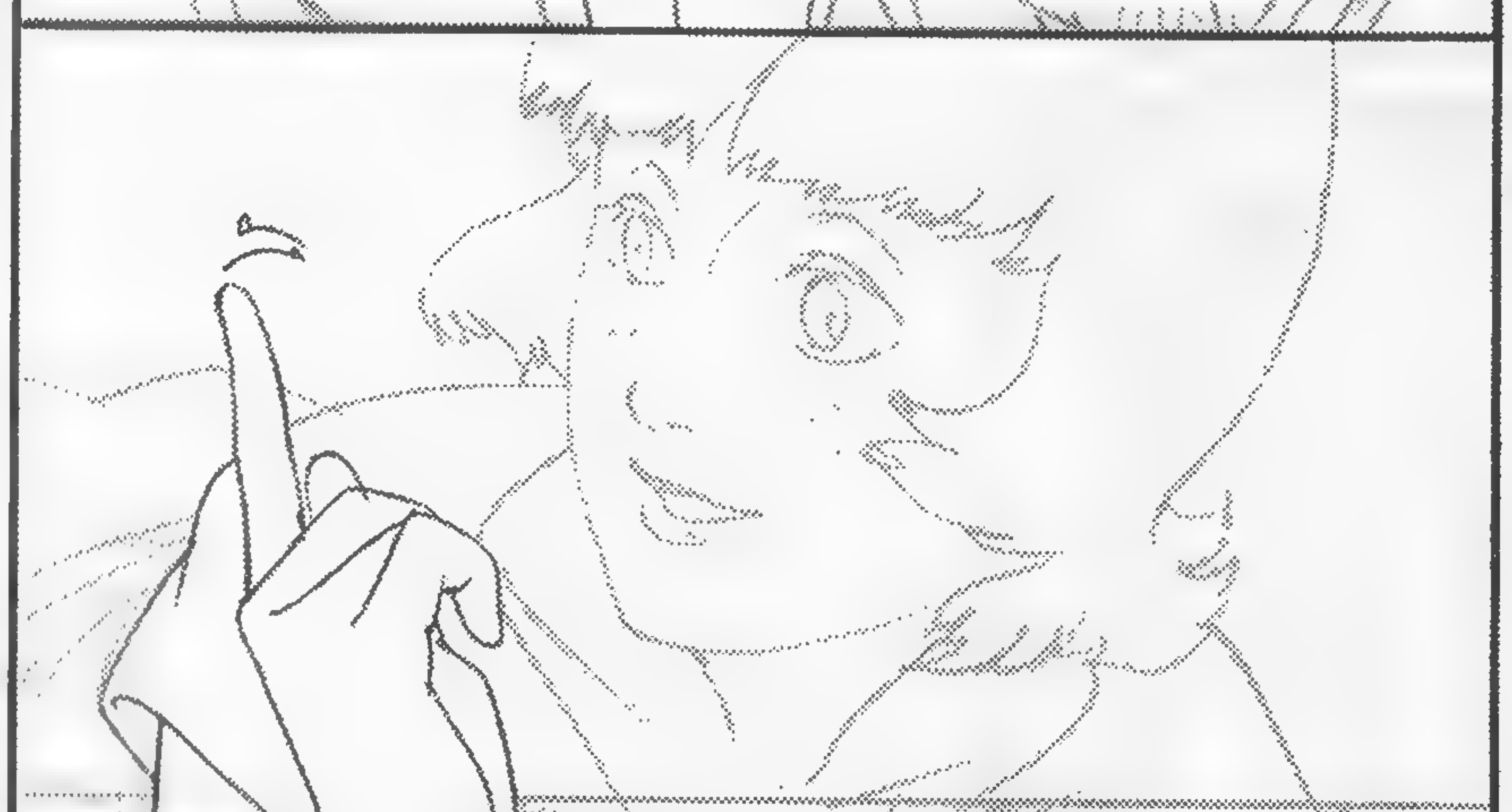
( )

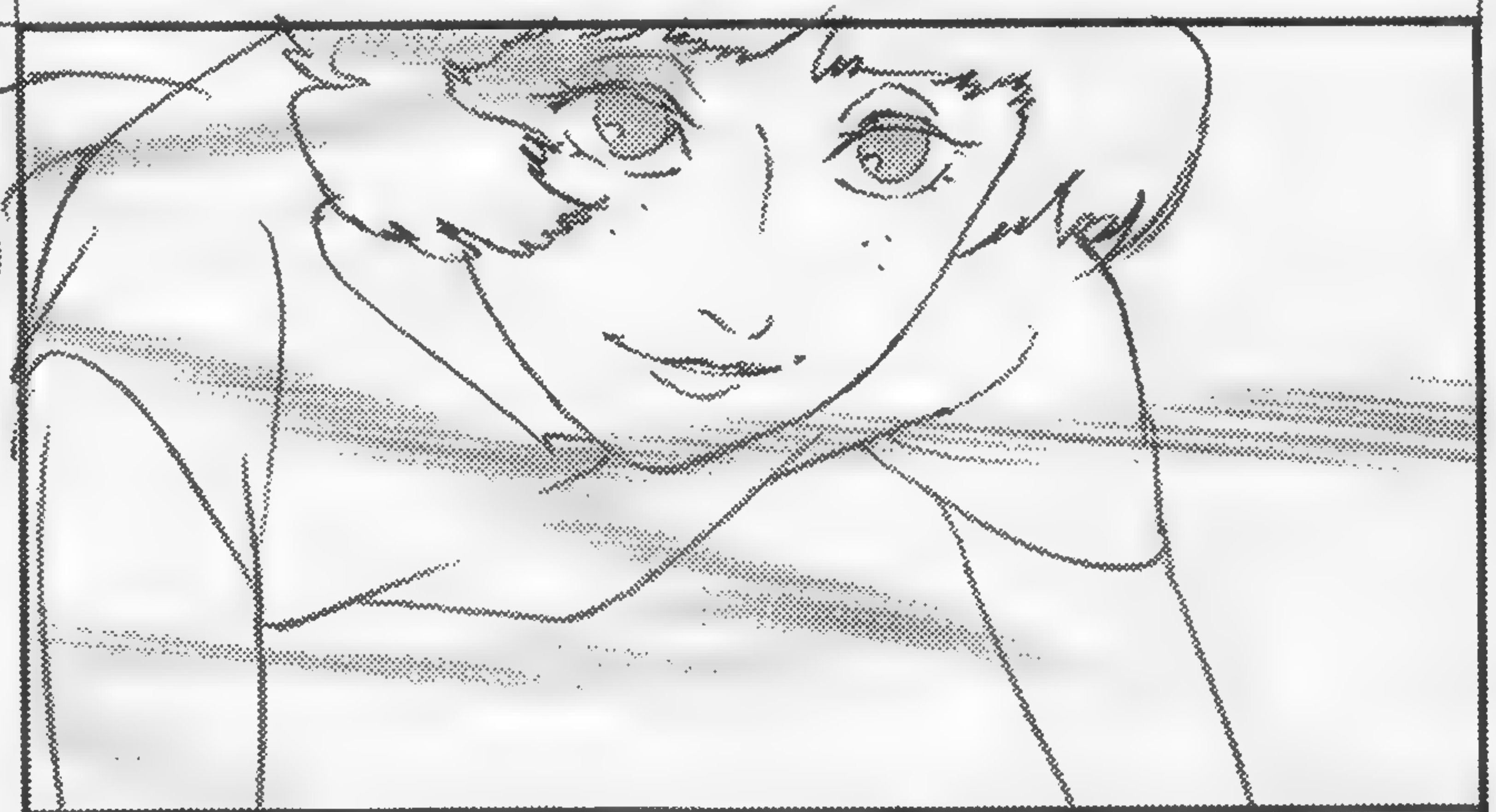
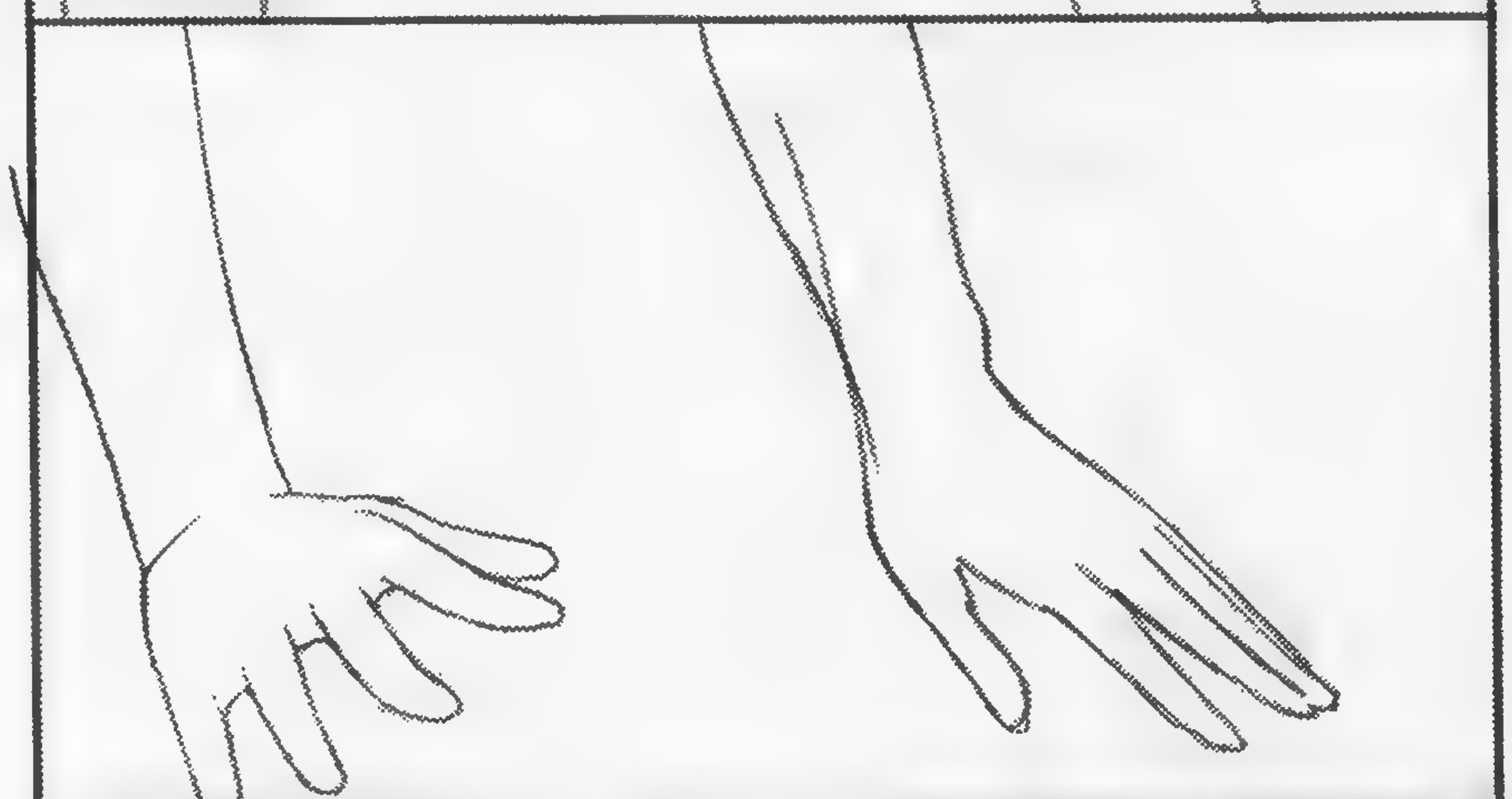
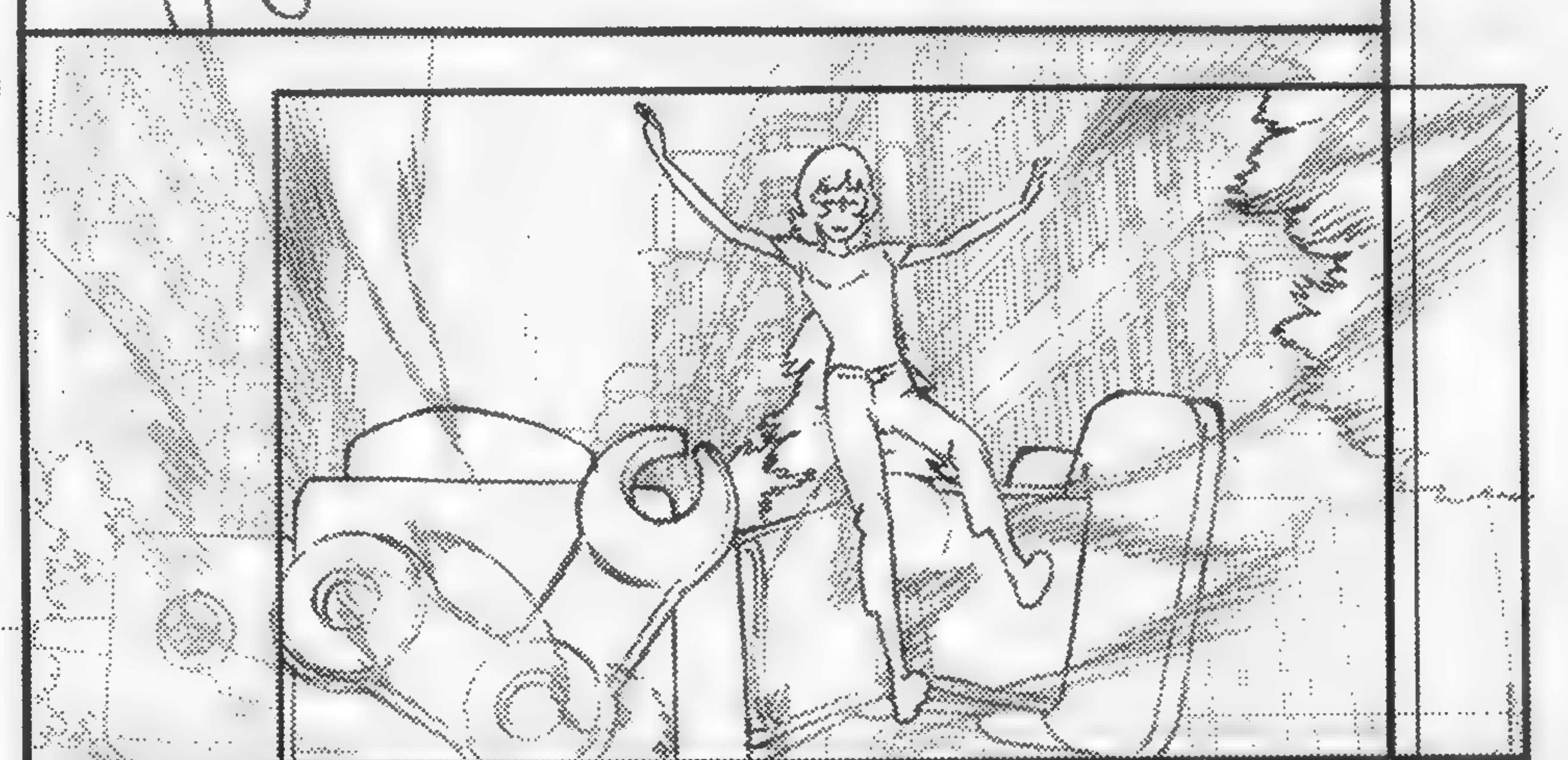
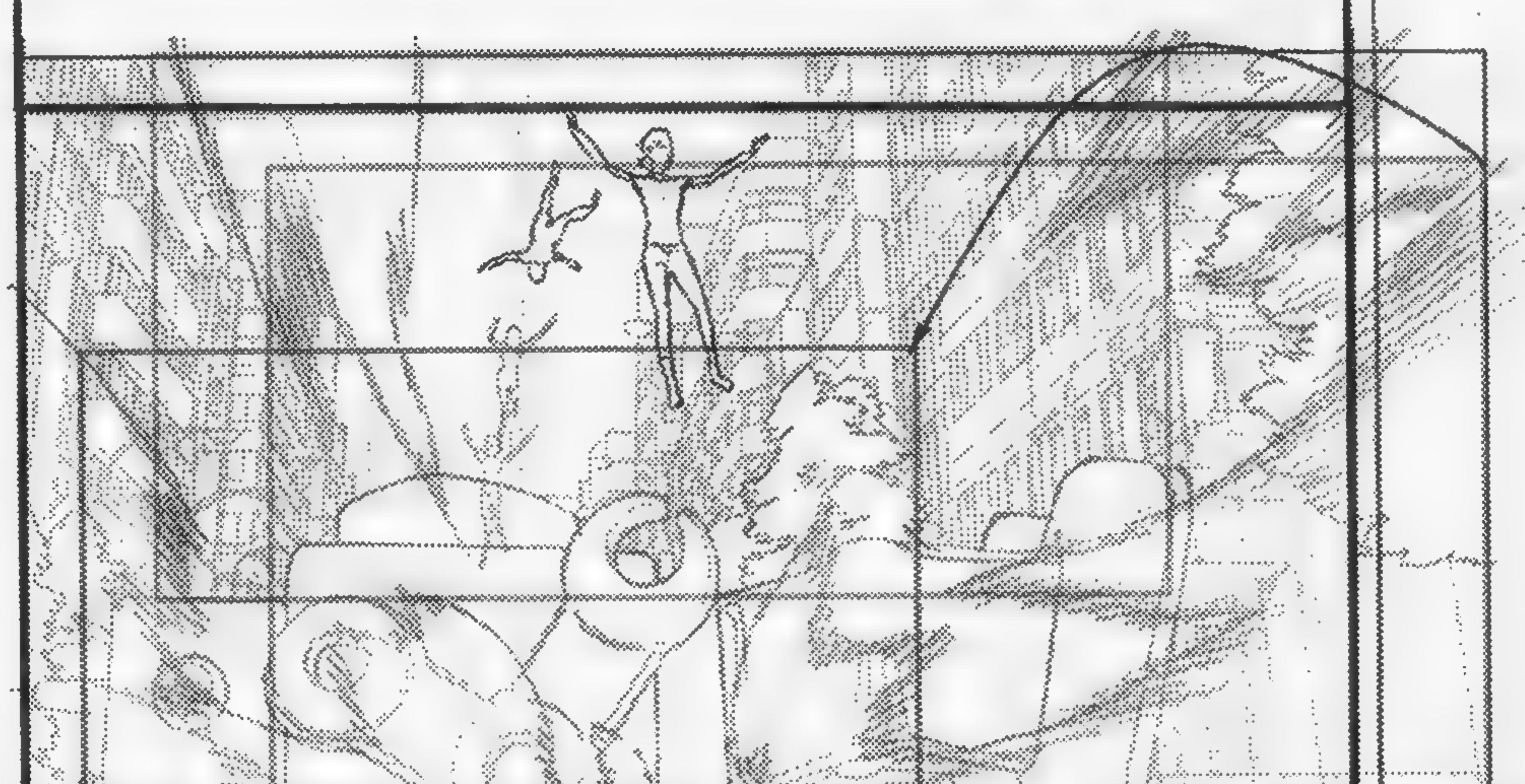
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
990		C.988同ポ。 天に向かって叫ぶ ブラック乾。 空の暗転が広がる。	乾 「今こそ 完全なる 秩序の ために、	3+0
991		C.987同ポから。 T.B.(後詰めで) 暗転が彼方まで広がる。 地上もそれに連れて アンダーに。 ブラック乾の足元から 風が広がる。	(〜1+0) すべての 欠如を 回復する のだ！」 ビョオオッ!!	4+12
992		C.989同ポ、989より フレーム若干下方に 修正。 カット頭から画面は 完全に暗くなっています。 身を低め、突風を しのぐ三人。	ゴオオ オオッ!!	

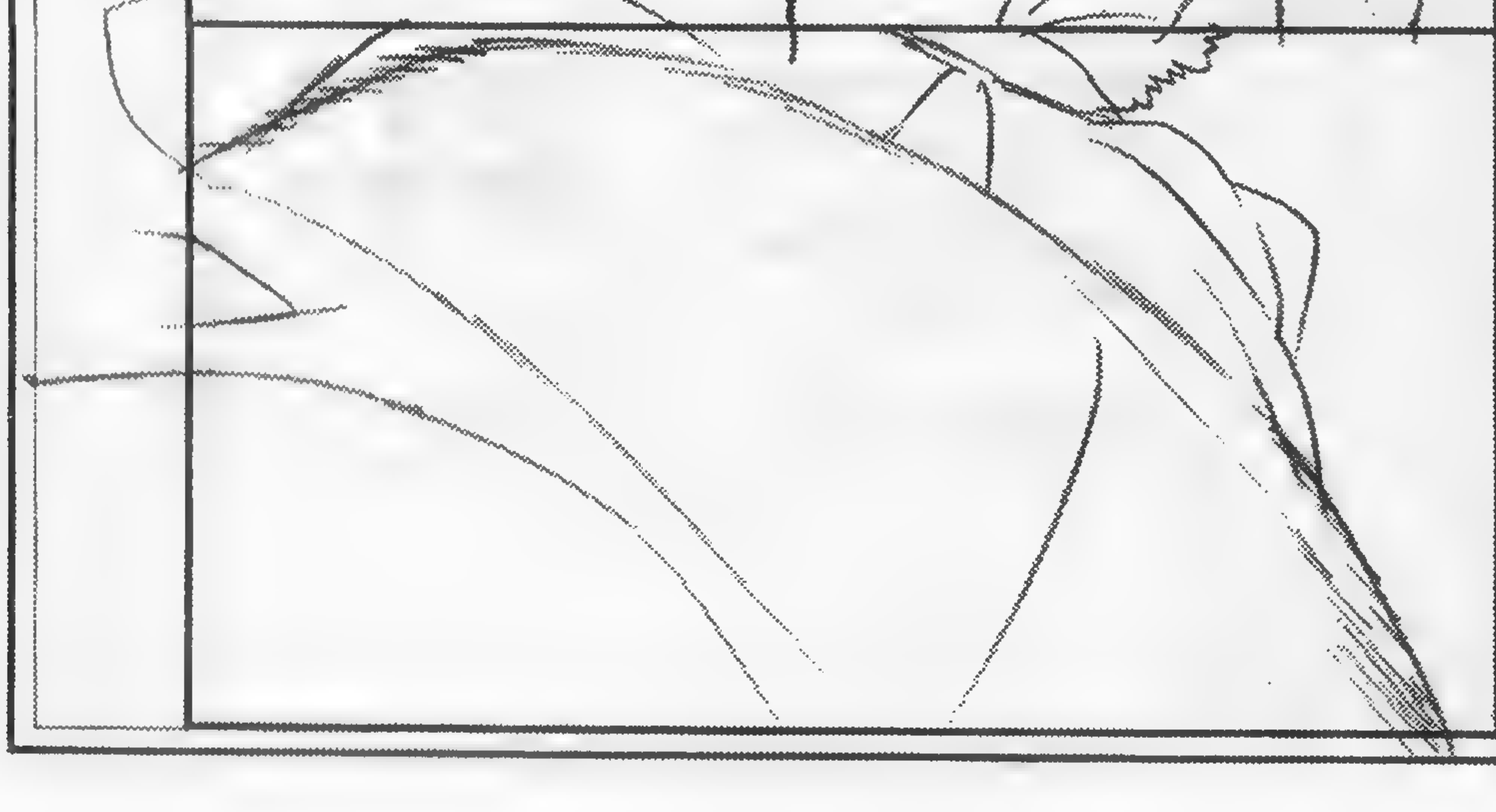
マッドハウス

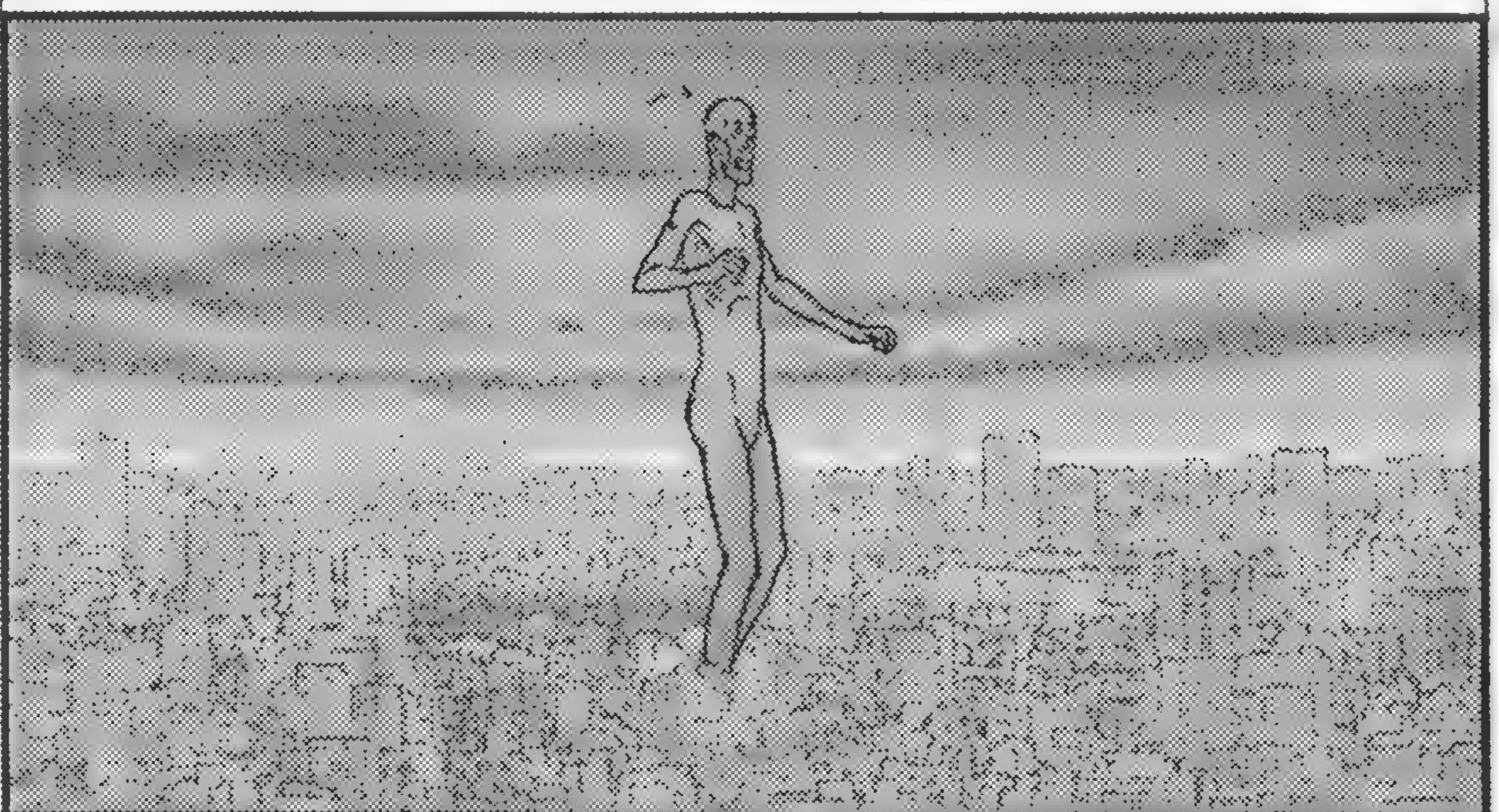
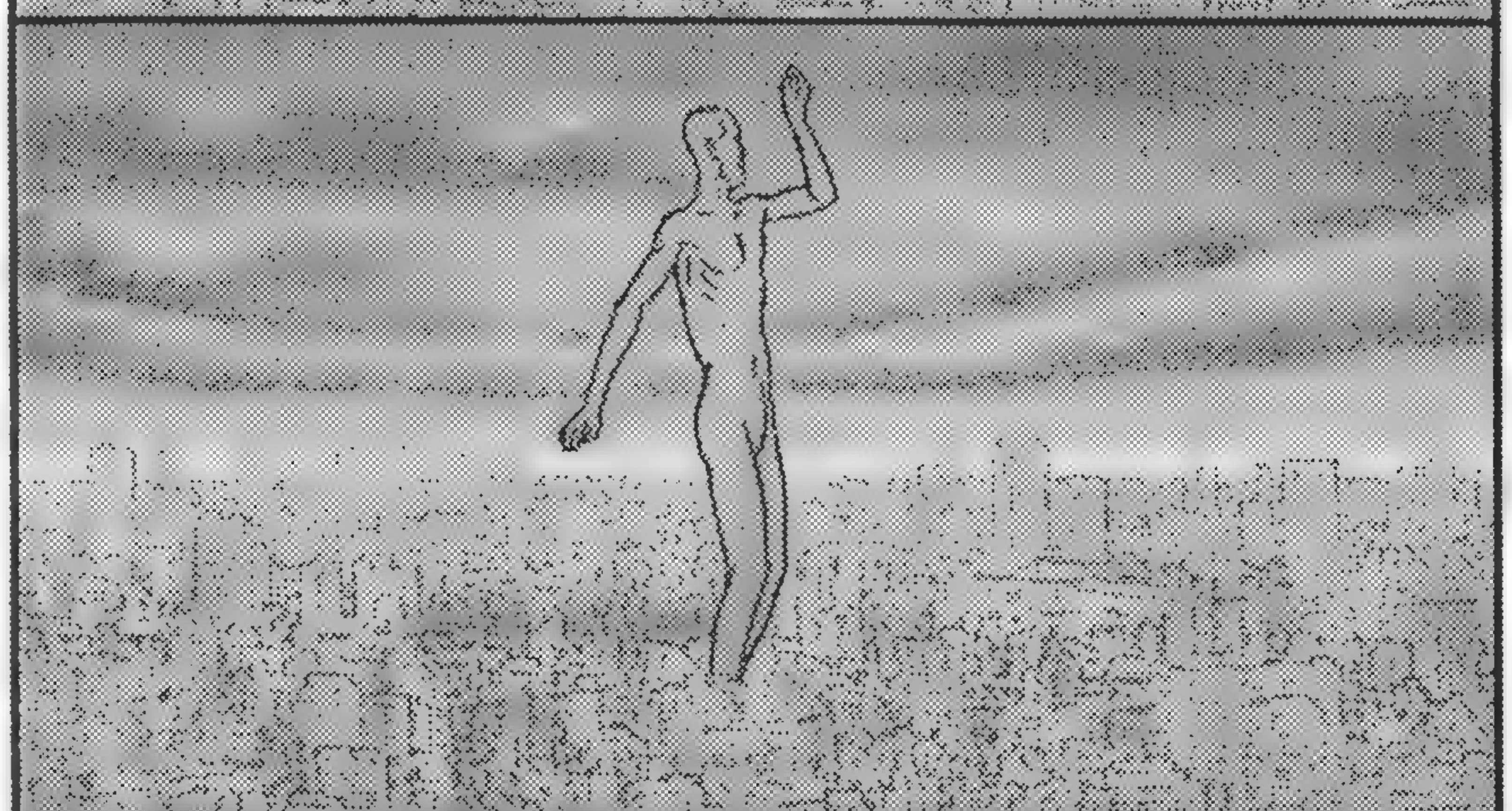
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
992		パプリカ、顔を上げて。	パプリカ (～2+12) 「いいこと言う じゃないの！ 暗黒大魔王」	
		意外に思って パプリカを見る粉川、 島。	粉川、島 「？」	
		パプリカ、二人の方を 見返して。		6+12
993		パプリカ、アップ。 謎かけのようなことを 言い、続きを促す ように言葉を切る。	パプリカ 「影には光、 夢には現(うつつ)、 (～3+0) 死には生、 男には…」	5+06
994		パプリカを見返して いる粉川、島のアップ。 怪訝な面もち。 BGはC.992を 拡大+ボケで兼用。	(～1+0) 粉川、島 「…女？」 (～2+09) パプリカ（OFF） 「そこへ、 足りない スパイスを 一振り」	

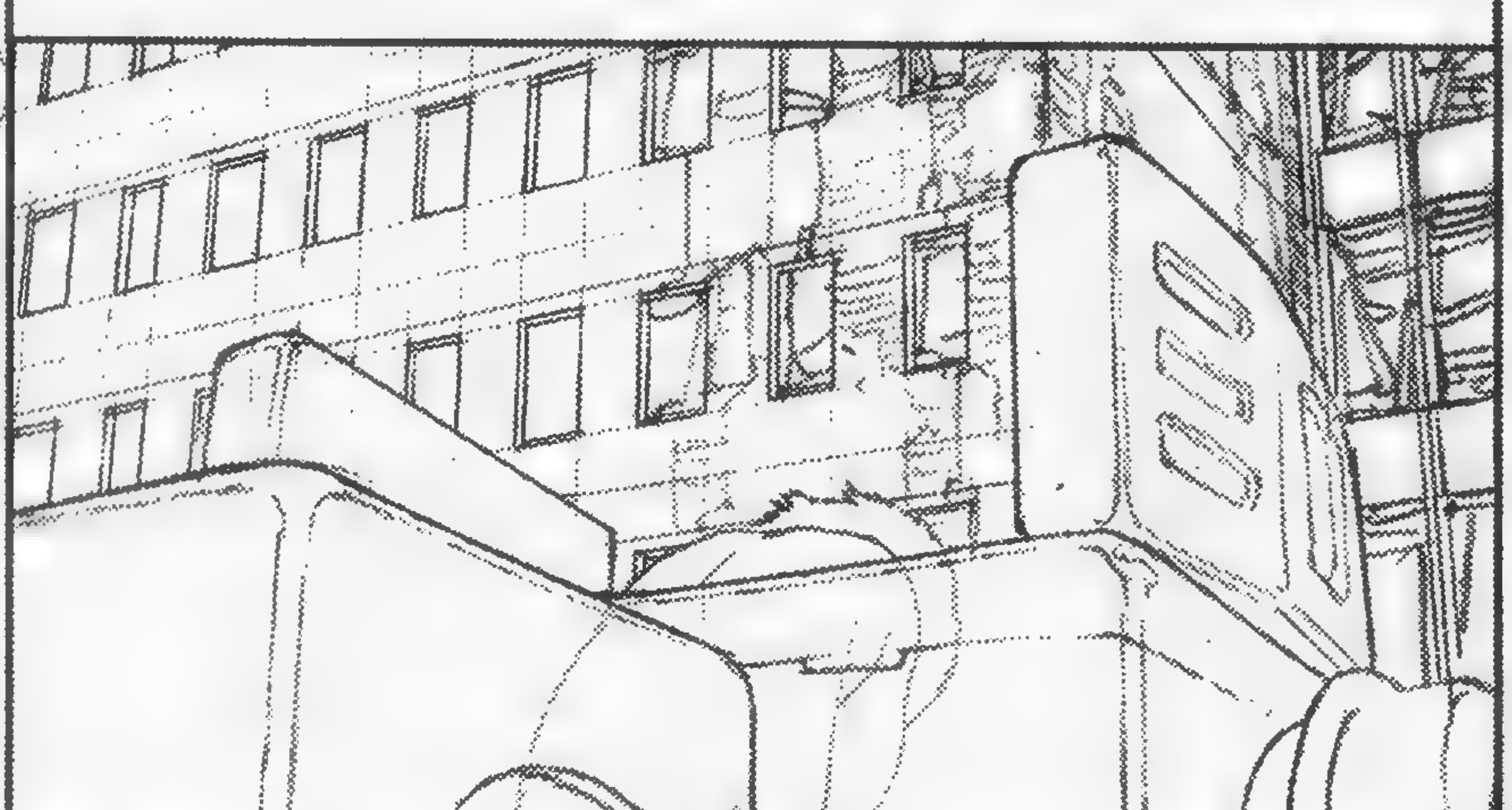
(　　　)

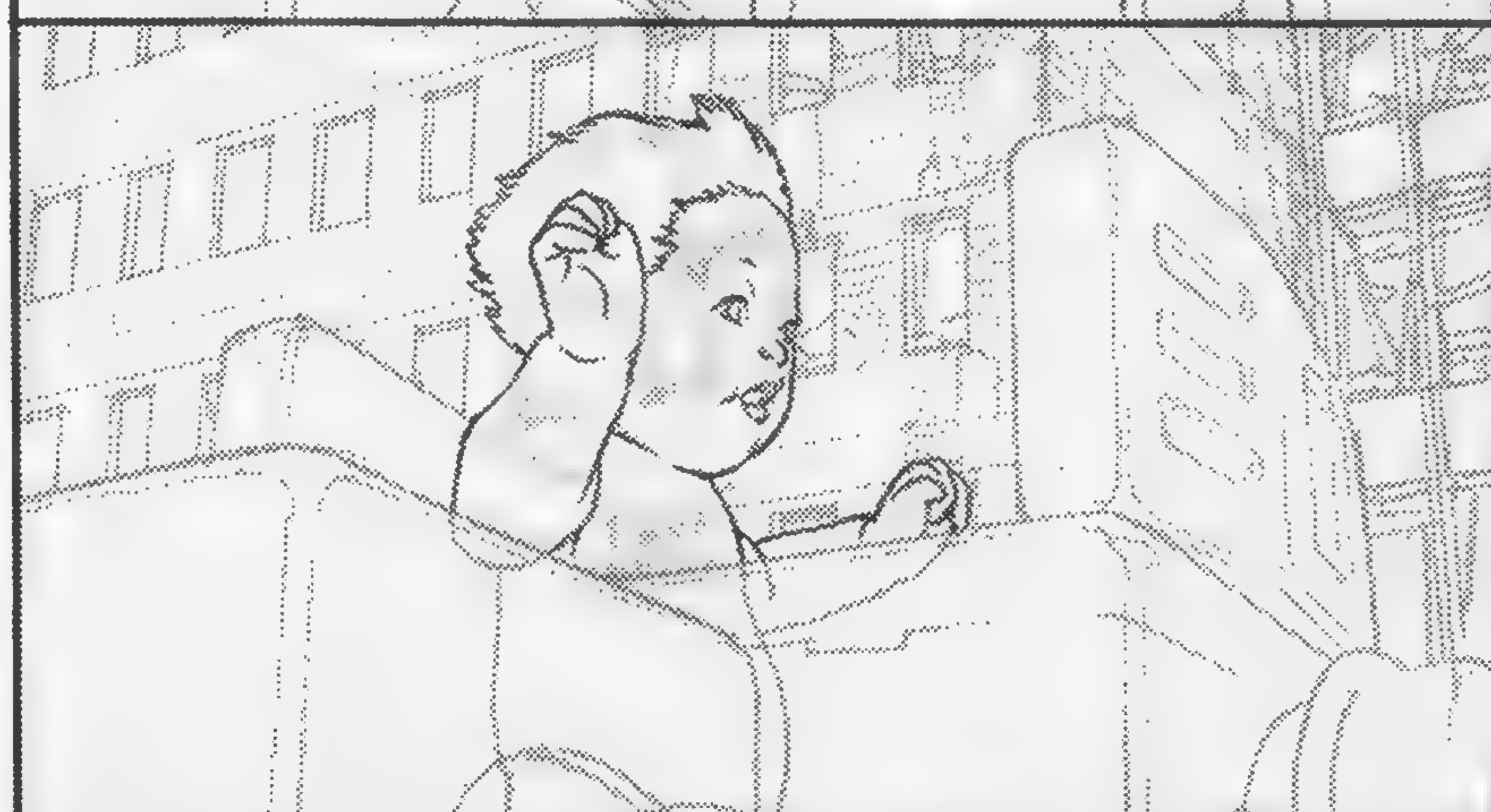
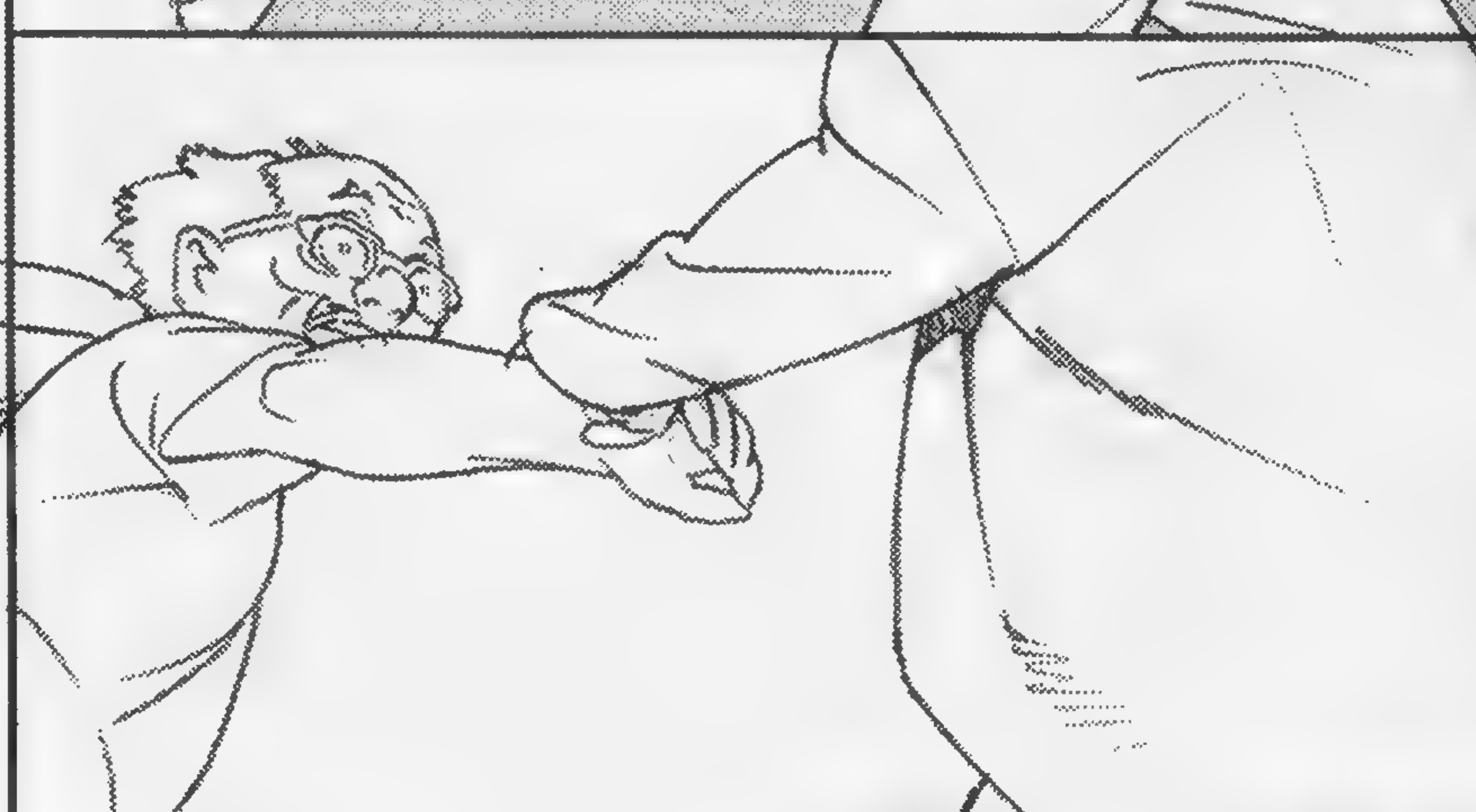
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
994		粉川と島、さらに「？」となって。	粉川、島 (～5+18) 「……パプリカ？」	
		画面手前からパプリカの右手がINして。		7+12
995		C.993同ポ、993よりフレーム若干下方に修正。 人差し指を振りつつ。	パプリカ 「ピンポン！」	
		悪戯っぽく笑う (実はこの笑いはパプリカなりのお別れの挨拶です。これから一か八かの賭けに出るのですから。もしかしたら永久のお別れになるかもしれない、と。誰も気がつかないでしょうが（笑）それはそれでいいんです)。		
		視線を走らせて、突風が来るタイミングを計る。	(～2+12) ゴオオ オオオッ	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
995		突風に合わせて両手で地面を突き放して、		
		風を捉える。 OUTまで。		5+0
996				
		C.974,979,981BG兼用。 突風に乗って奥へと飛んで行くパプリカに付けてPAN。 背面宙返りをしつつ、 時田ロボに向かって飛んで行き、 パプリカF.O.。		
				2+12

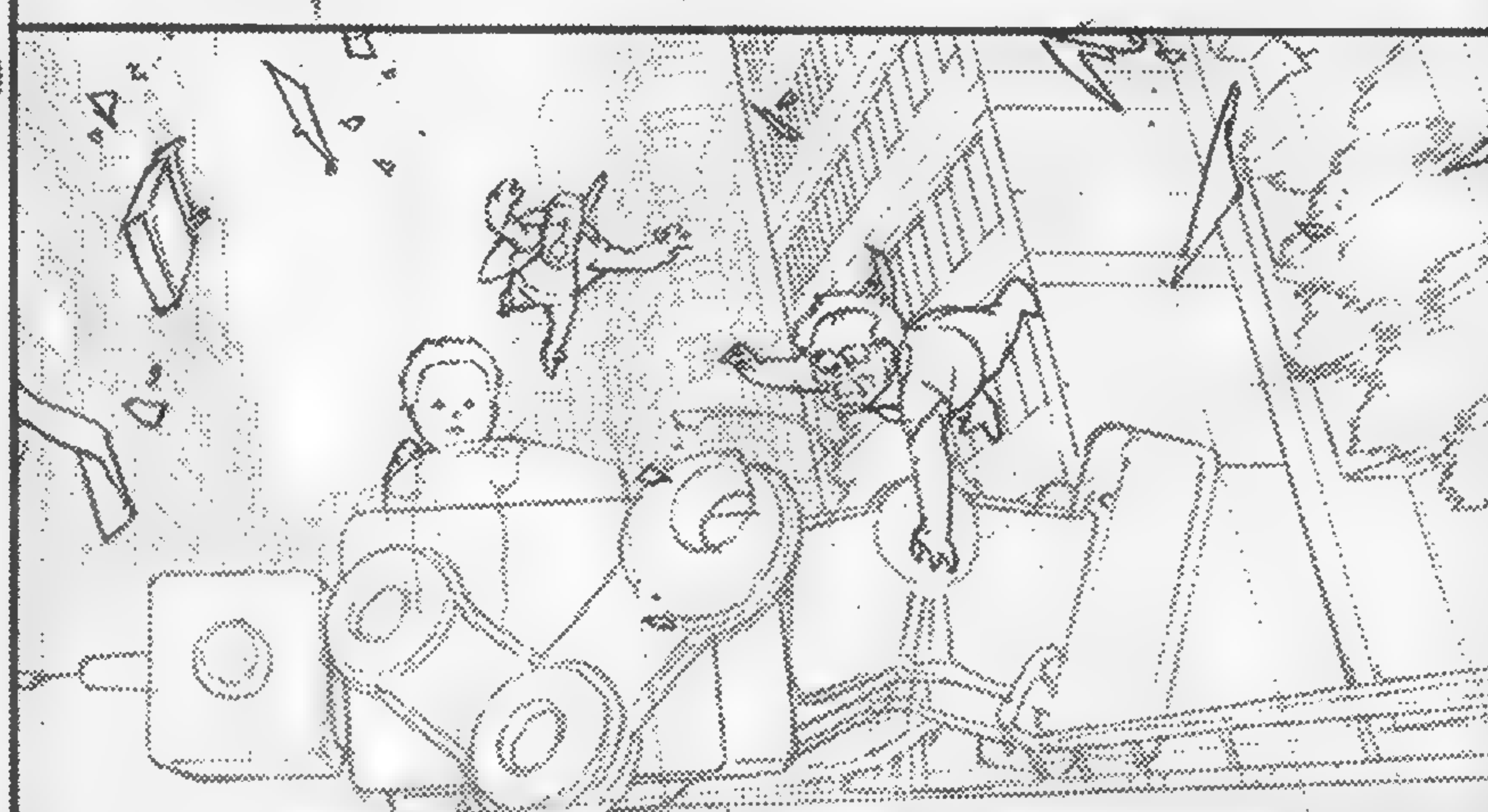
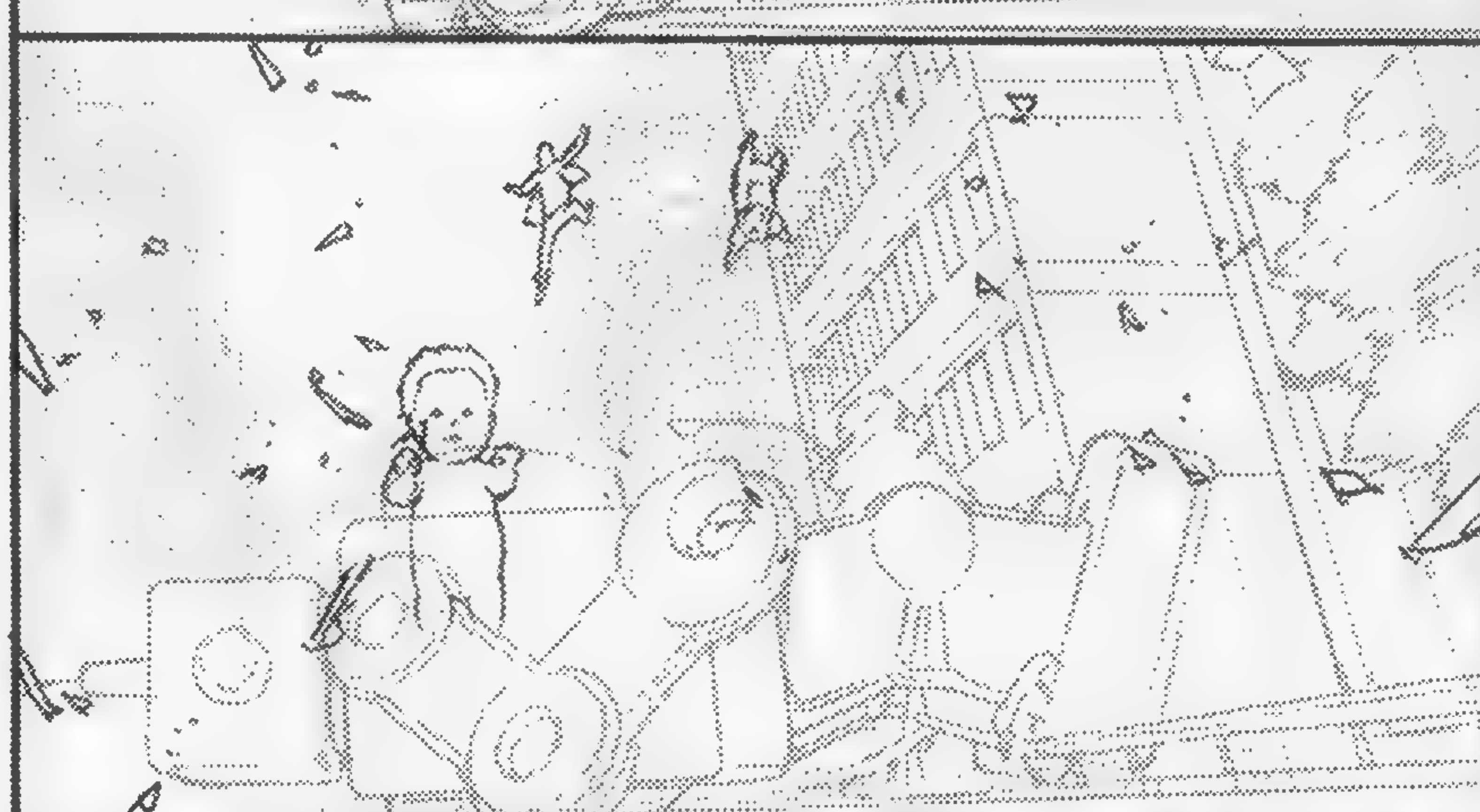
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
995		地べたに這いつくばって、パプリカの消えた方を振り返っている島と粉川。 驚いている二人。	ゴオオオ オオオッ	
		思わず、半身を起こす島。 突風が来て、	島 「パプリカ!?」	(~1+0)
		島が飛ばされる。 粉川、辛くも島の右手を掴む。	島 「ウワッ！」	
		弧を描くように大きく手前に来る島。		
				3+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
998	   	C.991同ポ。 ブラック乾、半歩前に出つつ、己の力を誇示するように 右腕を大きく振り上げ、 一気に振るう。 と、街に黒い爆発が走り、 彼方に見える副都心を呑み込む。	乾 (～1+09) 「新しい秩序が私の足元から始まるのだ！」(～5+0) ドドドドンッ！	8+12
999 ↓		道路のわずかな段差に指をかけて踏ん張っている粉川。 島は風に煽られて宙に浮いている。 風の作画、あります。 ↓	ゴオオオオオオッ	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
999		粉川、渾身の力を込めて	粉川 「ヌオォーッ！」	
		島を引き戻す。		
		と、奥に見える時田ロボット、その腹部のハッチが開く。 わずかにPAN.UP.	(～5+18)	7+12
1000		時田ロボットのハッチから、赤ん坊が		

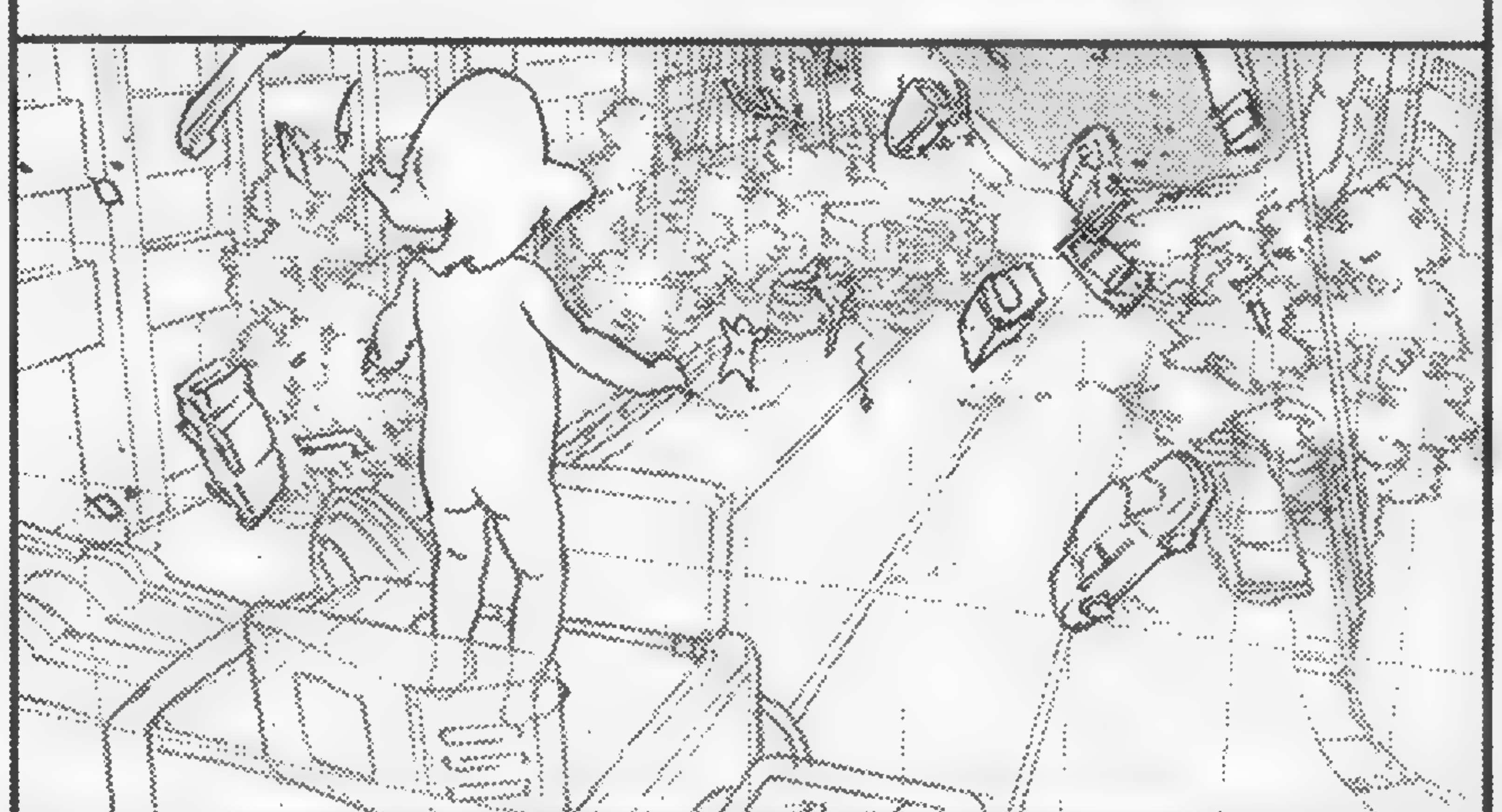
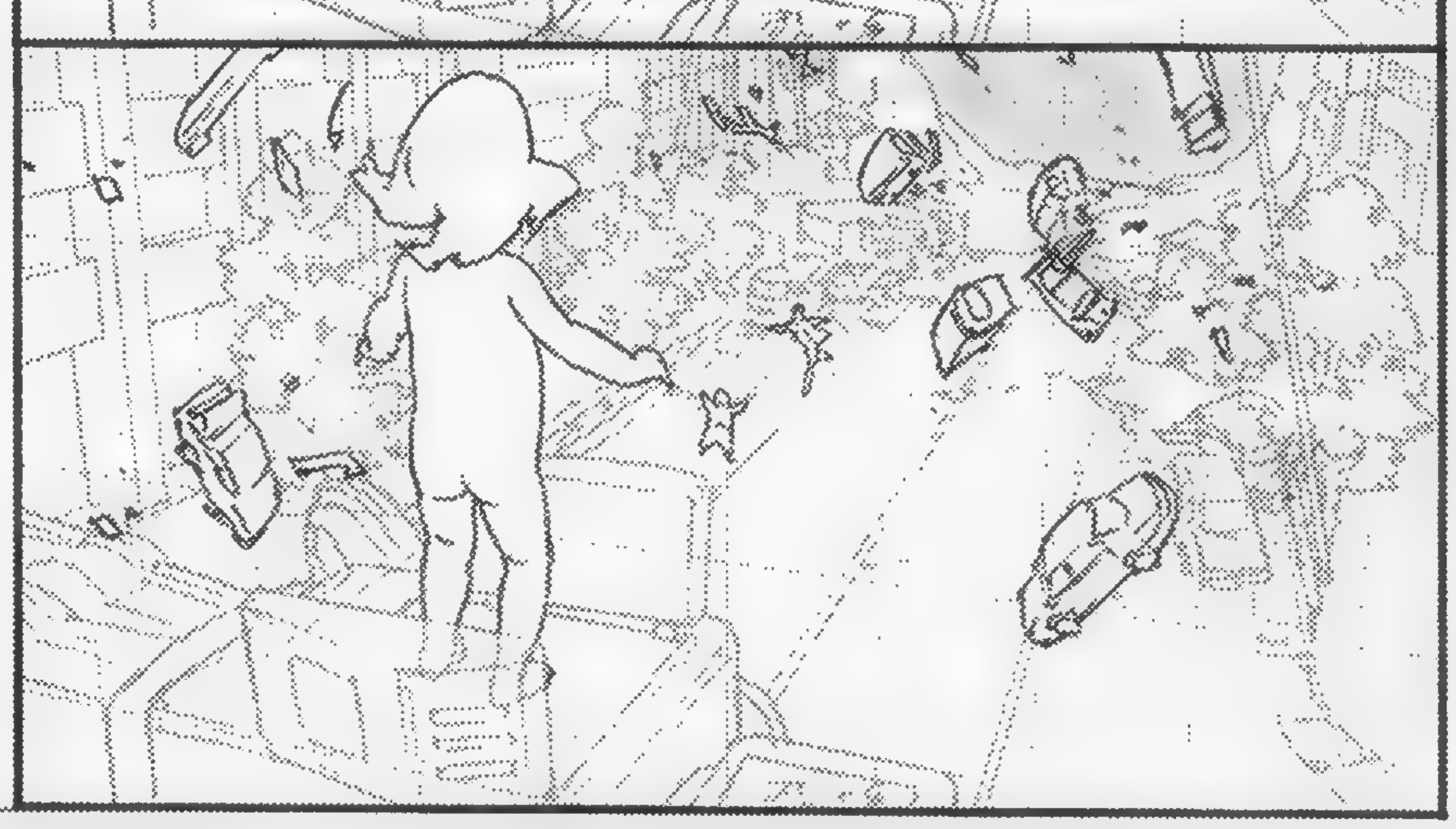
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1000		生まれてくる。 色白の赤ん坊。 ※すいません。 赤ん坊もブラック乾と同じように透けています。		
			赤ん坊 「バブッ！」	4+12
1001		C.997同ポ、 ややフレーム下方へ修正。 這いつくばりながら振り返っている島と粉川。	ゴオオオオオオッ 二人 「!?」	
		と、そこへ突風！ 今度は粉川が煽られて飛ばされ、島も引っ張られて	粉川 「ウワッ！」	
		↓	島 「ワッ！」	

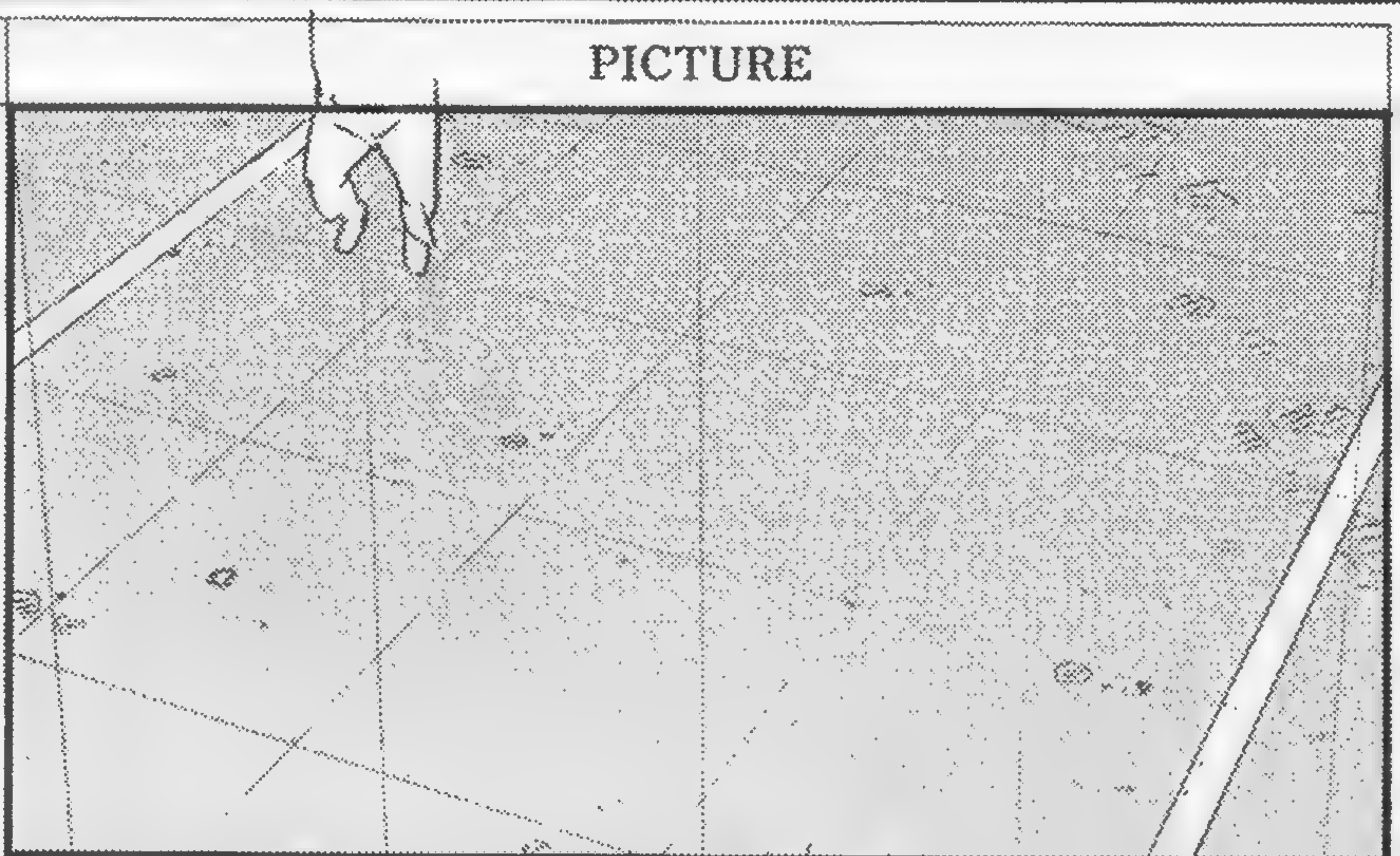
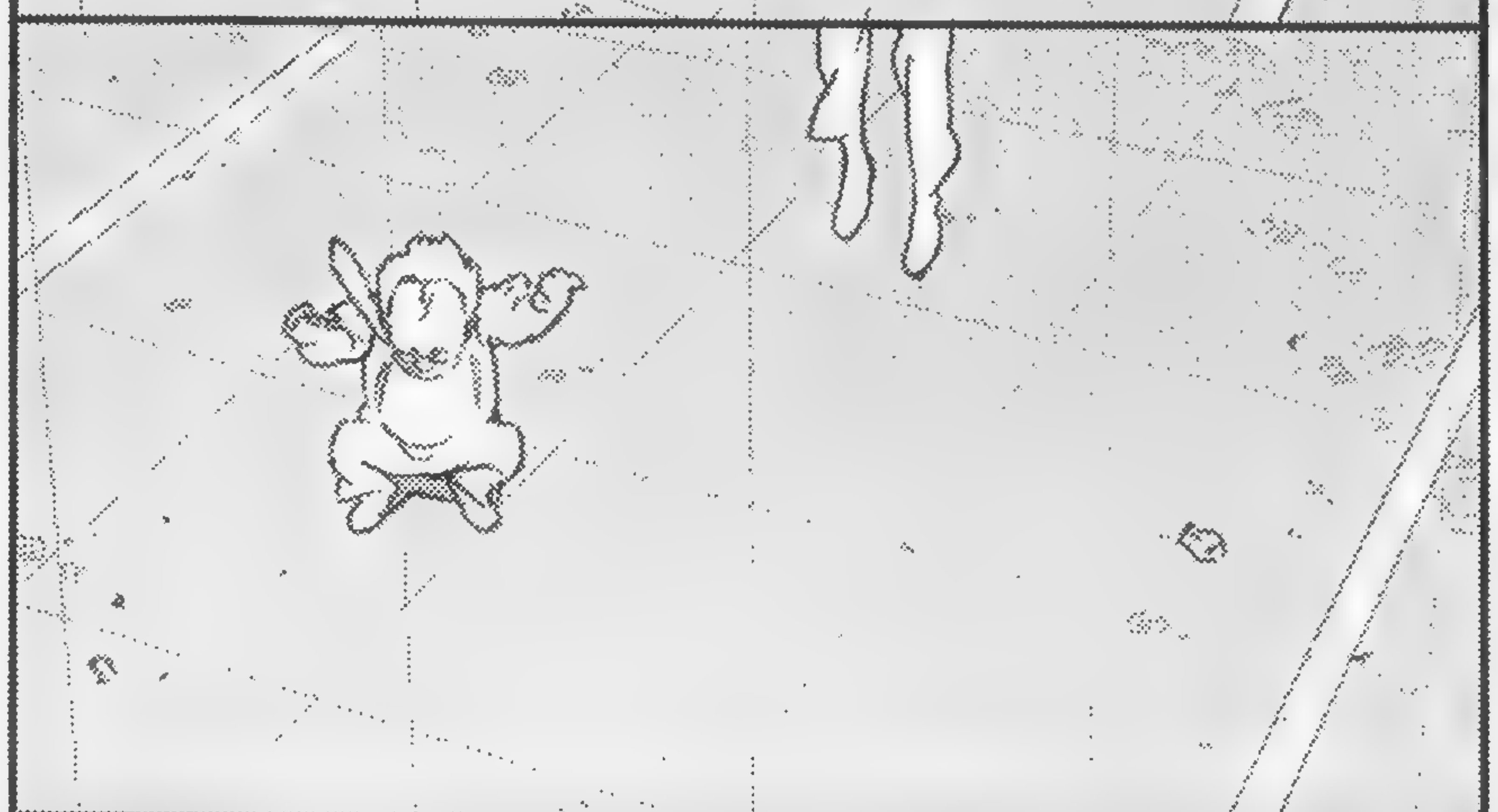
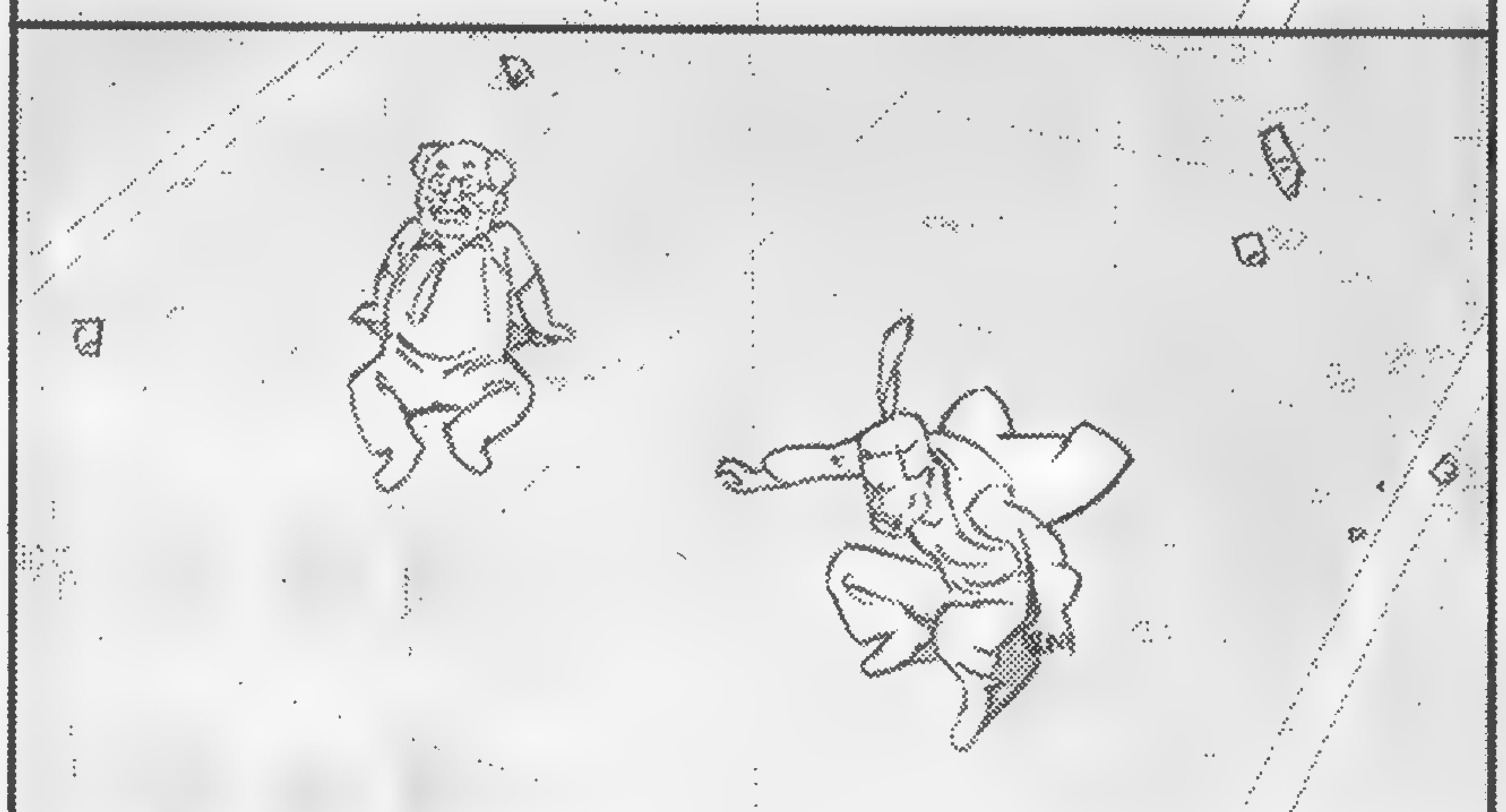
(　　)

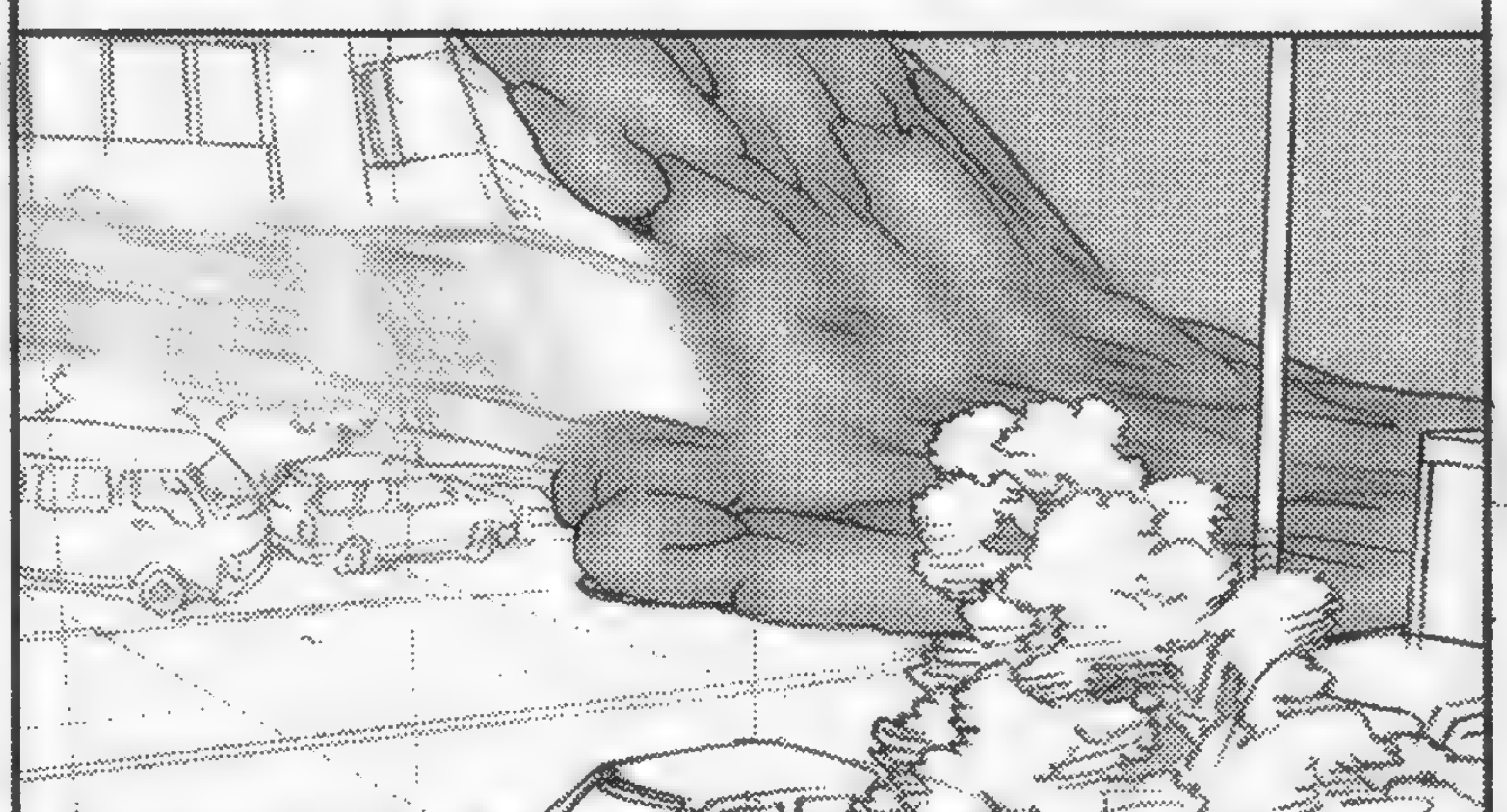
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
001		一緒に飛ばされて来る。		
		大きく手前へ。 OUTまで。		3+0
002		C.999BG兼用。 赤ん坊の方へ飛ばされて行く粉川と島。	二人 「ウワアーーッ!」	
				1+12
003		C.1000BG兼用。 ハッチに手をかけてつかまり立ちしている赤ん坊。		

( )

No. 591 マッドハウス

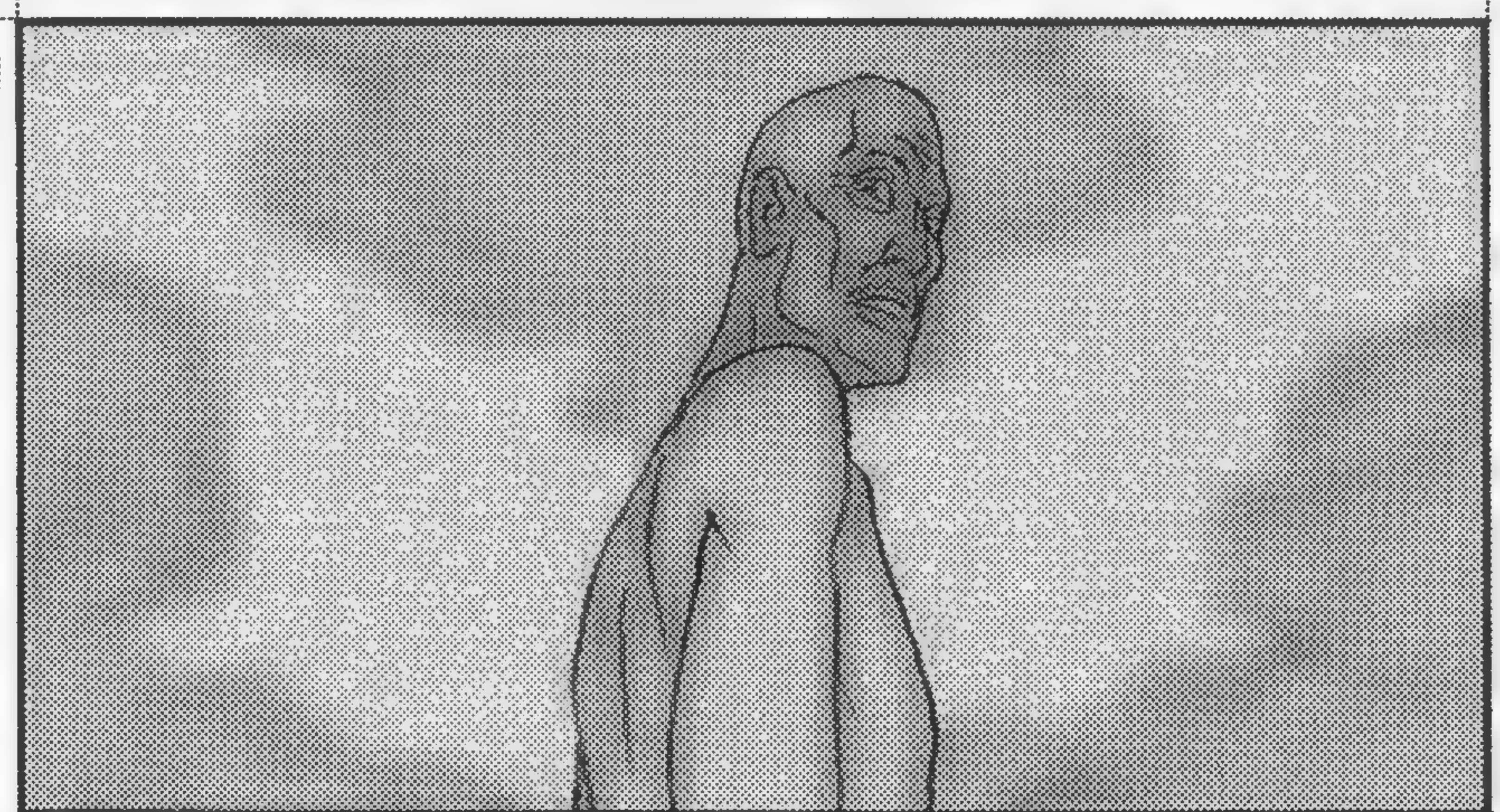
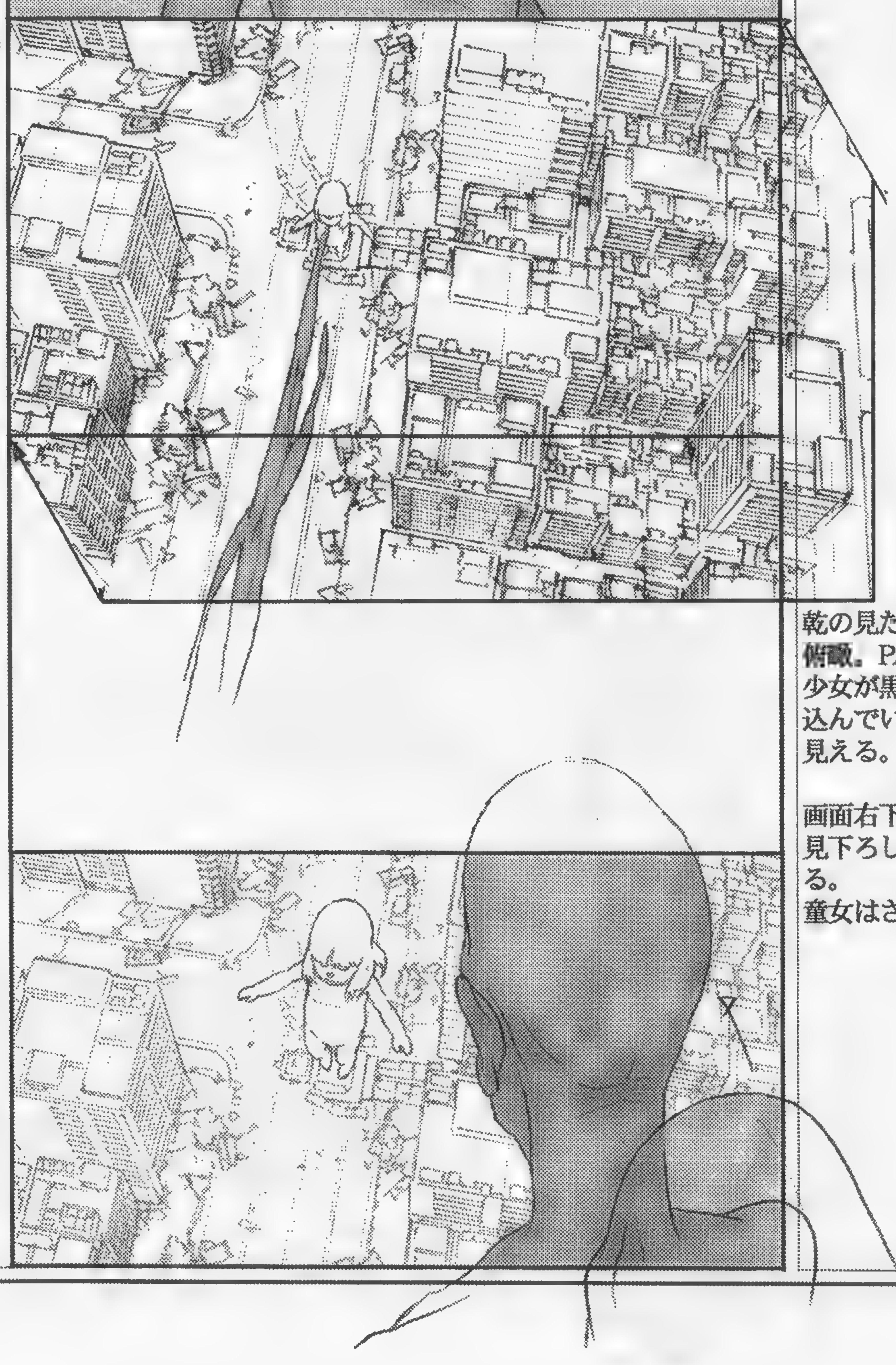
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1003		大きく息を吸い込む、と、猛烈な勢いで風を呑み込んで行く。 風を呑み込んだ赤ん坊が、みるみると膨れあがり、赤ん坊から一挙に成長する。 2歳くらいでしょうか。 大きくなる赤ん坊に付けてPAN.UP. 赤ん坊が息を吸い込み終わると同時に、荒れ狂っていた風がピタリと止む。 赤ん坊はグーッと一気に成長してフワーッと溜まる感じで。	(〜1+0) **ゴオオオオオオオオオッ!!** (〜4+18)	7+0
1004		通りを俯瞰。 幼女の奥には、突風に巻き上げられた島と粉川や、車や瓦礫などが静止したように浮いている。		
		やがて徐々に落下してくる。		3+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1005		INして地面に落ちてくる、島、		
		続いて粉川。		
				
		尻餅をついて、赤ん坊の方を見上げる二人。		3+0
1006		C.1000,1003BG兼用。幼女が、勢いをつけて ↓		

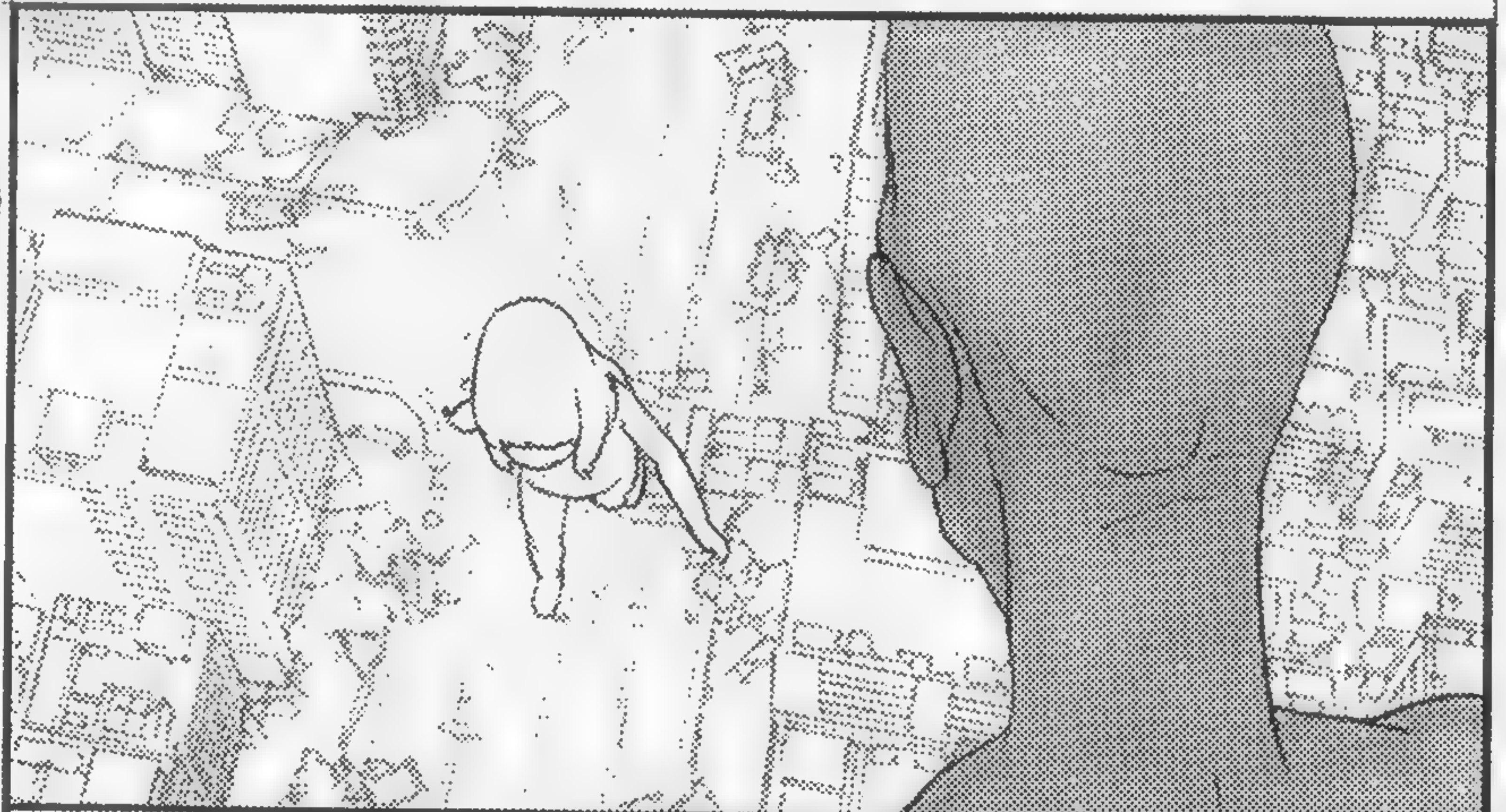
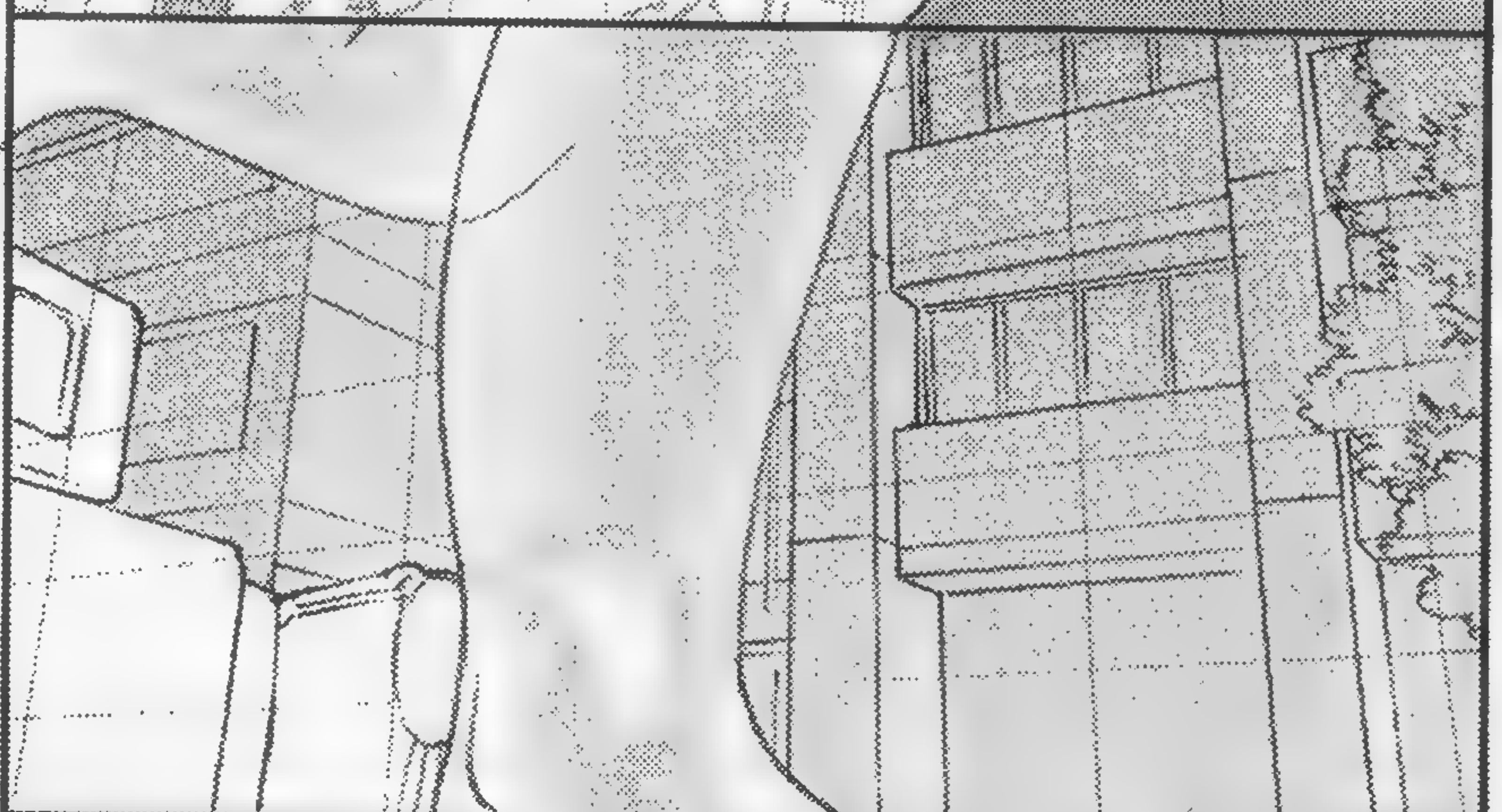
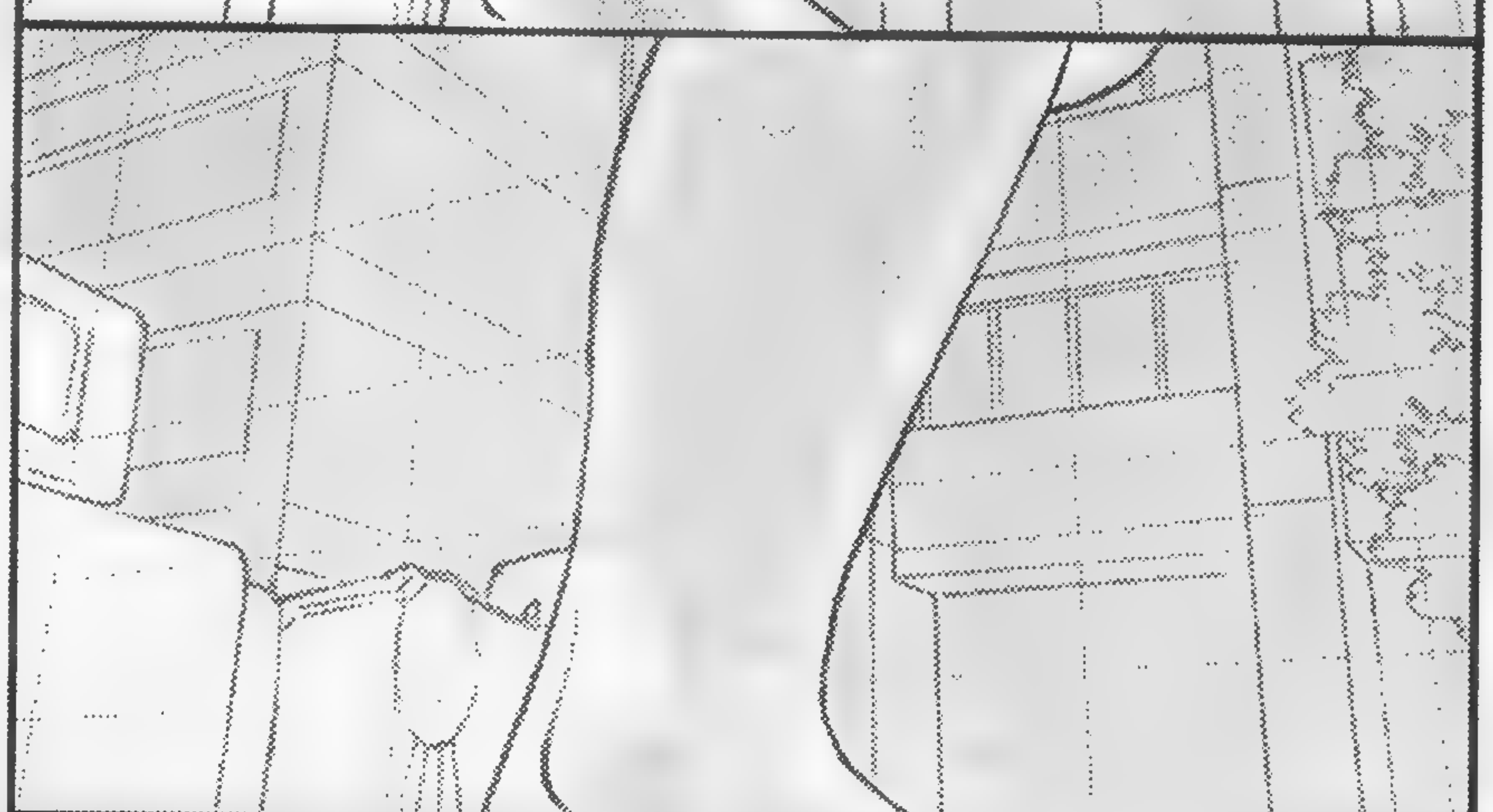
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1006		再び大きく息を吸い込む。 付けてPAN.UP。	(～1+12) ゴオオオ オオオオ オッ!!	3+18
1007		有象無象の黒い塊を、幼女の強烈な吸引が襲う。	ゴオオ オオオ オオオ ッ!!	
		黒い塊が吸い込まれるように伸び始め、		
		一挙に幼女の方へ(左手)吸い込まれて行く。		3+0

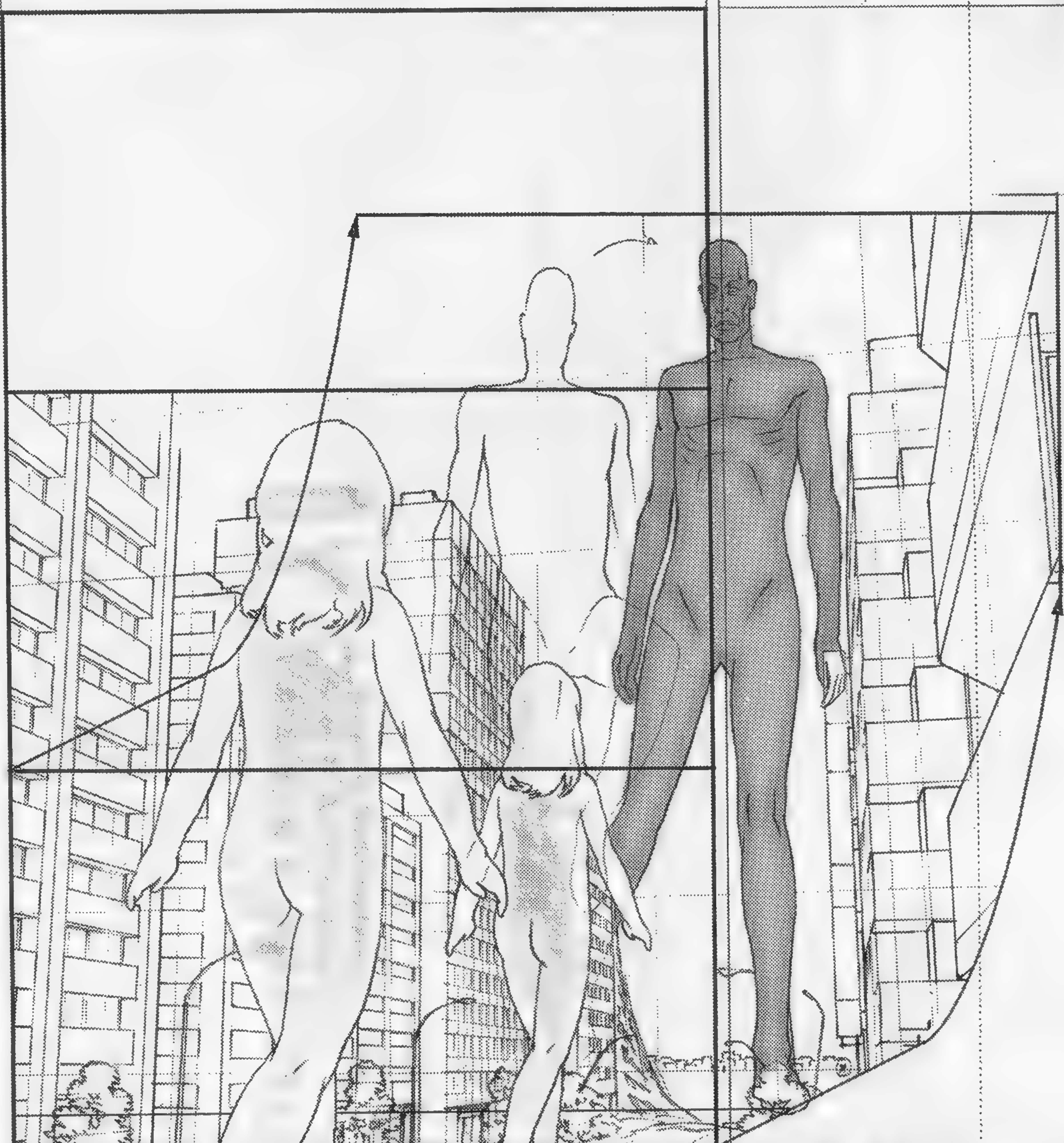
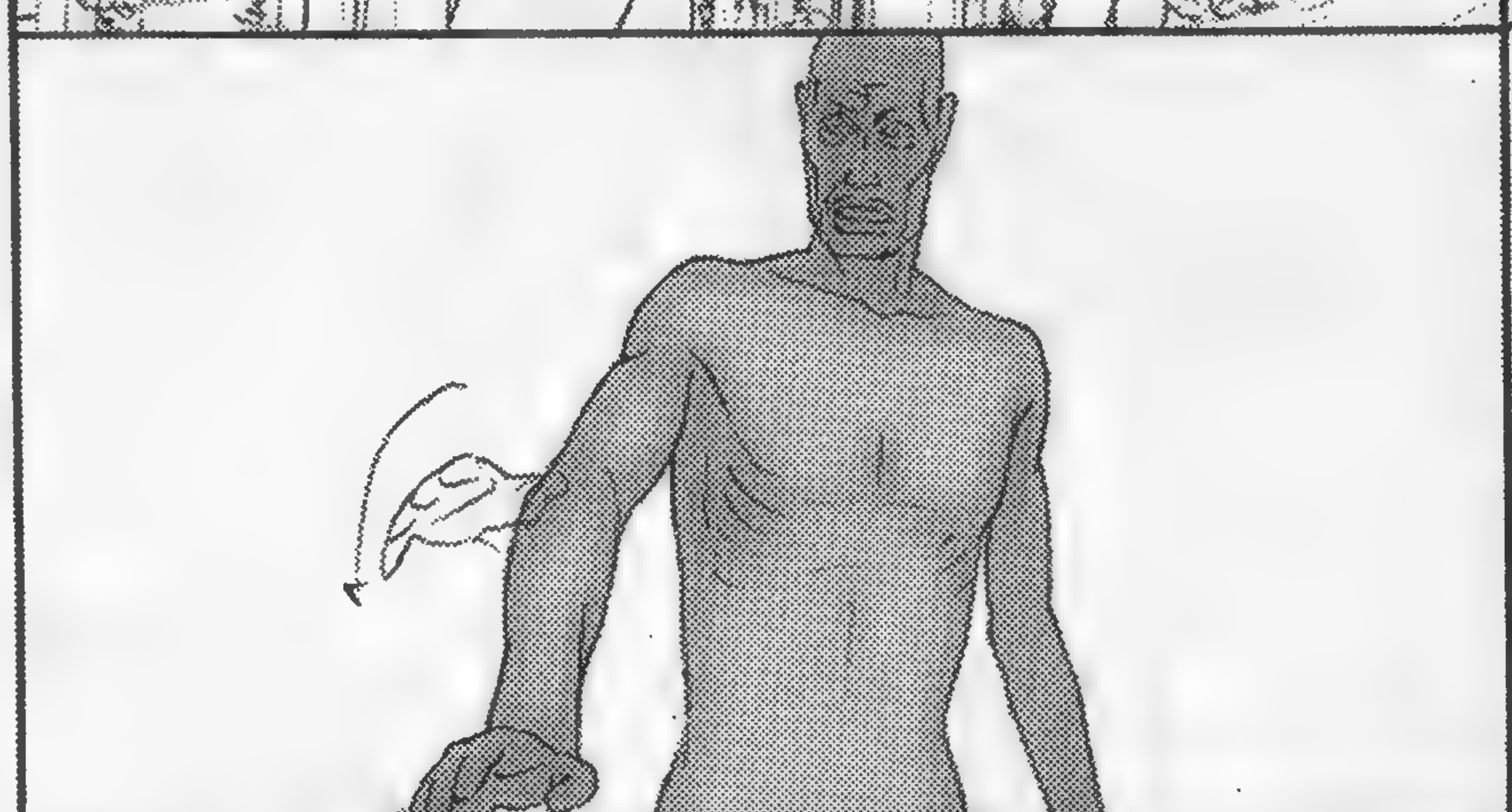
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1008		C.1000,1003,1006 BG兼用。 C.1006のラストの ポジションから。 黒い塊がIN。 それを呑み込む幼女。		
		ググーッと呑み込み		
		終え、 少し間(2+0くらい)が あってから、	(～2+21)	
START		一挙に童女へと成長 する。 付けてPAN.UP. ラスト、成長の余韻 あって。		8+0

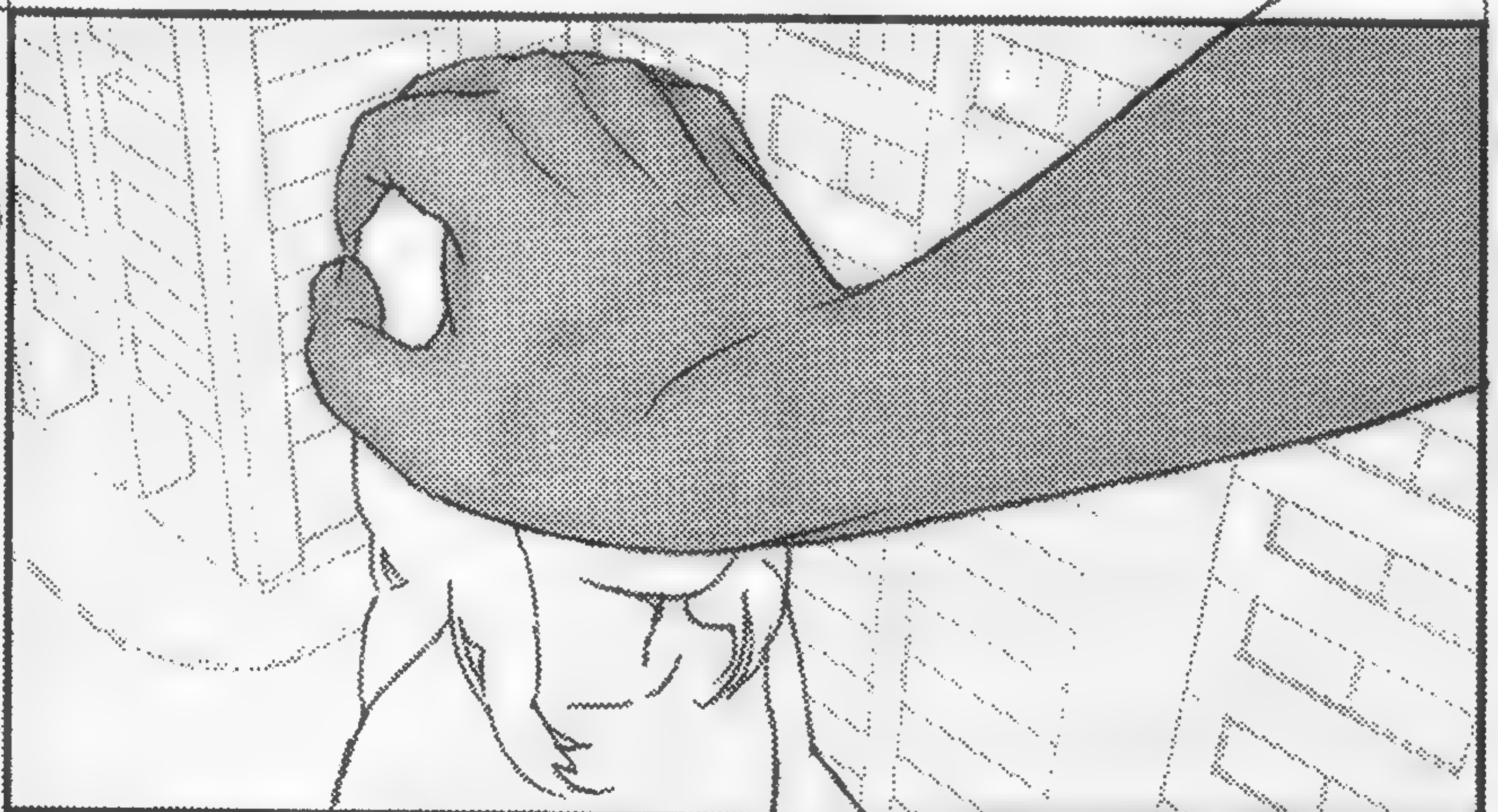
(　　　)

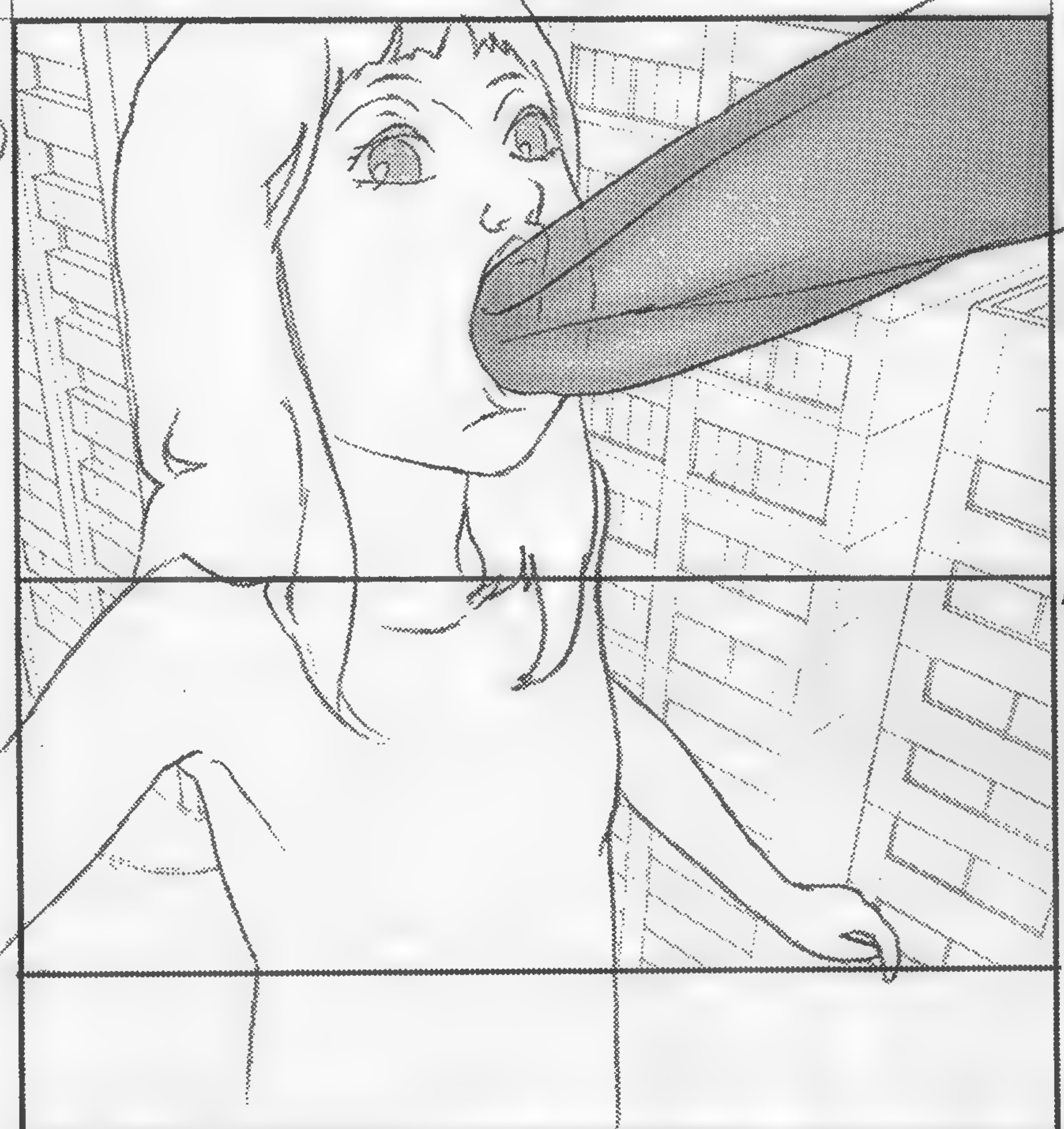
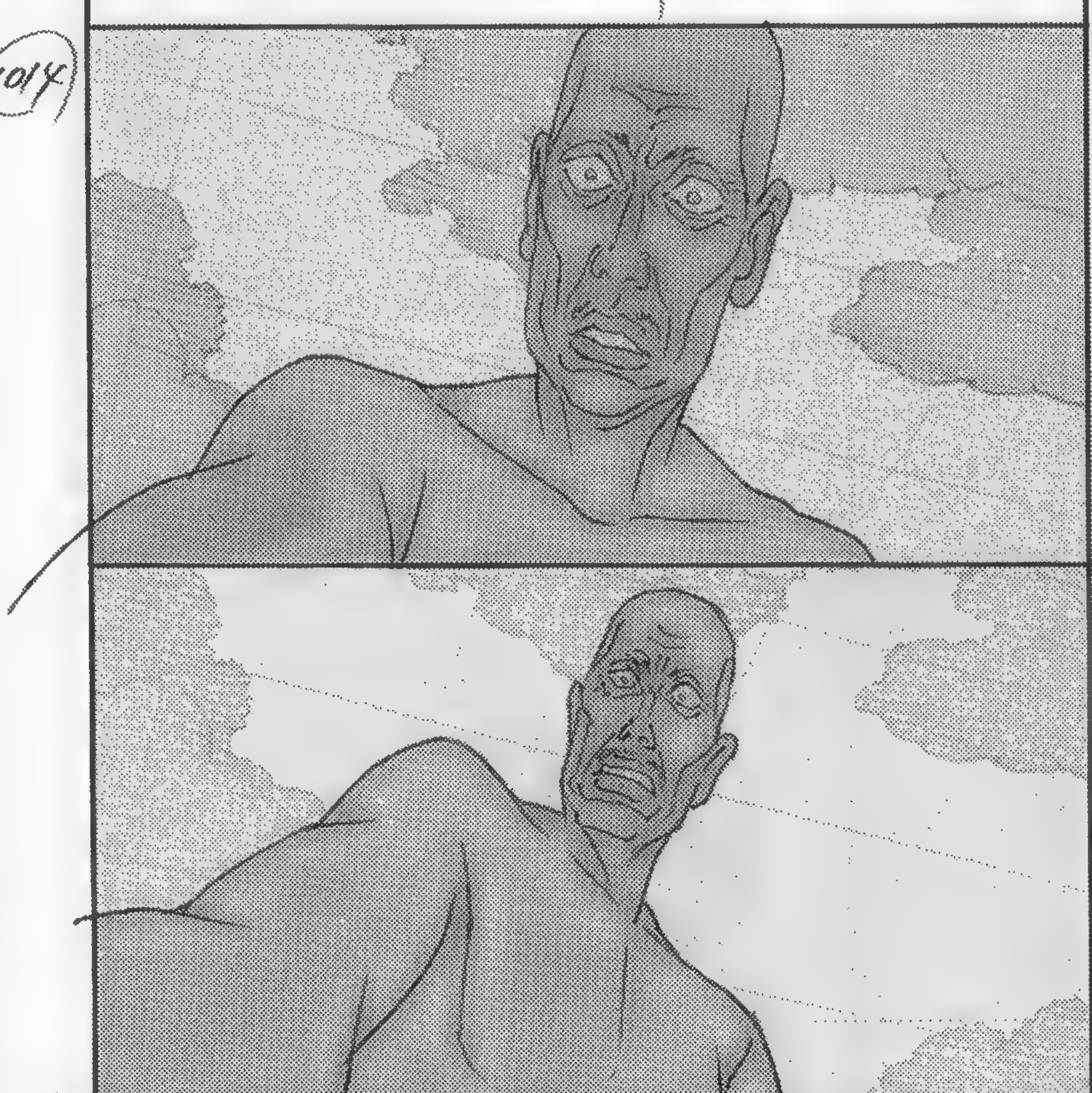
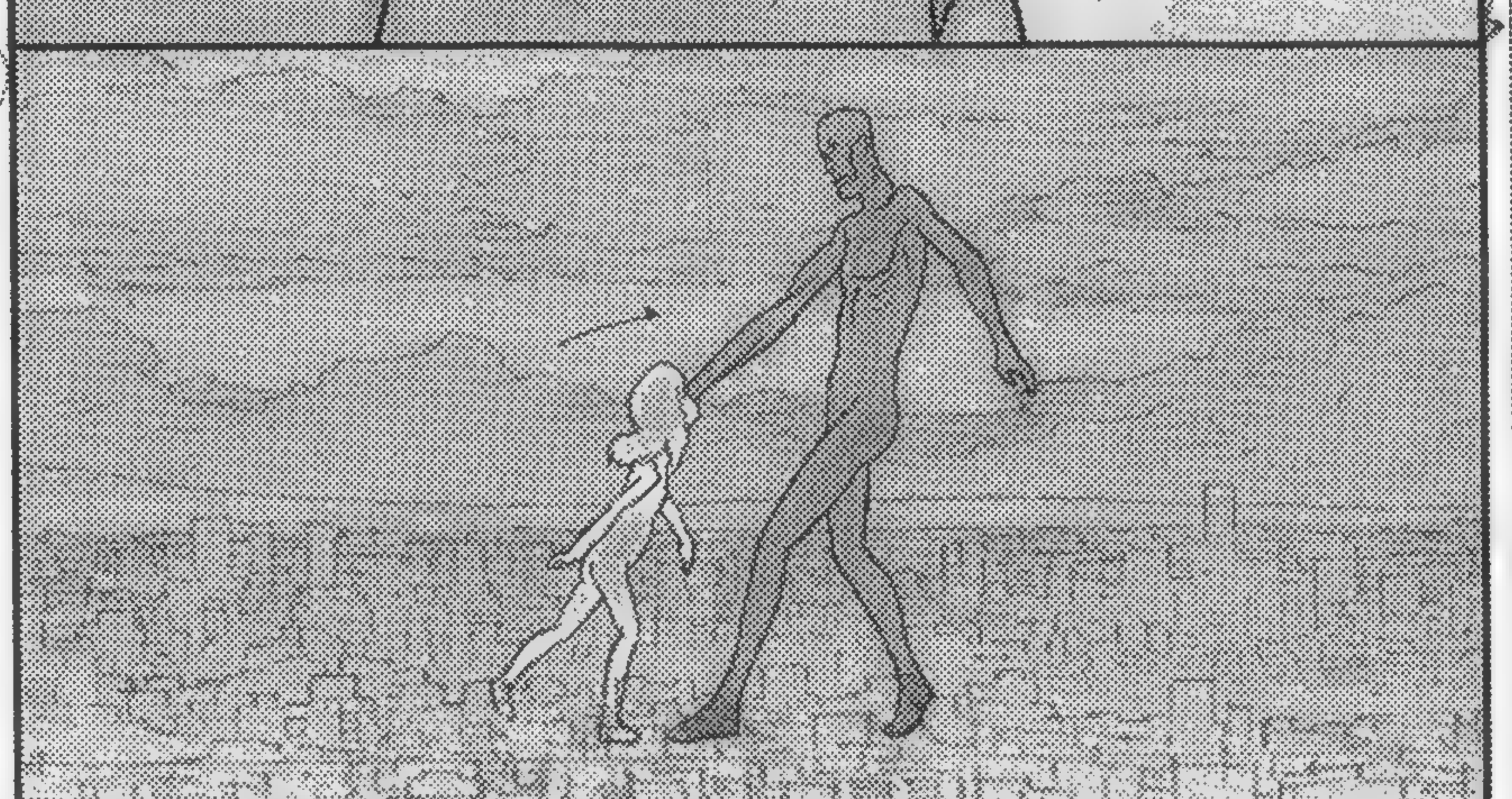
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1009	 	ゆっくりと振り返る ブラック乾。	乾　(〜1+12) 「……私の夢を 呑むのは、 誰だ？」	5+0
1010		乾の見た目風に通りを 俯瞰。PAN。 少女が黒い塊を呑み 込んでいる姿が小さく 見える。 画面右下から乾がIN。 見下ろしつつ立ち止ま る。 童女はさらに成長し、		

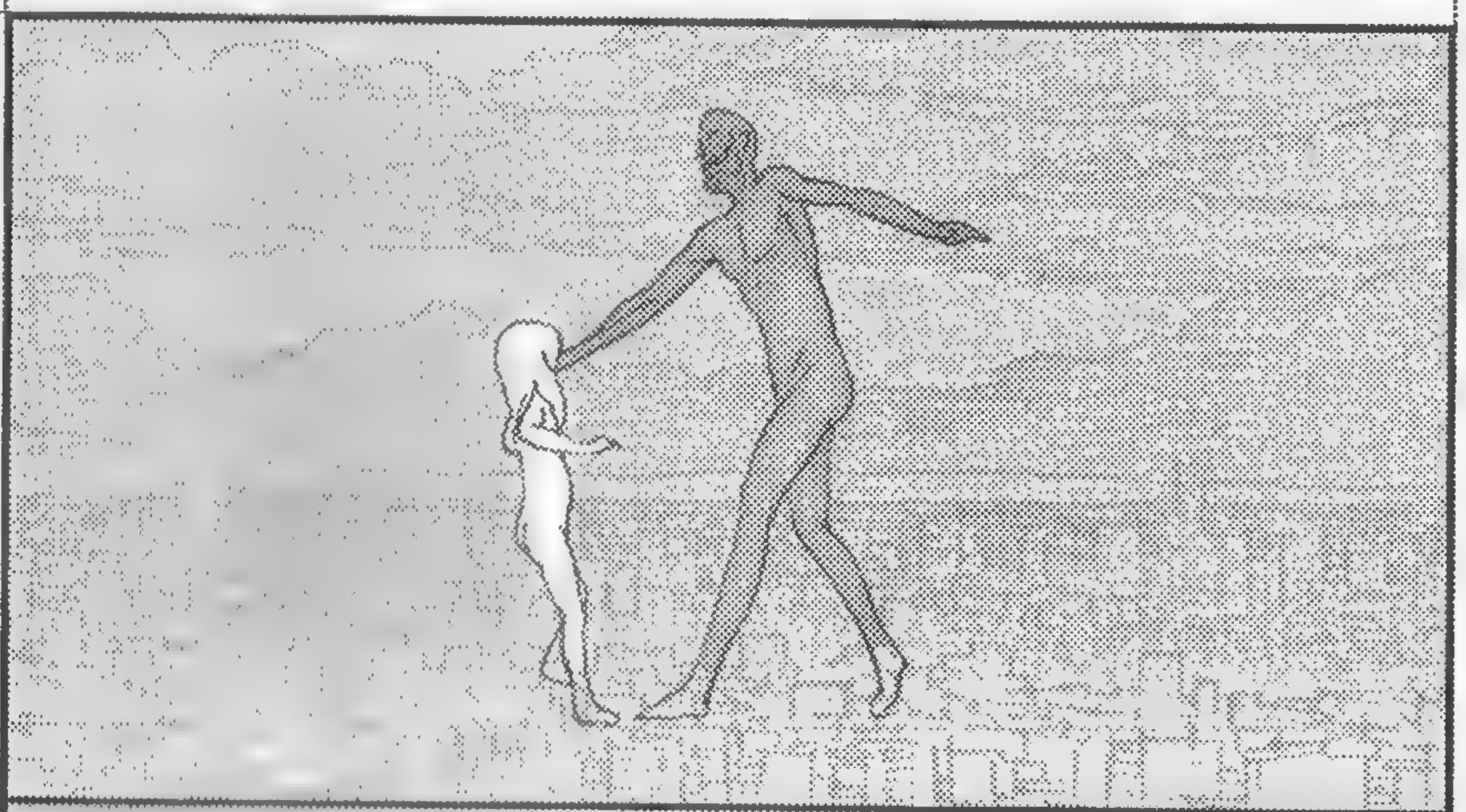
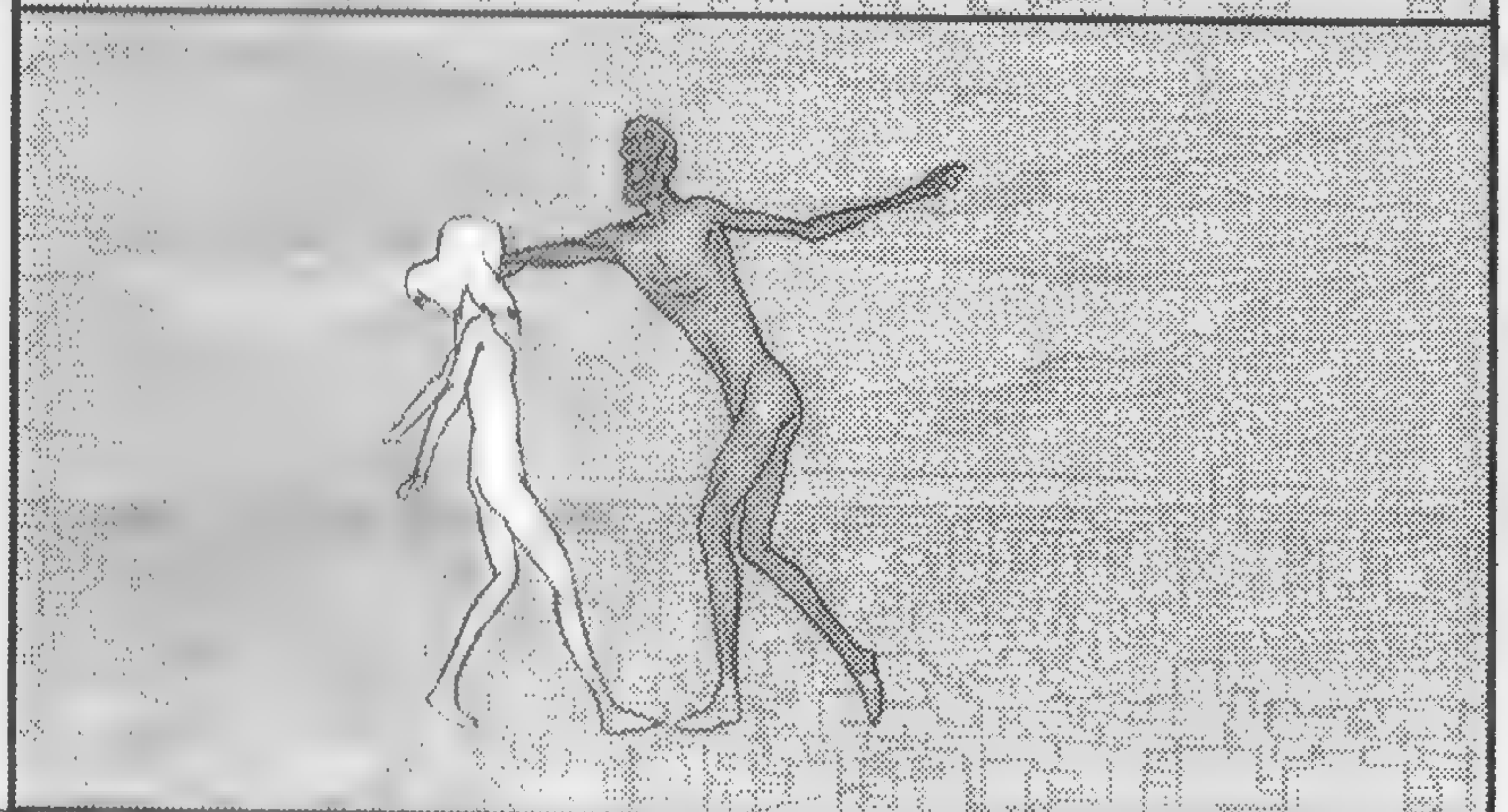
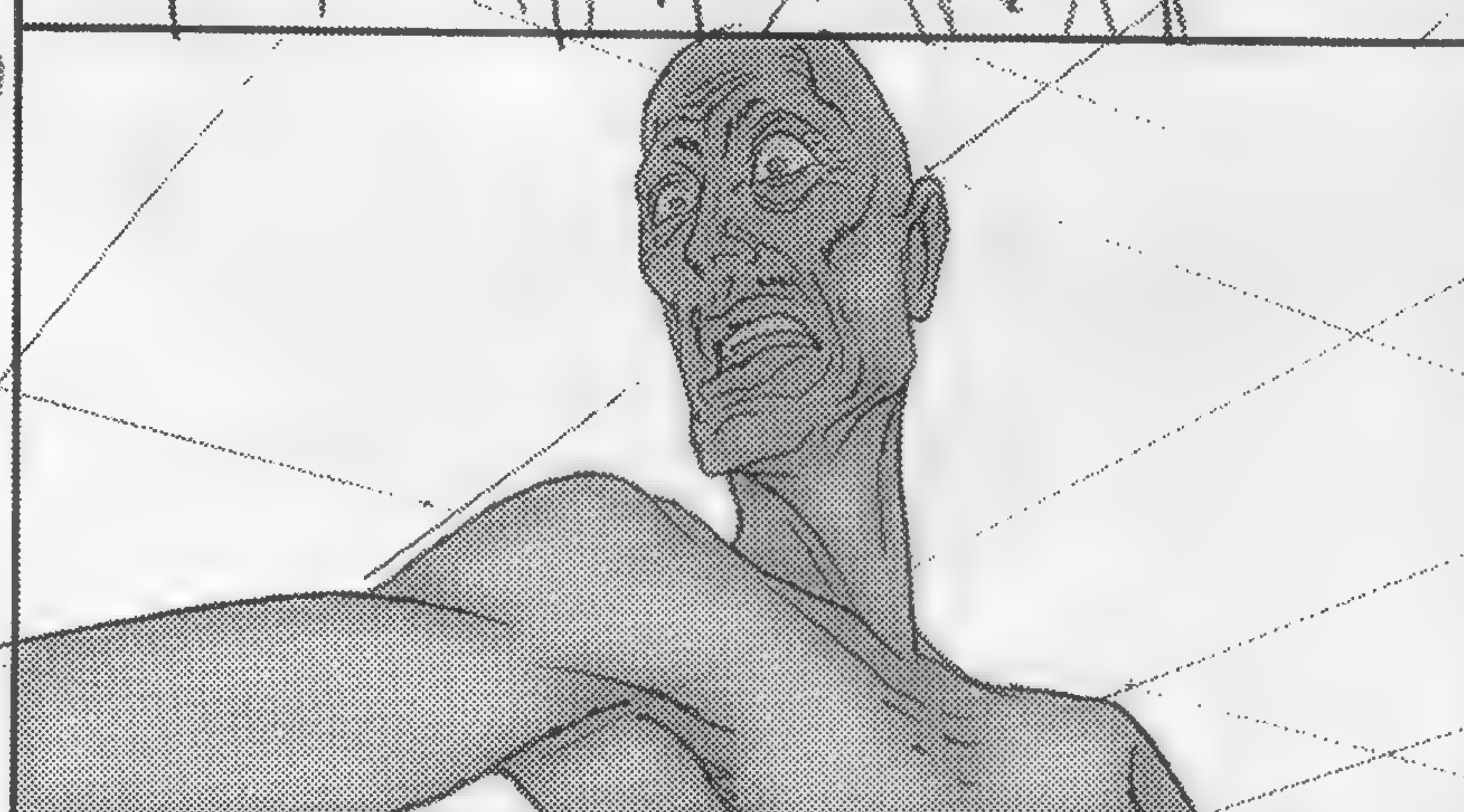
(　　)

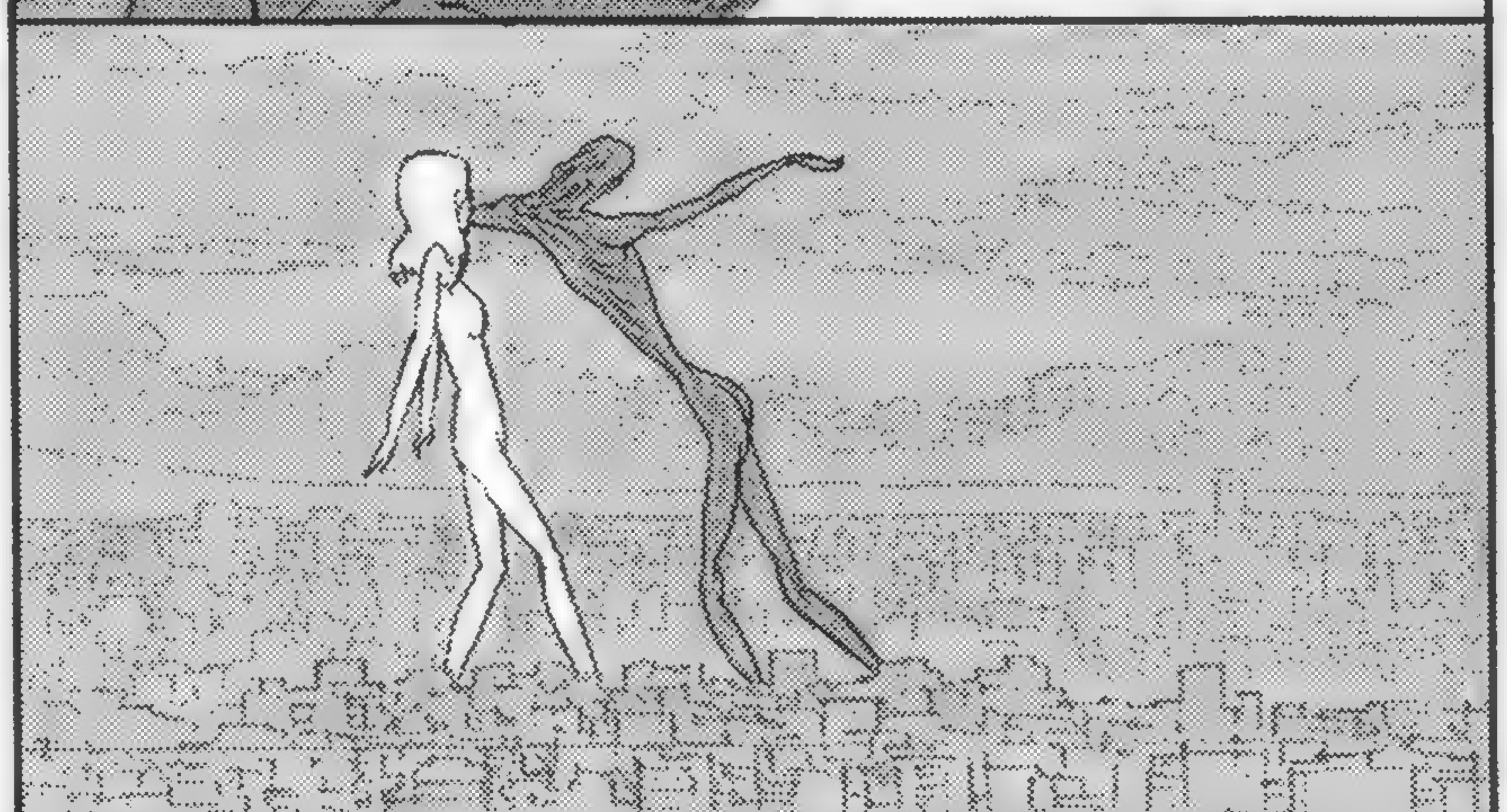
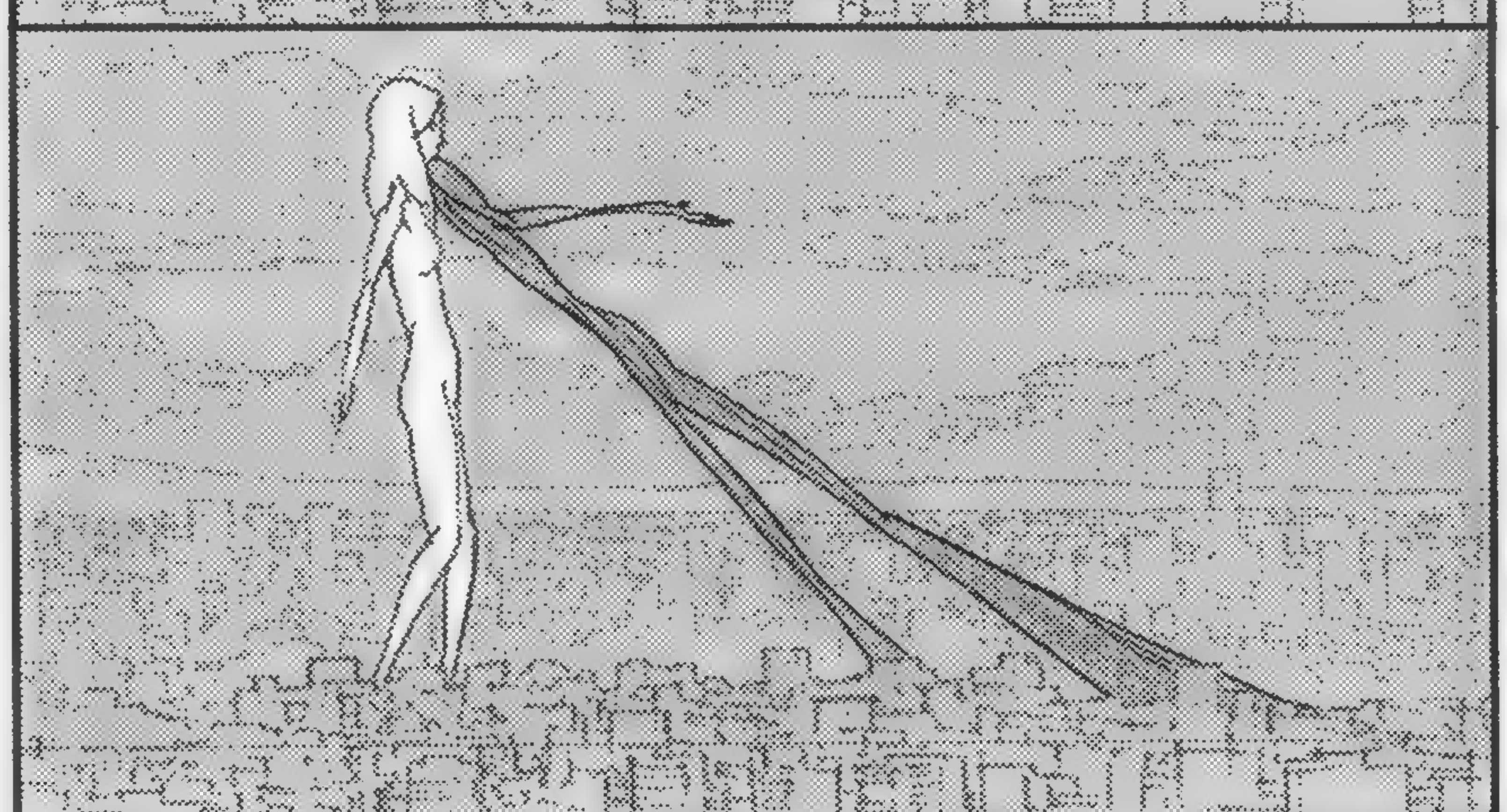
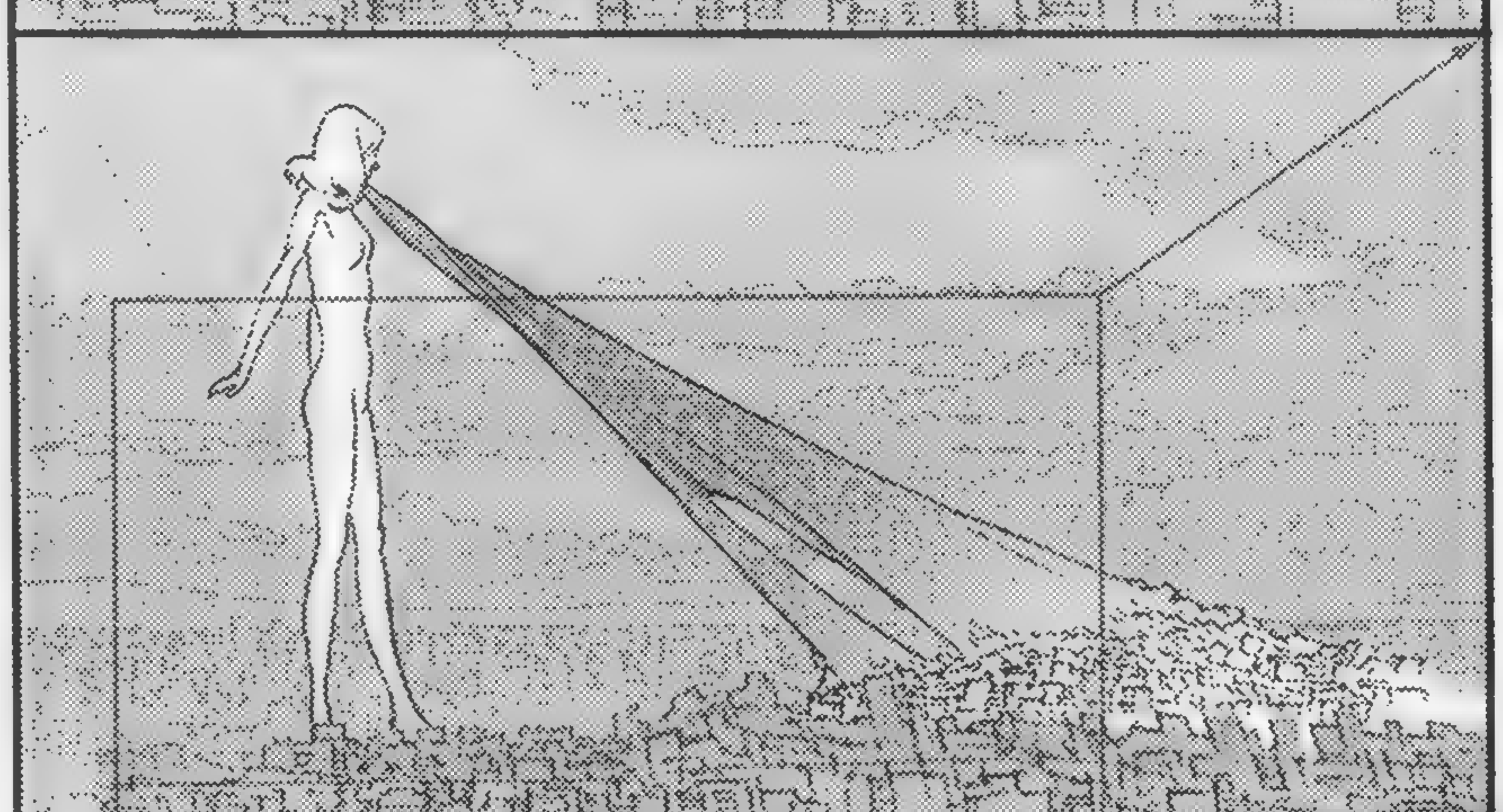
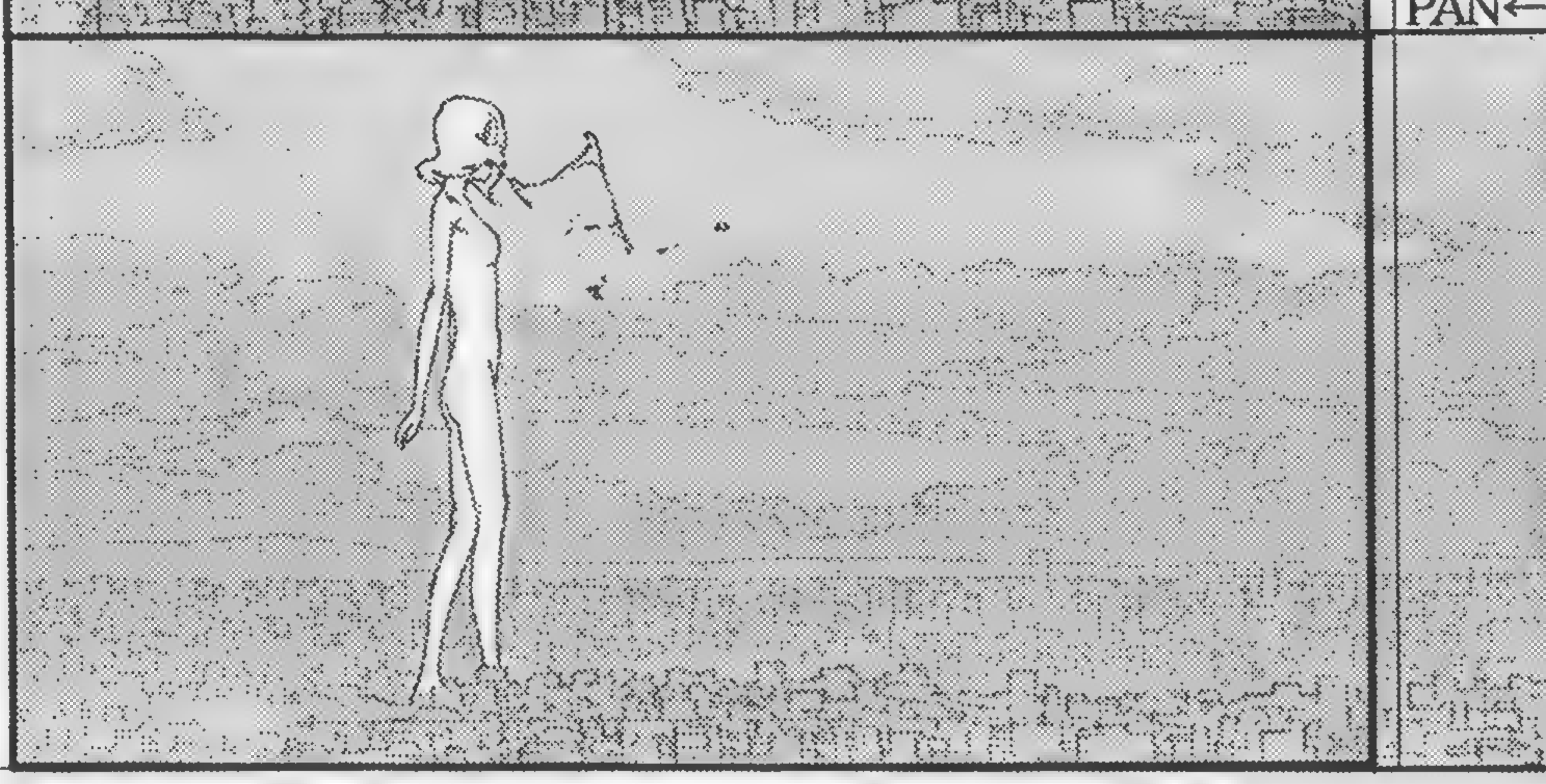
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 1010		時田ロボットから足を踏み出す。 PAN 3+0 FIX 1+12		4+12
1011		A.C.で。 童女が地面を踏みしめ、		
		歩き出す。		
		その大きな足の陰から粉川と島が姿を現す。 童女を見上げている粉川と島。 目で追いつつ。	粉川 (～2+0) 「パプリカ なのか!?」	
		童女はOUT。	島 (～4+12) 「……間違いなく… 女の子だがな」	7+12

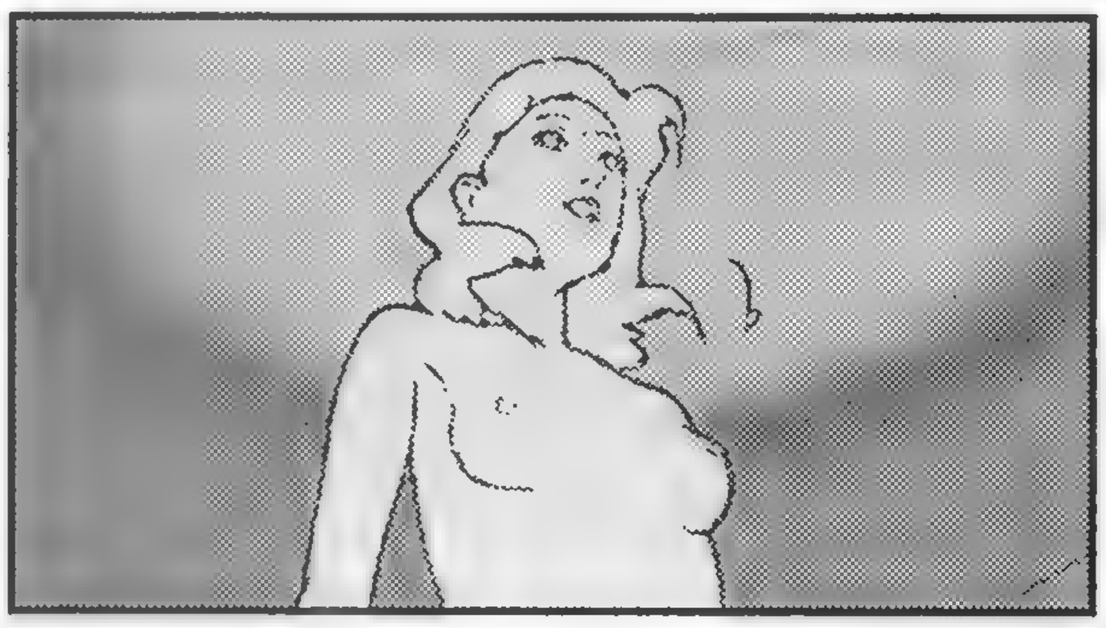
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1012	 	通りの奥、暗黒の穴の方へ向かって歩いて行く童女に付けてPAN。 PAN.UP.加味。 と、通りの奥、ビルを跨ぎ越してブラック乾が童女の行く手に立ちはだかる。 さらにPAN.UP。 ブラック乾が童女に手を伸ばす。	(乾の右足の着地までが3+0くらい、フレームのラスト位置までが6+12くらいの感じです) 乾　(～7+12) 「なぜ従わぬ！」	10+0
1013		怯えもせずキョトンとした顔で見上げている童女。 ブラック乾の右手、IN気味に童女の顔へと伸びて、		

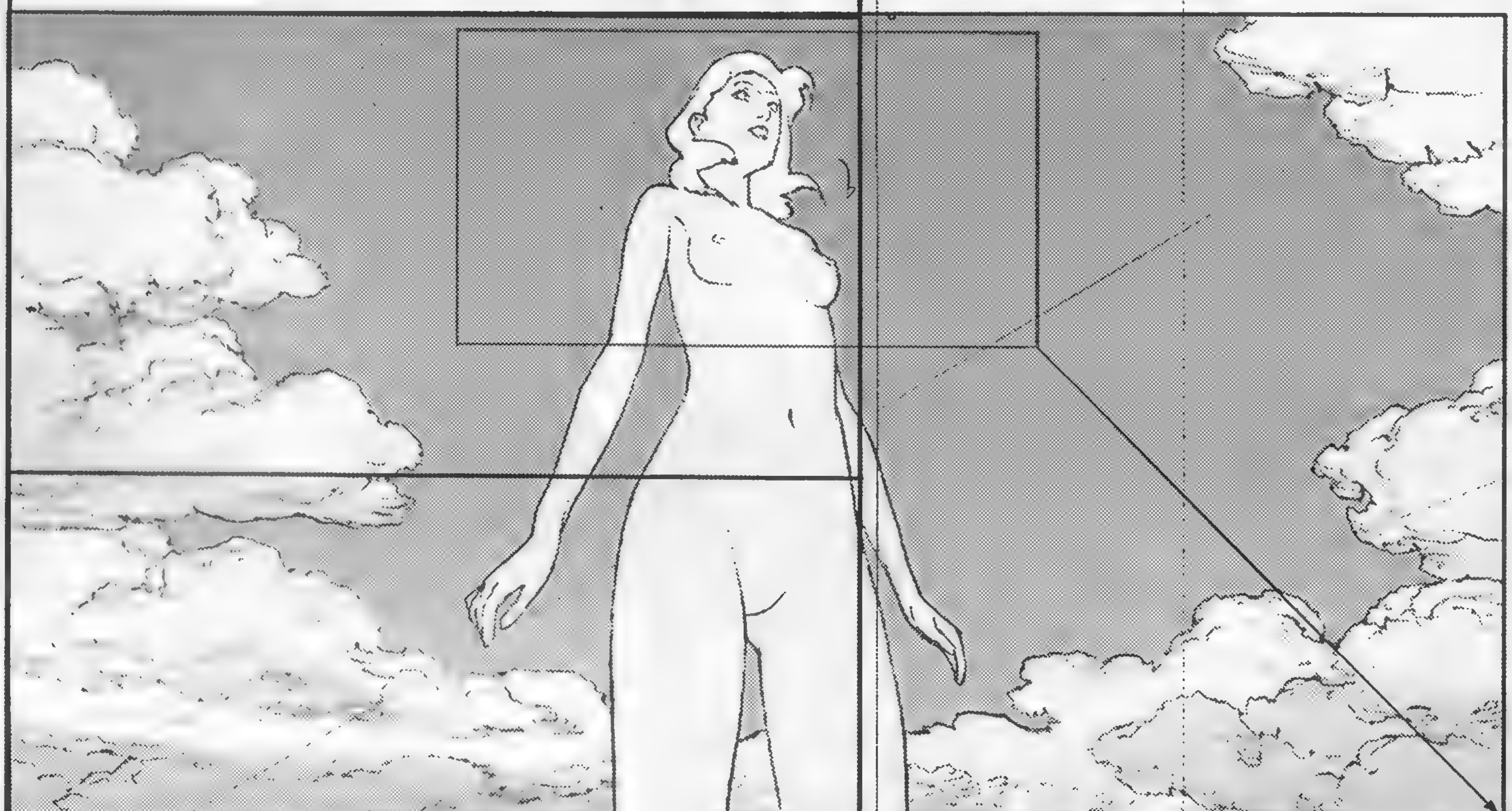
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
103		鷲掴みにする。		
		グググググッと、握りつぶそうとする。 が、童女は少しも動じず、		
		またも大きく息を吸い込む。 と、乾の右手が裏返るように	(吸い始めるまで～2+18)	
		童女の小さな口に呑み込まれる。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1013		ブラック乾を呑み込み。 さらに大きく成長する。 付けてPAN.UP.		7+0
1014		驚くブラック乾。 腕を引き抜こうと、 大きく身を起こす。 付けてPAN.DOWN.	乾 「!?」 乾 「ウヌッ！」	2+12
1015		A.C.で。 ブラック乾に引っ張られてバランスを崩しつつも、離れない少女。		

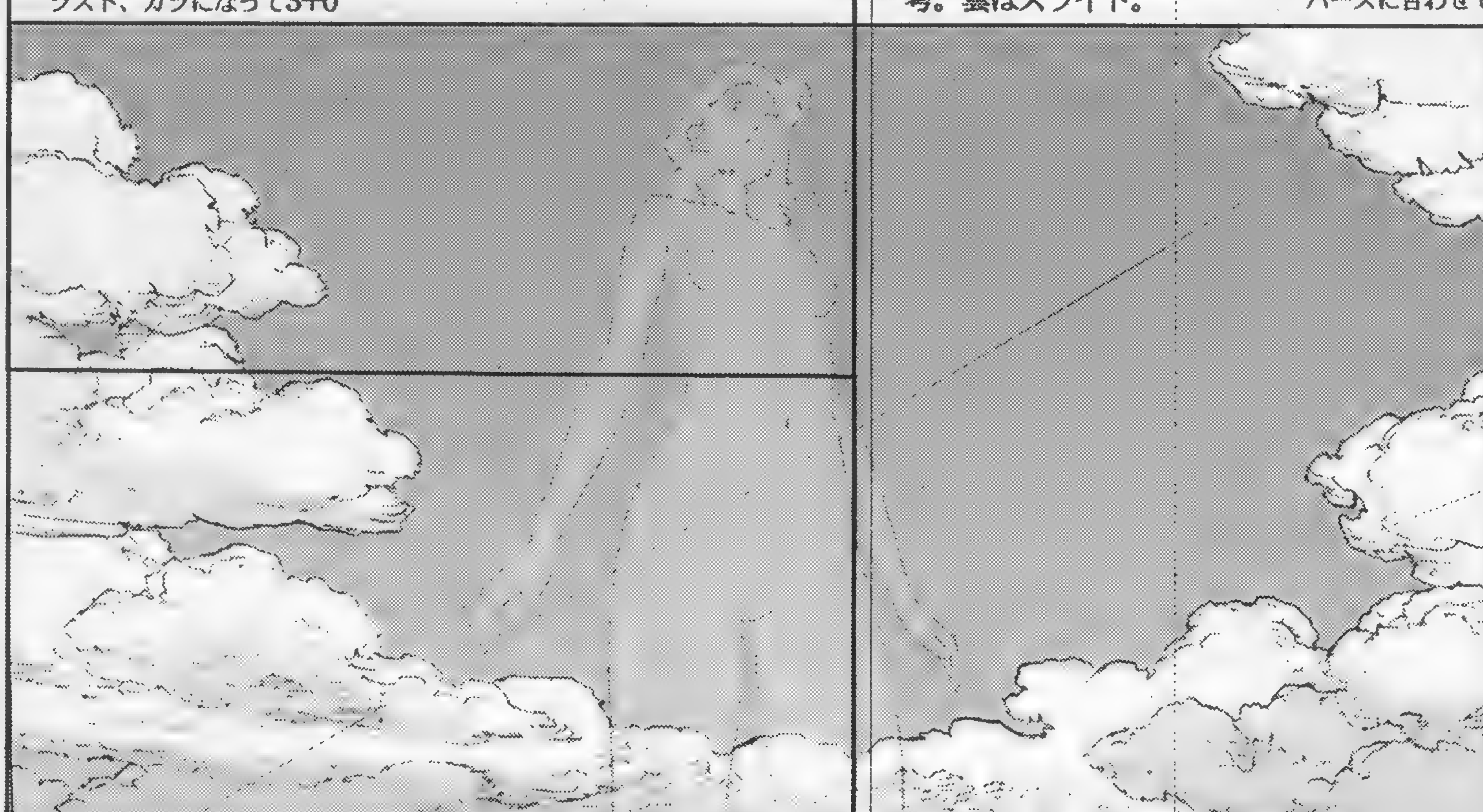
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1015		逆に、ブラック乾を引っ張るようにして、さらに吸い込む。		
		ブラック乾を呑み、さらに成長する。少女の成長とは逆に、吸い込まれて痩せ細って行くブラック乾。 この絵の前後くらいで一進一退するしつつブラック乾がさらにやせ細る感じでちょっと粘ってください。	乾 「ヌオオオッ！」	6+12
1016		固唾を呑んで見上げている粉川と島。	（こぼれて）	1+12
1017		痩せ細りながら呑み込まれて行くブラック乾。 地の底からわき上がるような、声にならぬ呻き声。 吸い込まれて手前へ来る。		
		ここも少し粘る。	乾 「ウオオオオオーッ!!」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1017		吸い込まれて手前へ来る。		5+12
1018		C.1015同ポから。すでに若い娘ほどに成長している女が、	乾「オオオオオーッ!!」	
		一挙にブラック乾を呑み込む。半透明だったその姿は、乾を呑み込むに連れて不透明度を増して、しっかりと実体と変わる。正に透けるように白かった肌も暖かみのある肌色に変わる。 ブラック乾の足元から、巨大な黒い塊が釣られるように引っ張り上げられて来る。T.B.	(〜3+12)	
		暗黒の穴が反転するように、盛り上がる。ググググッと、少し一進一退の間が(2+0くらい)あってから。 ツルッと、一挙に暗黒が女に呑み込まれる。PAN←。		
		暗黒の破片が消え去るまで。		7+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1019		成熟した姿の女、その顔は敦子に似ている。敦子そのものではありません。黒々としていた空が、女の頭上から反転して、青空へと変わって行く。 大きくT.B.(女とBGはT.B.率を変えて)真っ青な空と白い雲をバックに立つ、巨大な女。		

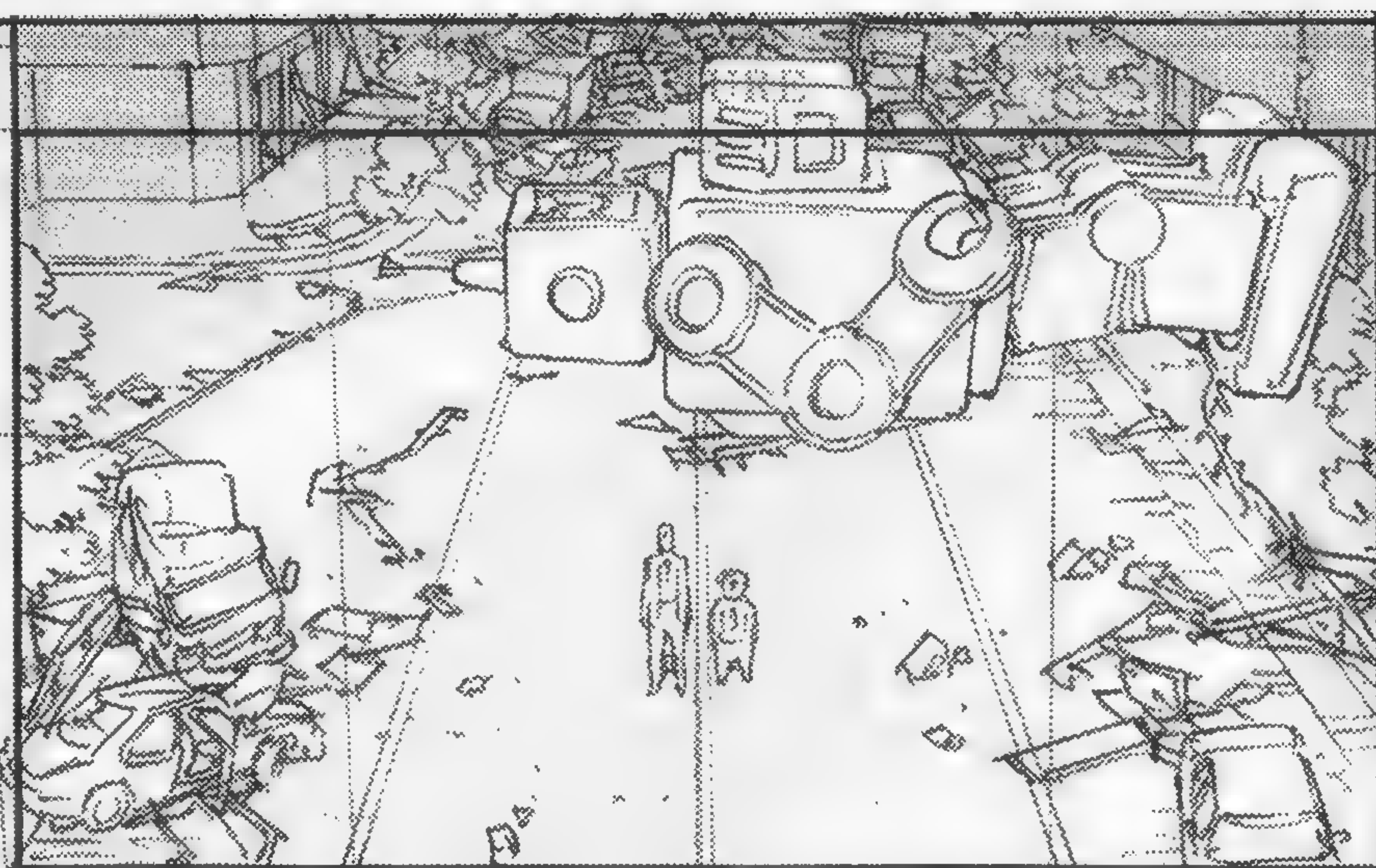
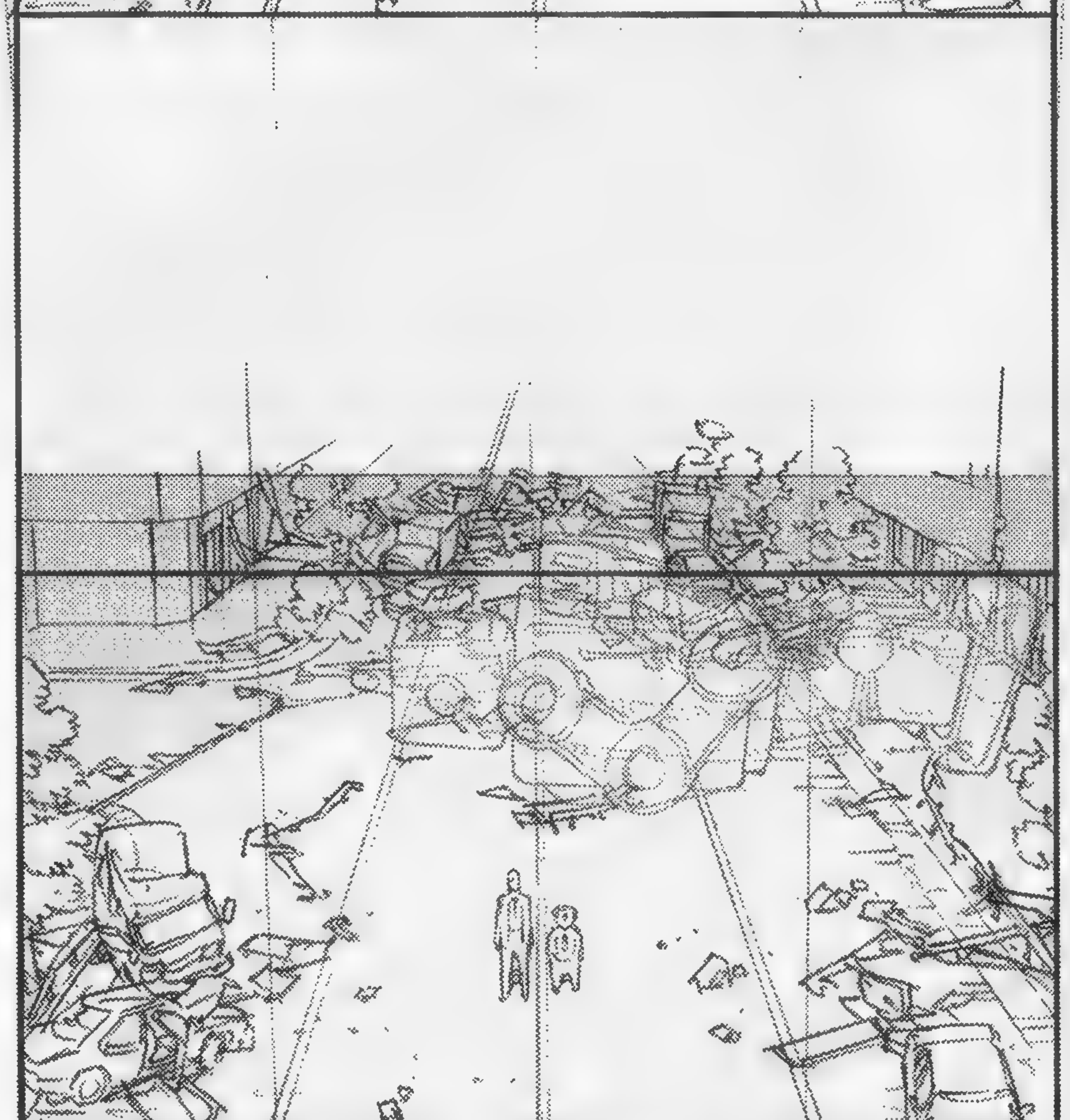


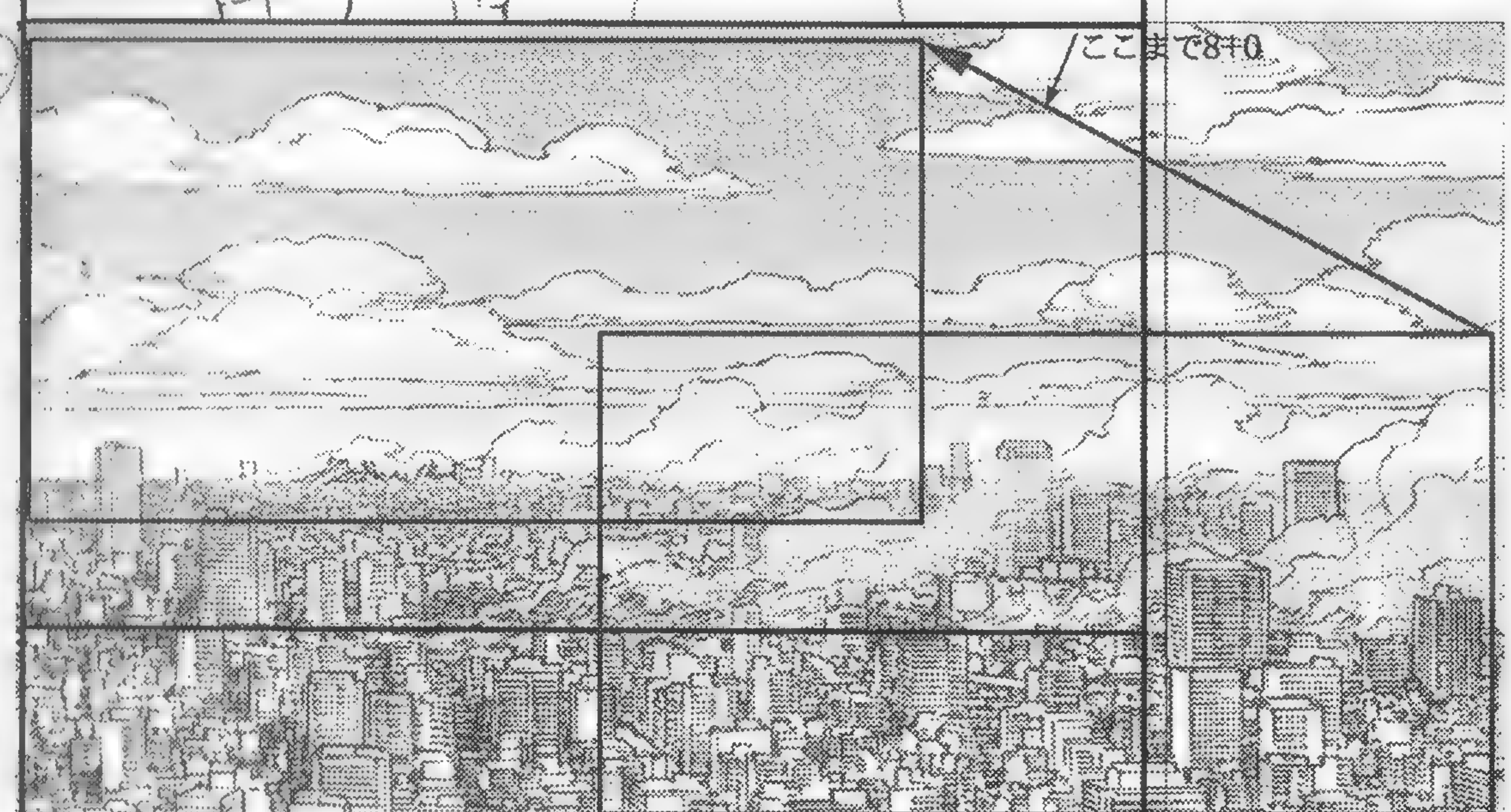
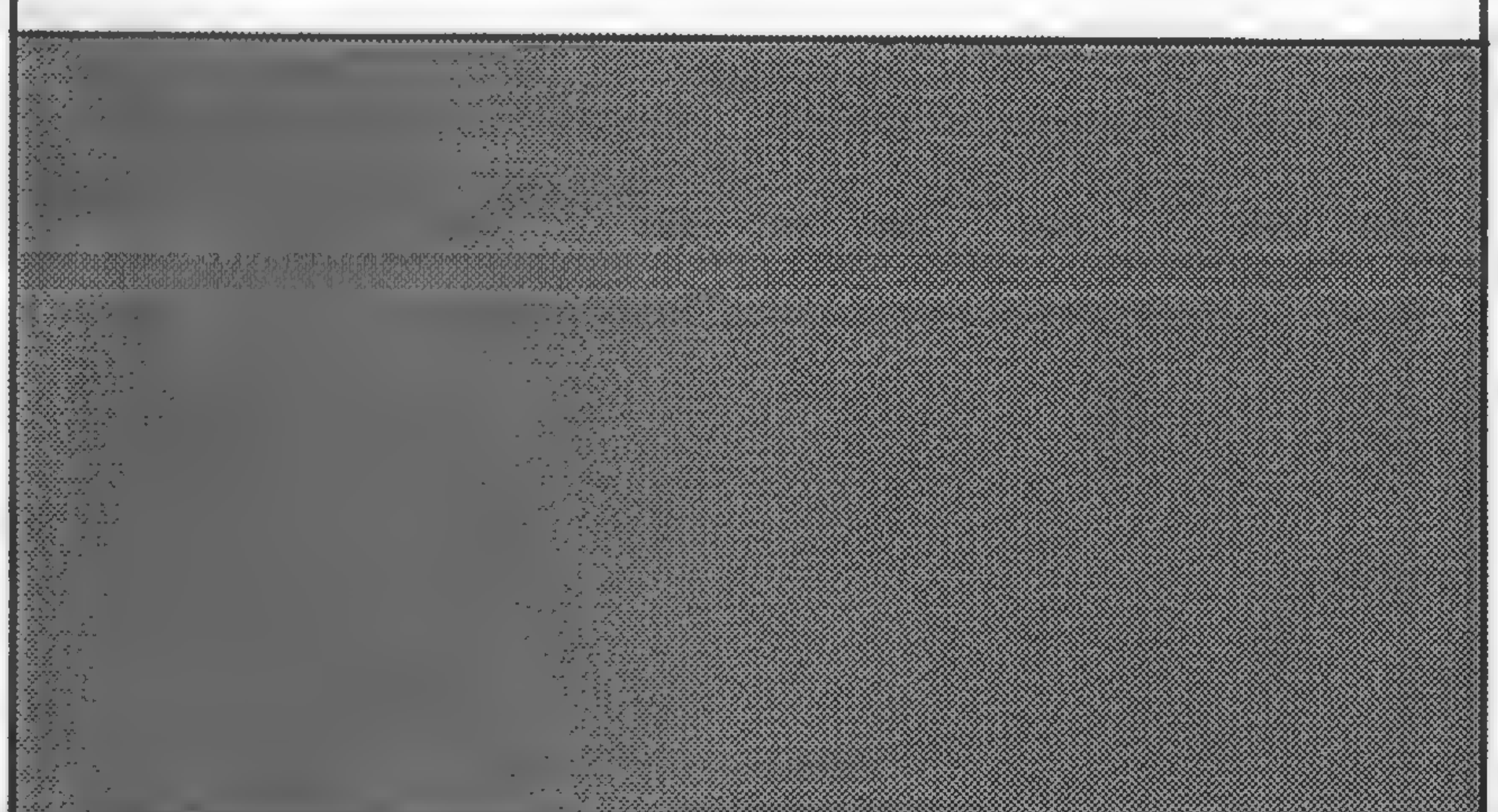
PICTURE	ACTION
FIX2+0(反転が徐々に広がり始める) T.B.1+18(サーッと奥まで反転が広がる) 2+18あってから F.O.3+12 ラスト、カラになって3+0	フワーッと収まる髪の毛。髪の毛が収まりきると共にF.O.。 F.O.後、空のみを少し見せたいので雲の配置を一考。雲はスライド。 雲のスライドはパースに合わせて。



TIME: 13+0

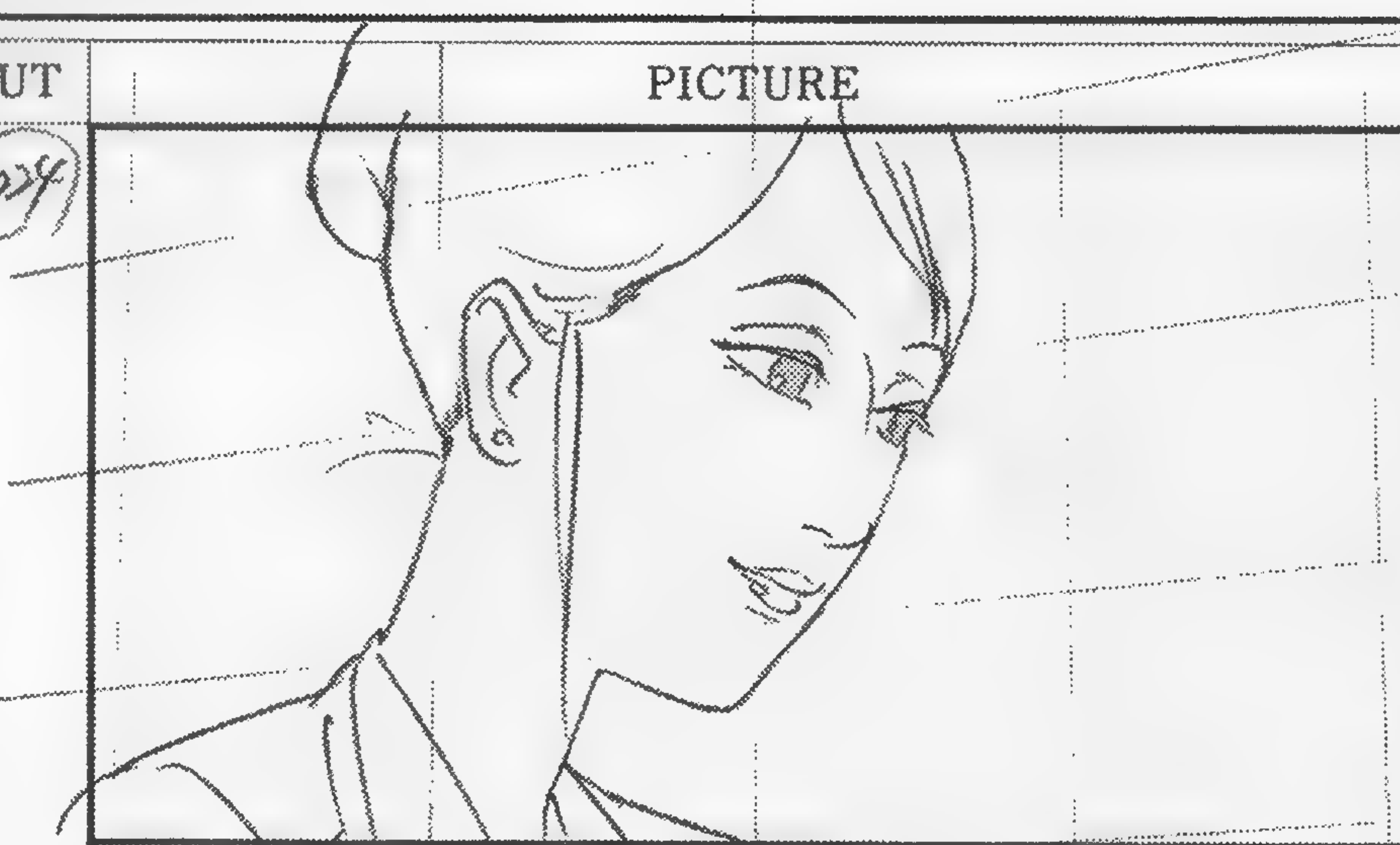
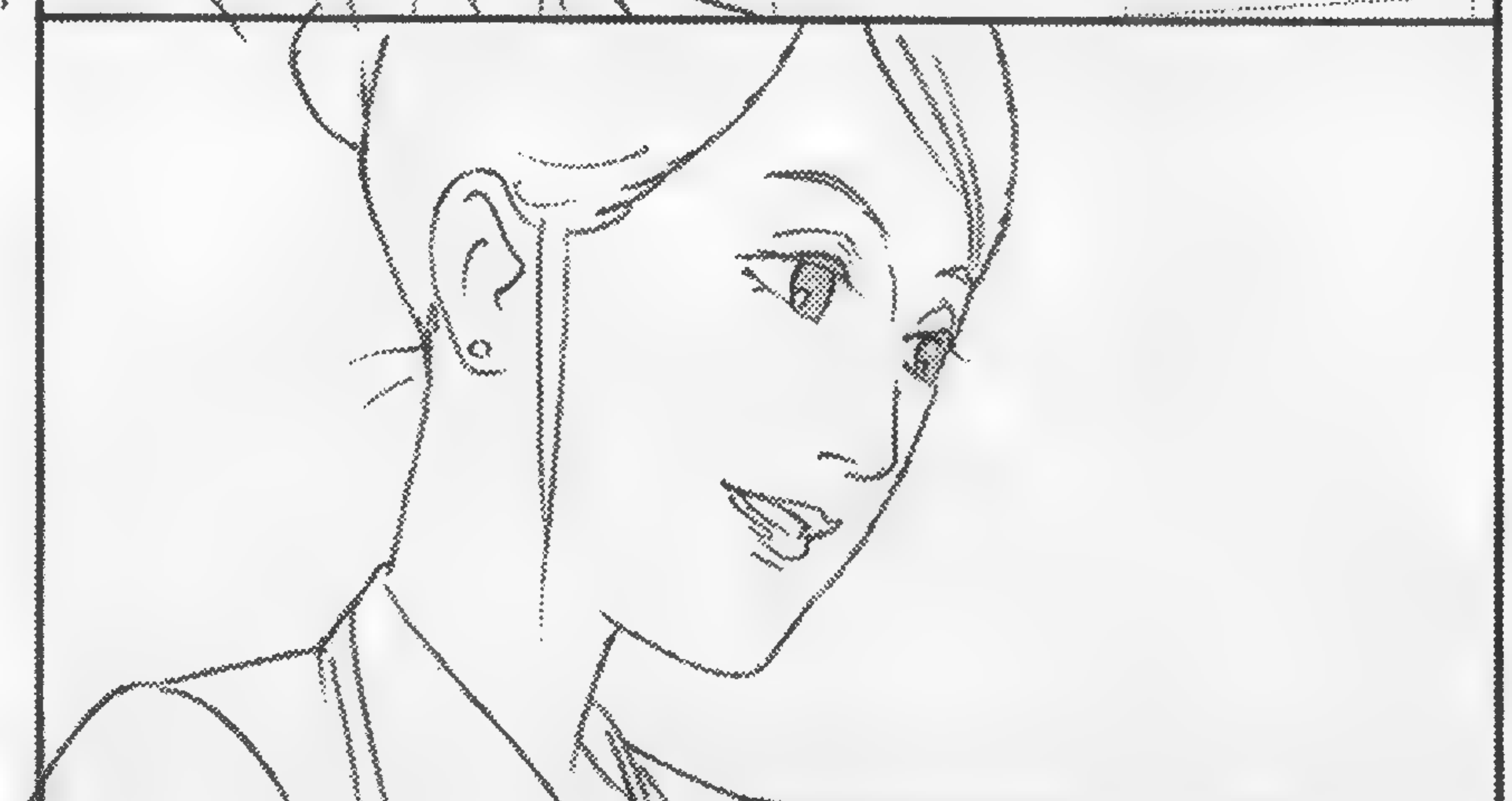
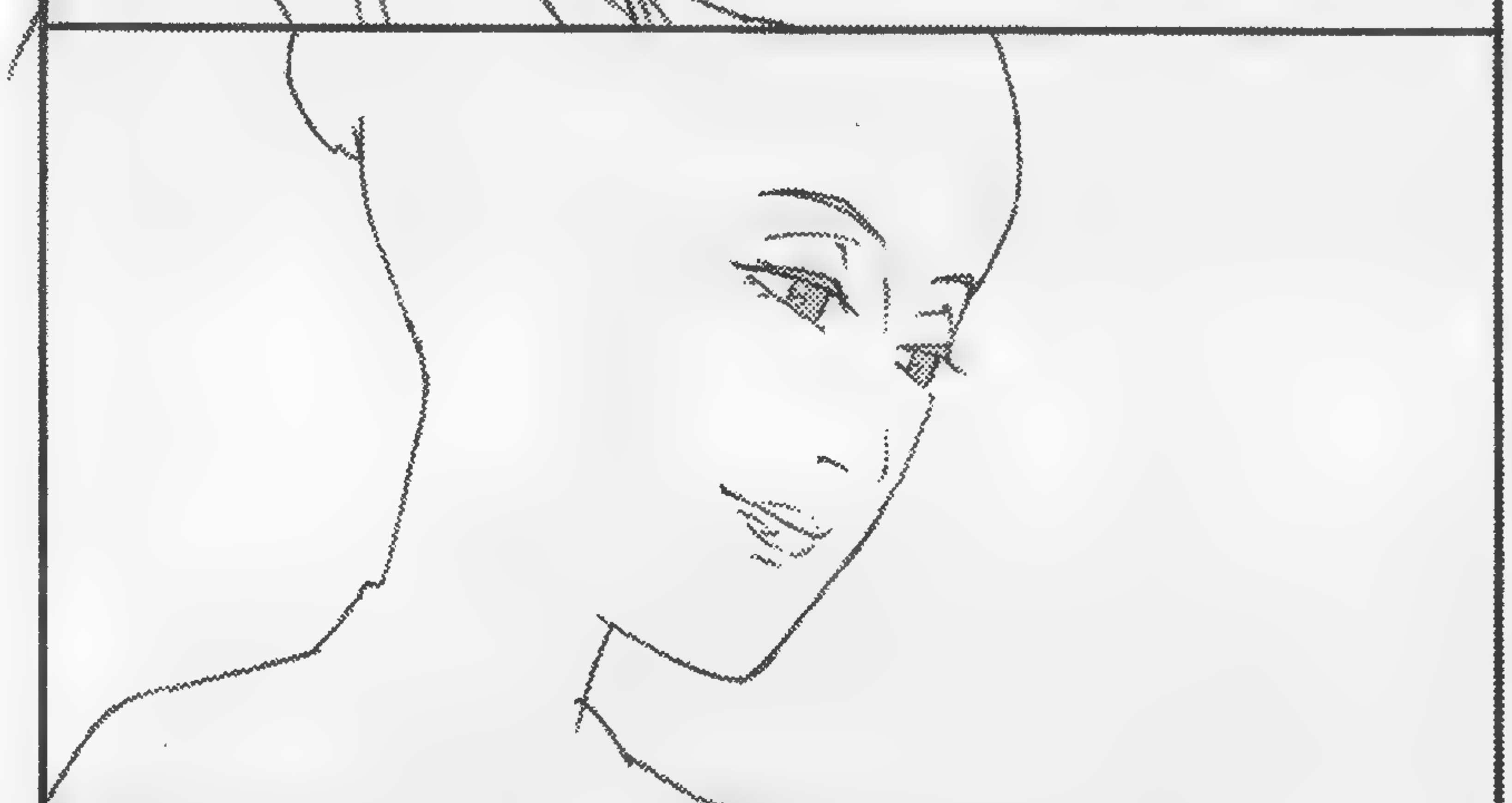
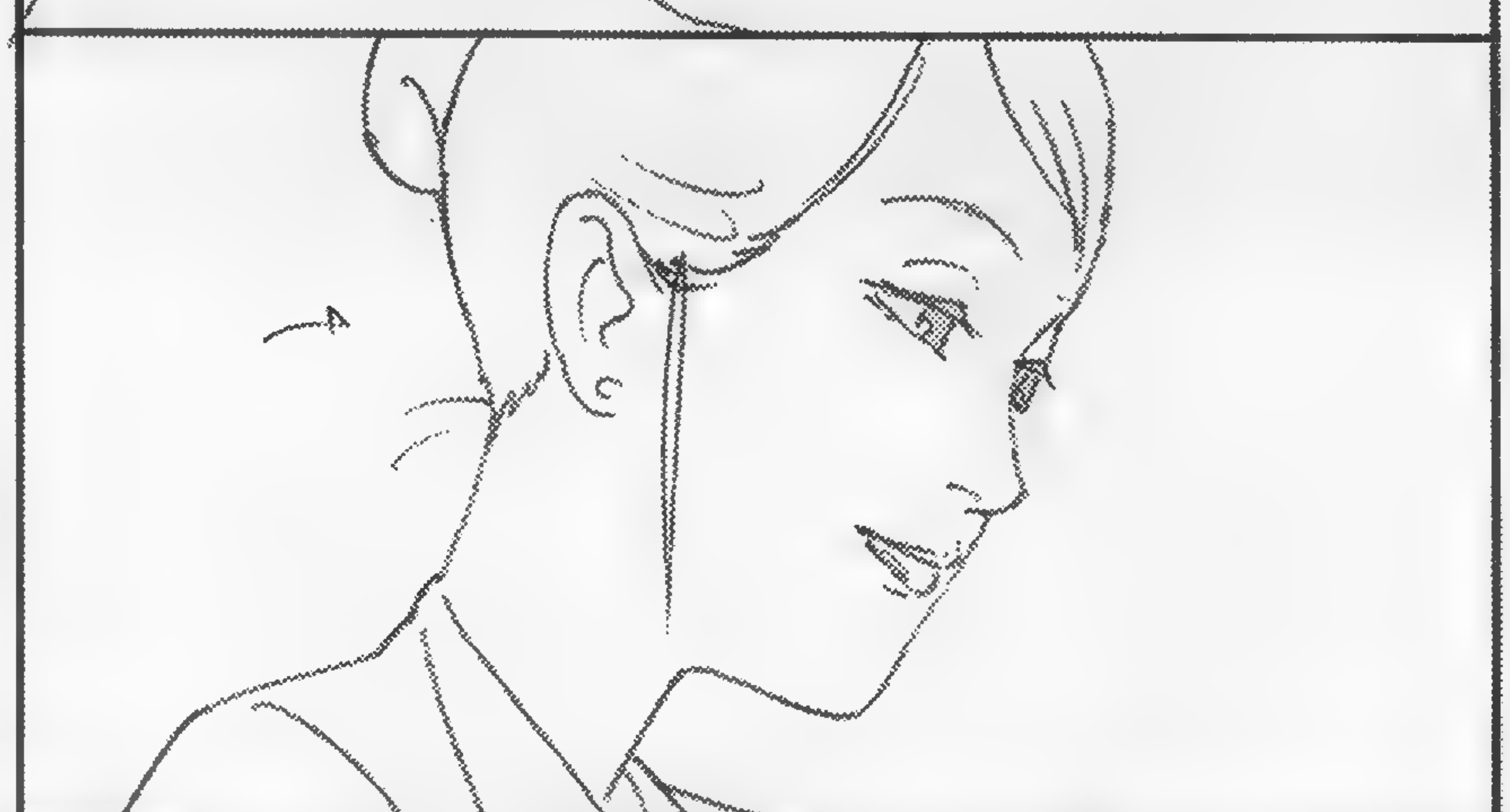
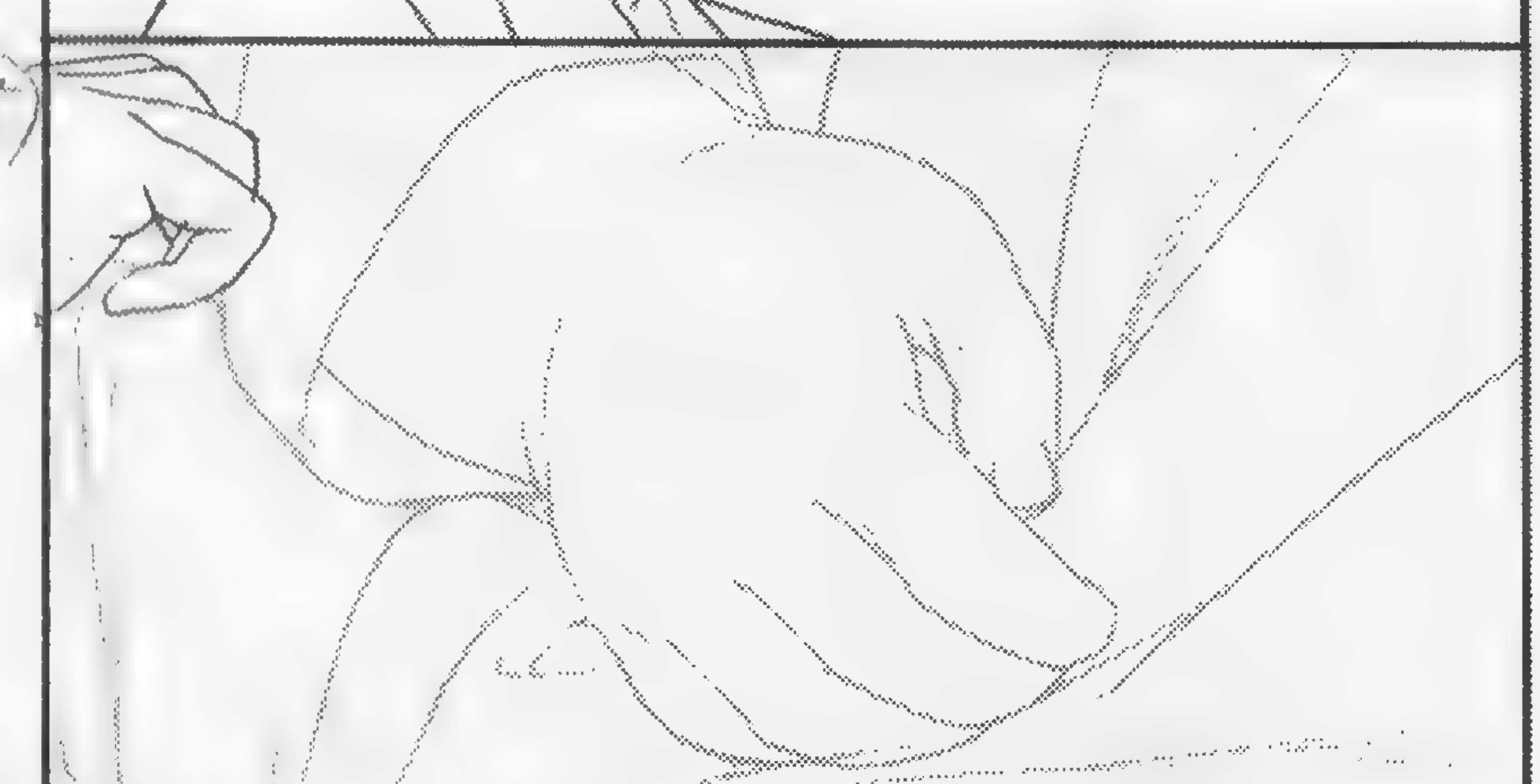
マッドハウス

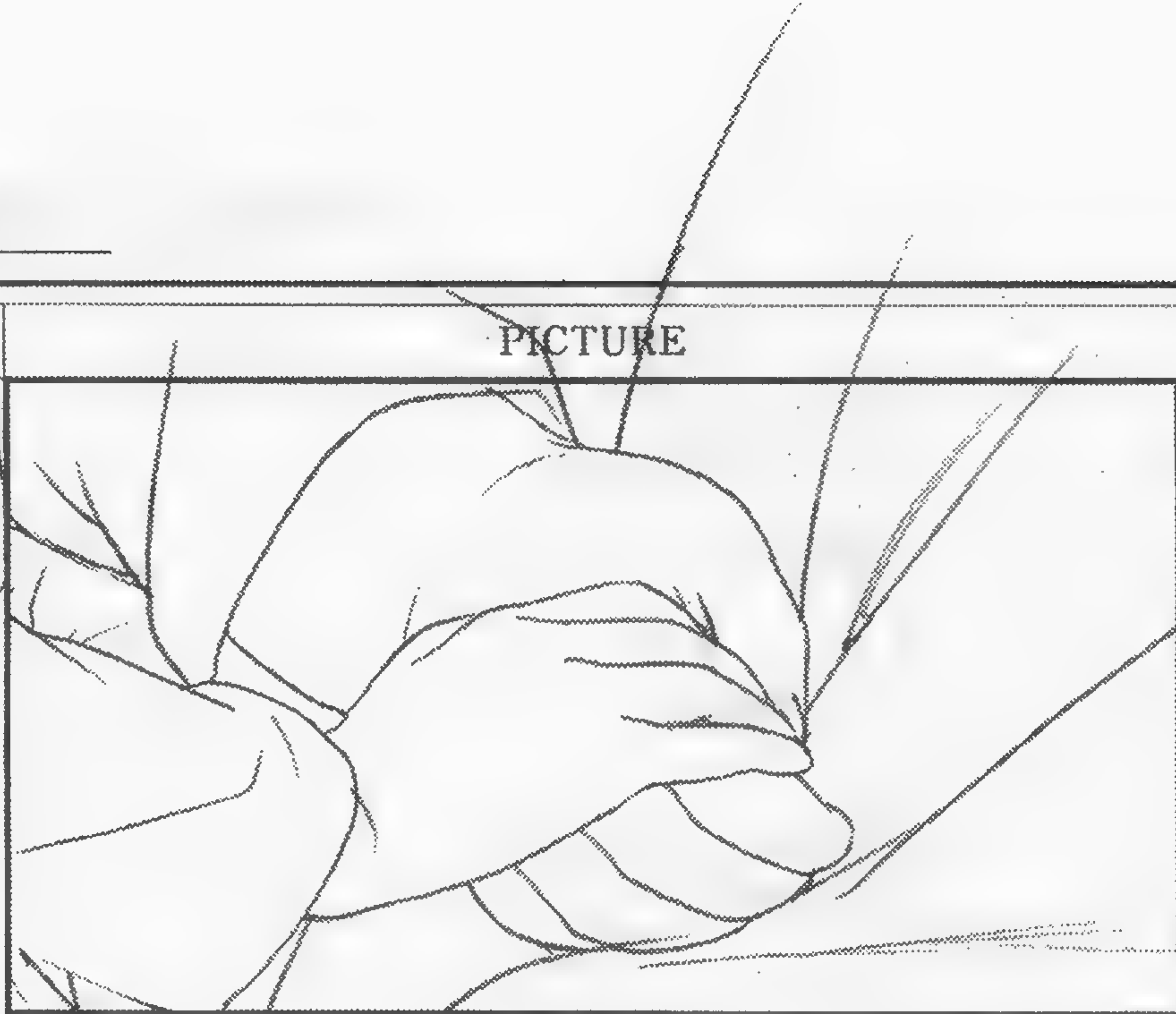
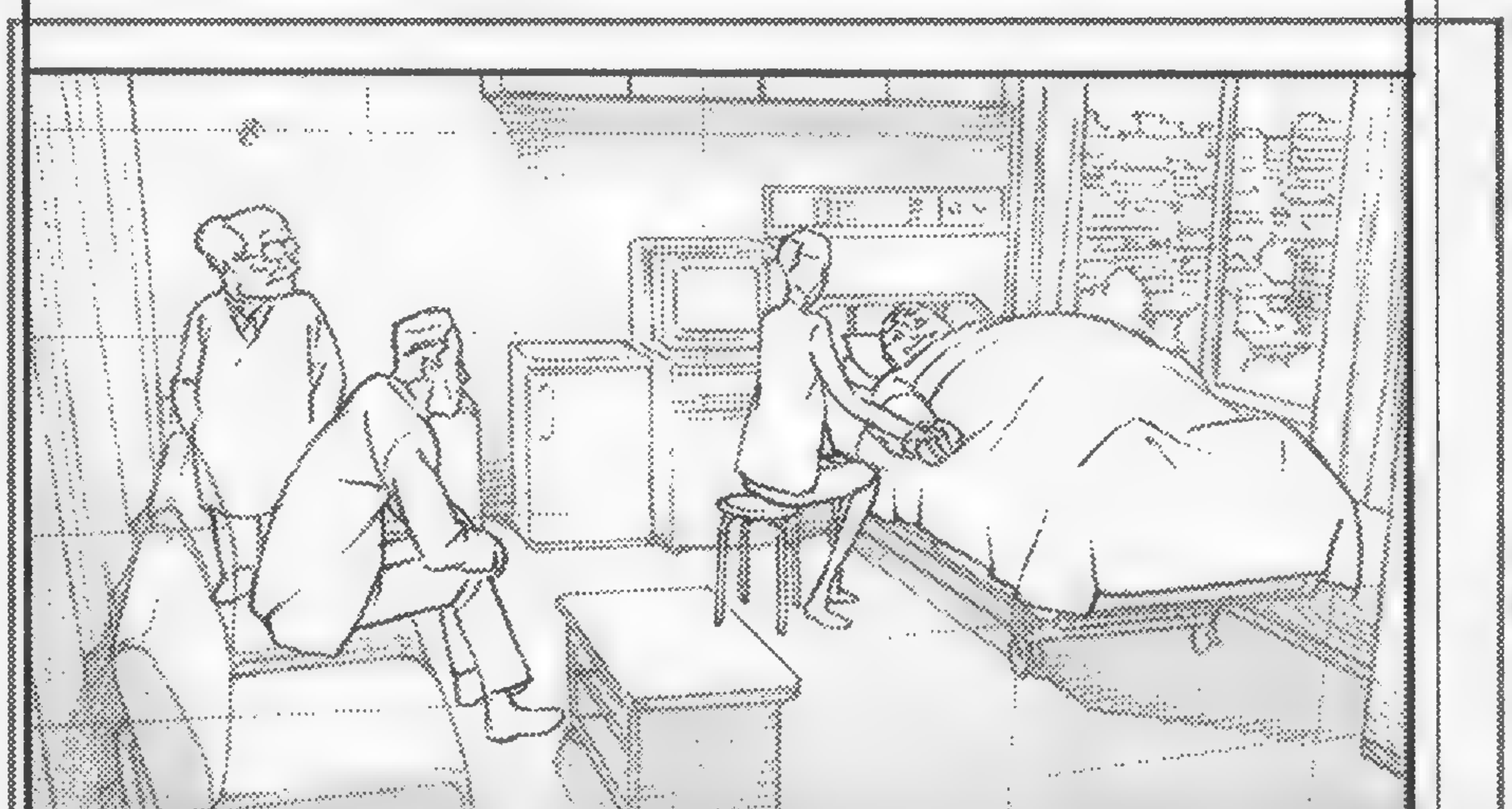
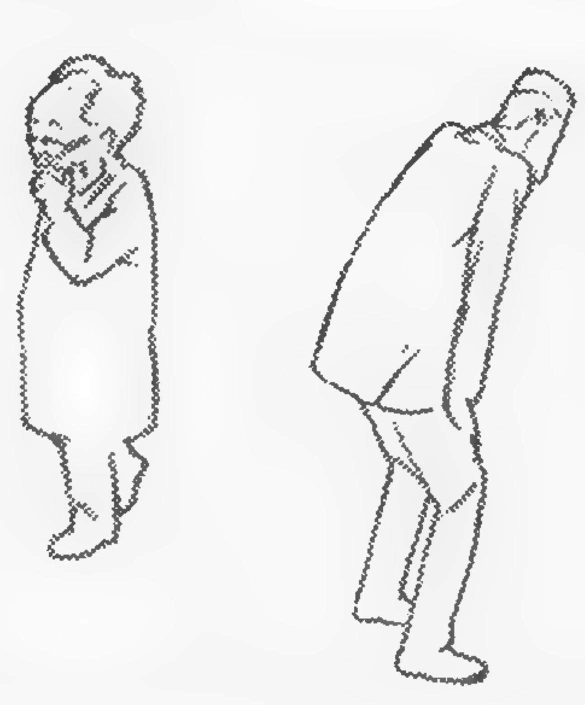
CUT		ACTION	DIALOGUE	TIME
1020		明るい日差しが照らす 通りを俯瞰。 カットいっぱい PAN.DOWN。 道路中央に立ちつくして いる粉川と島。		
		二人の背後に横たわって いた時田ロボットが F.O.して行く。 F.O.は6+0。		9+0
1021		呆然と見上げている 粉川と島。 風がソヨソヨと吹いて 襟や島の頭髪が揺れる。	(～3+0)	
		どちらからともなく 互いの顔を見合わせる。 しばし見返す(3+0 くらい)。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1021		カット尻で粉川が再び空を見上げて。		8+0
1022		C.991,998BG兼用。 青空が戻った街の俯瞰、PAN。 暗黒の穴の開いていた場所、黒い爆発に呑み込まれた跡から煙がたなびいている。	(〜3+06) 粉川（OFF） 「…夢から …醒めたのか？」	
		画面F.O.(5+0)		16+12

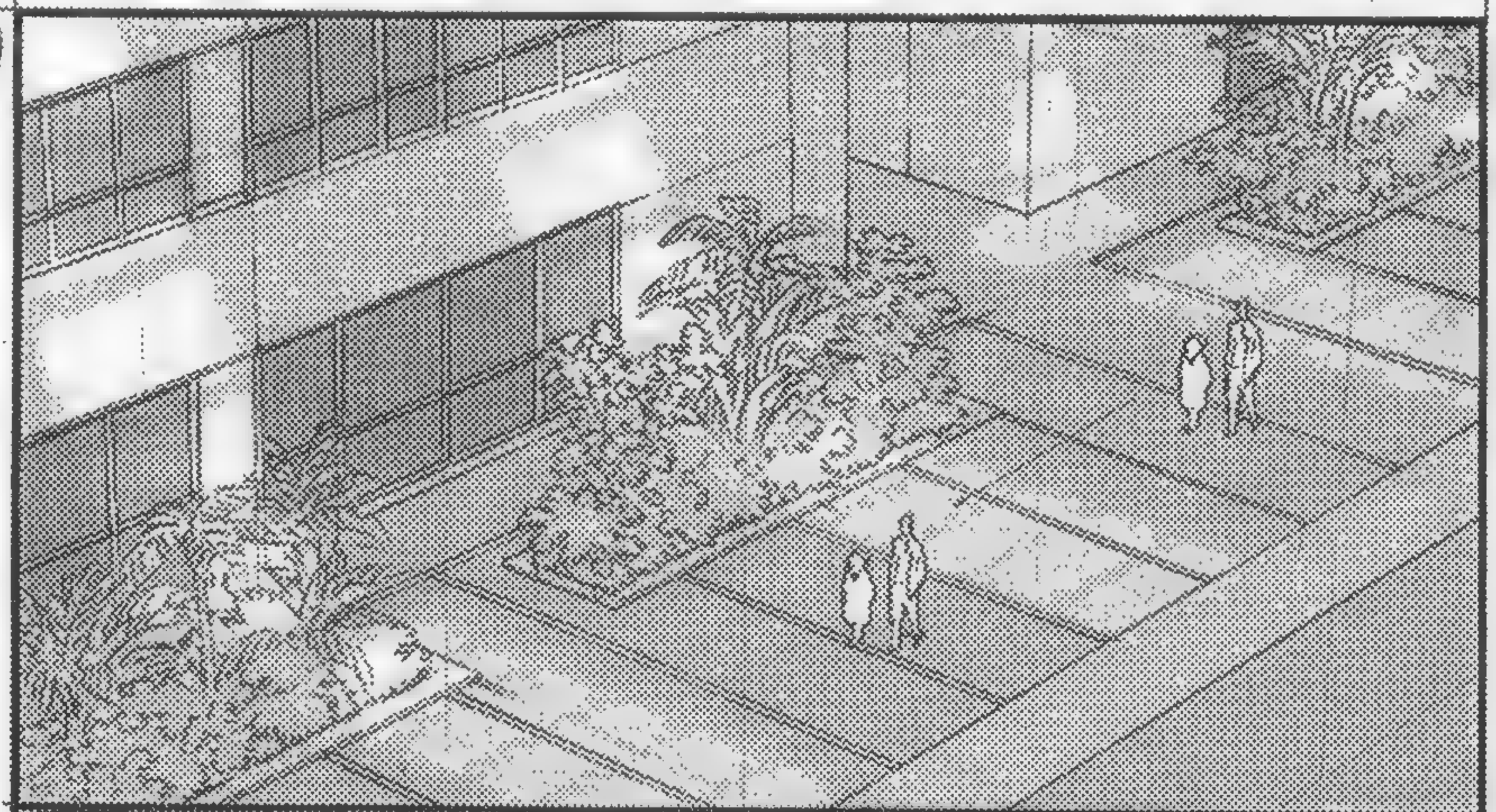
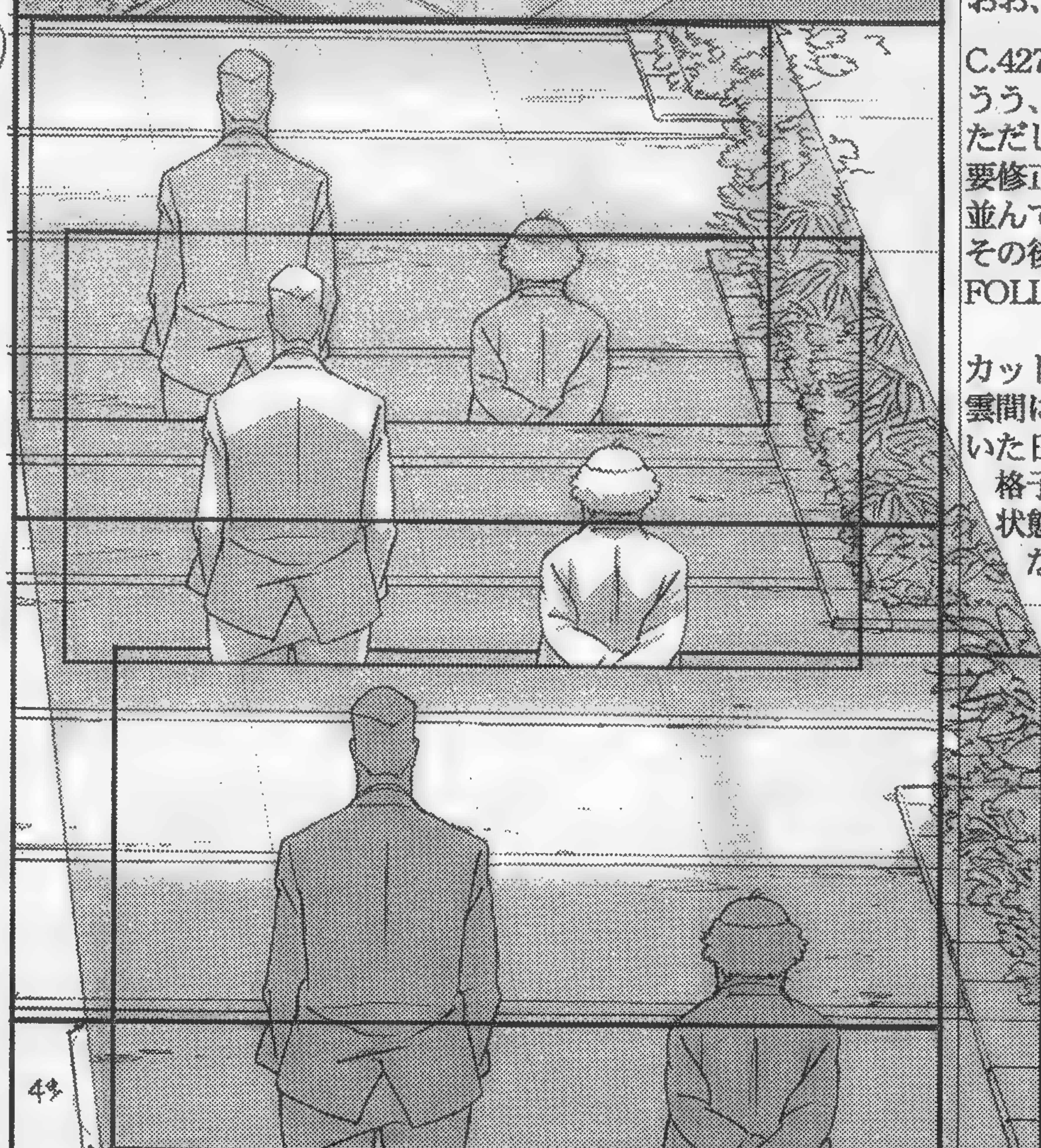
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1023		研究所、病室。 ベッドに横たわり、 眠っている時田。 窓から明るい日が 差している。	(〜2+0)	
		うっすらと目を開けて、		
		正面(敦子が座っている方)を見返す。	(〜6+0)	
		大きく欠伸をして、		
		明るい顔を向ける。 まるで何事もなかったかのような無邪気な顔。	時田　(〜10+09) 「スゲェー夢を見たよ」	12+12

(　　)

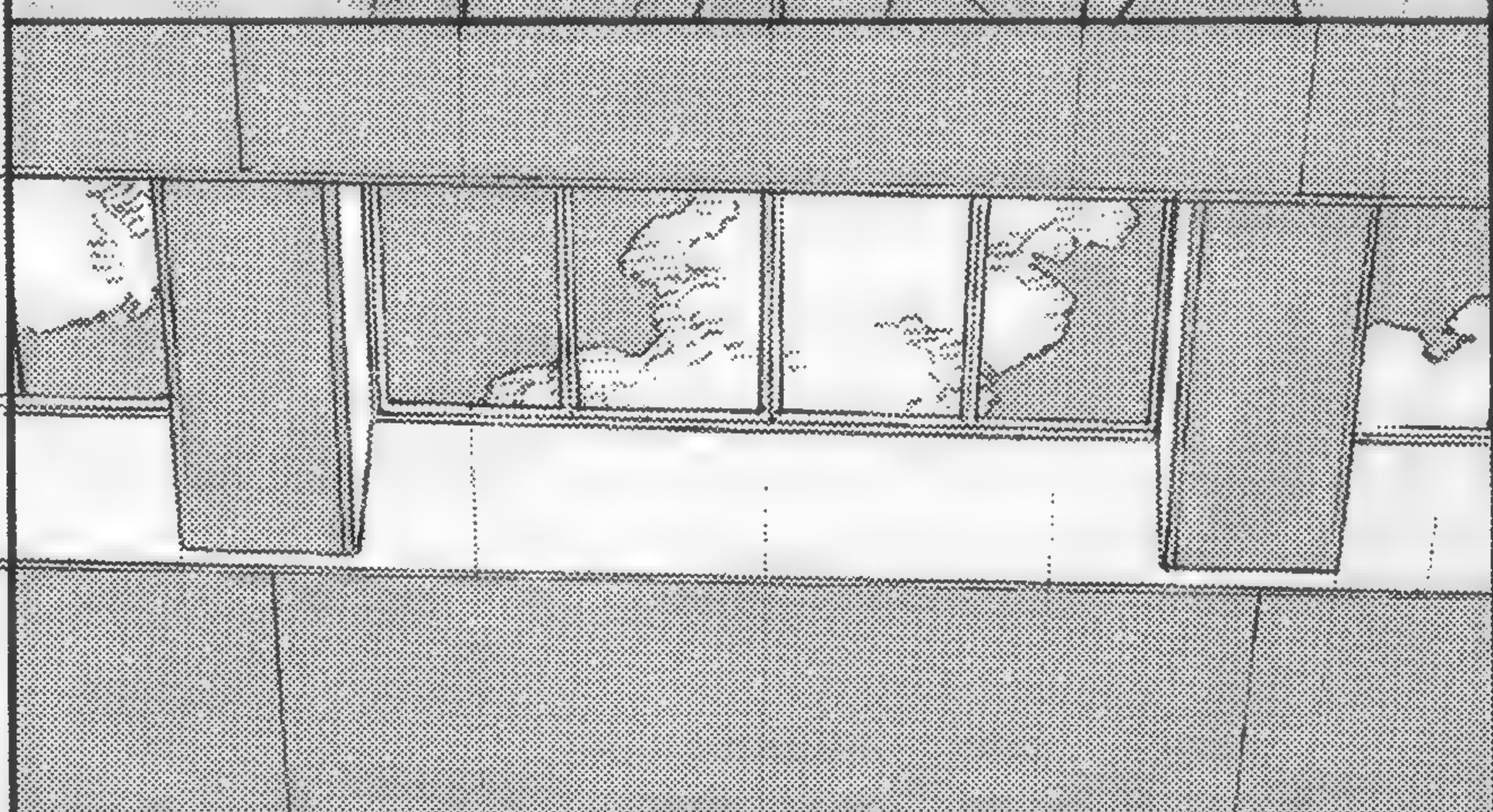
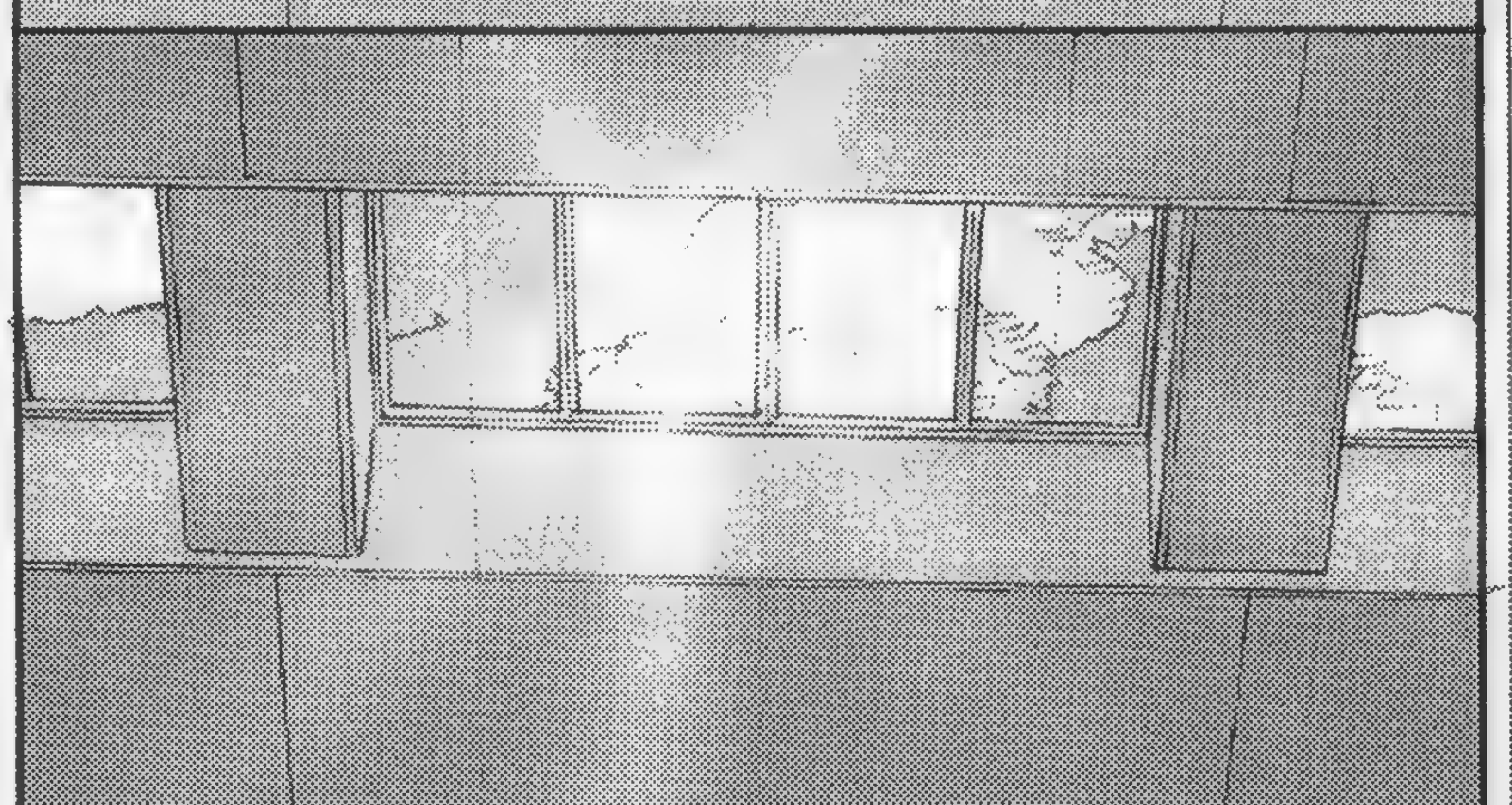
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1024		時田を見つめ 返している敦子の アップ。 微笑んで。 BGは壁です。 敦子のコスチュームは 初期のバージョンで。		
		珍しく茶目っ気のある 顔で。	敦子　(〜1+12) 「私も。 久しぶりに スゲェーのを 見た」 ※アフレコ台本と少し セリフが変わりました。 要修正。	
		言って、愛しそうに 目を細め、		
		ちょっと身を乗り出す。		8+0
1025		A.C.で。 敦子の右手が、 ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1025		巨大な時田の手に 添えられる。		3+0
1026		病室内、引き。 C.294同ポですが、 こちらの時間帯は 昼間です。 BGに余裕がある なら、左の絵より もう少しフレームを 引きたい。 見つめ合っている 教子と時田。 ソファには粉川、 その奥に島が立って いる。	(~2+0)	
		親密な様子の二人に、 島と粉川、互いに顔を 見合わせ、 「邪魔っちゅうことか」 とばかりに立ち去ろう とする。		
		粉川が立ち上がりかけた くらいまで。 島は少し笑いを噛み 殺す感じ。		5+18

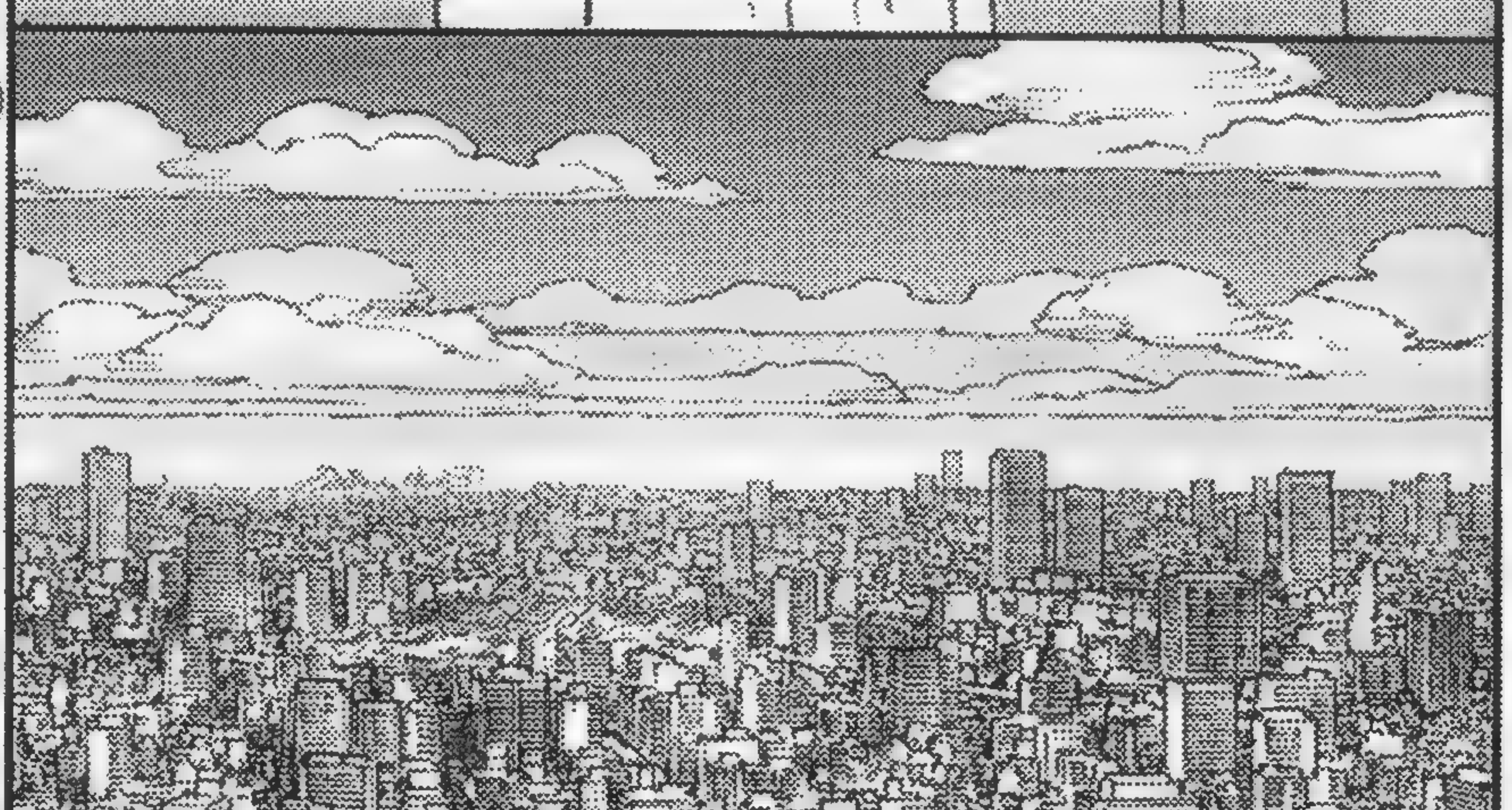
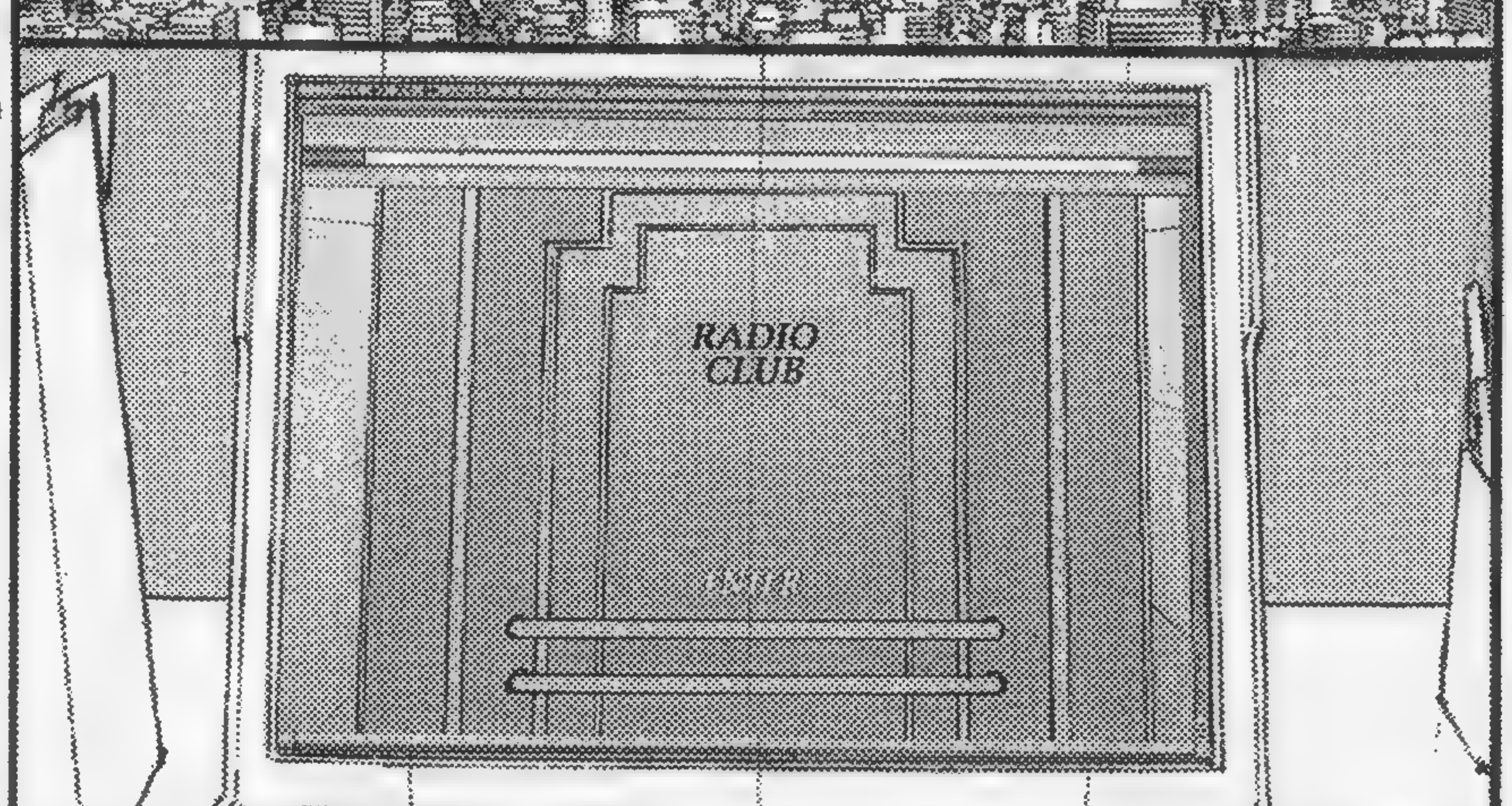
(　　)

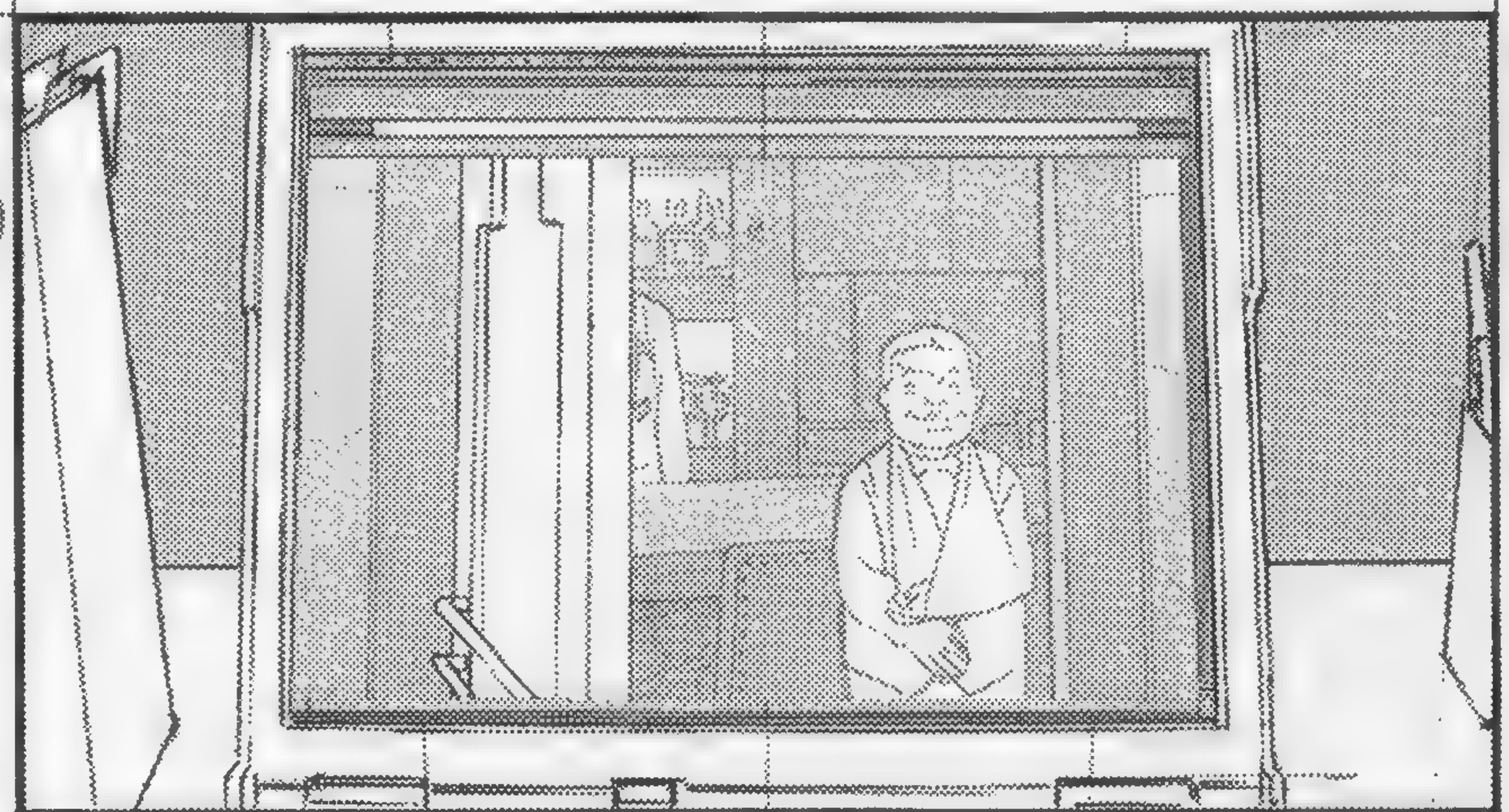
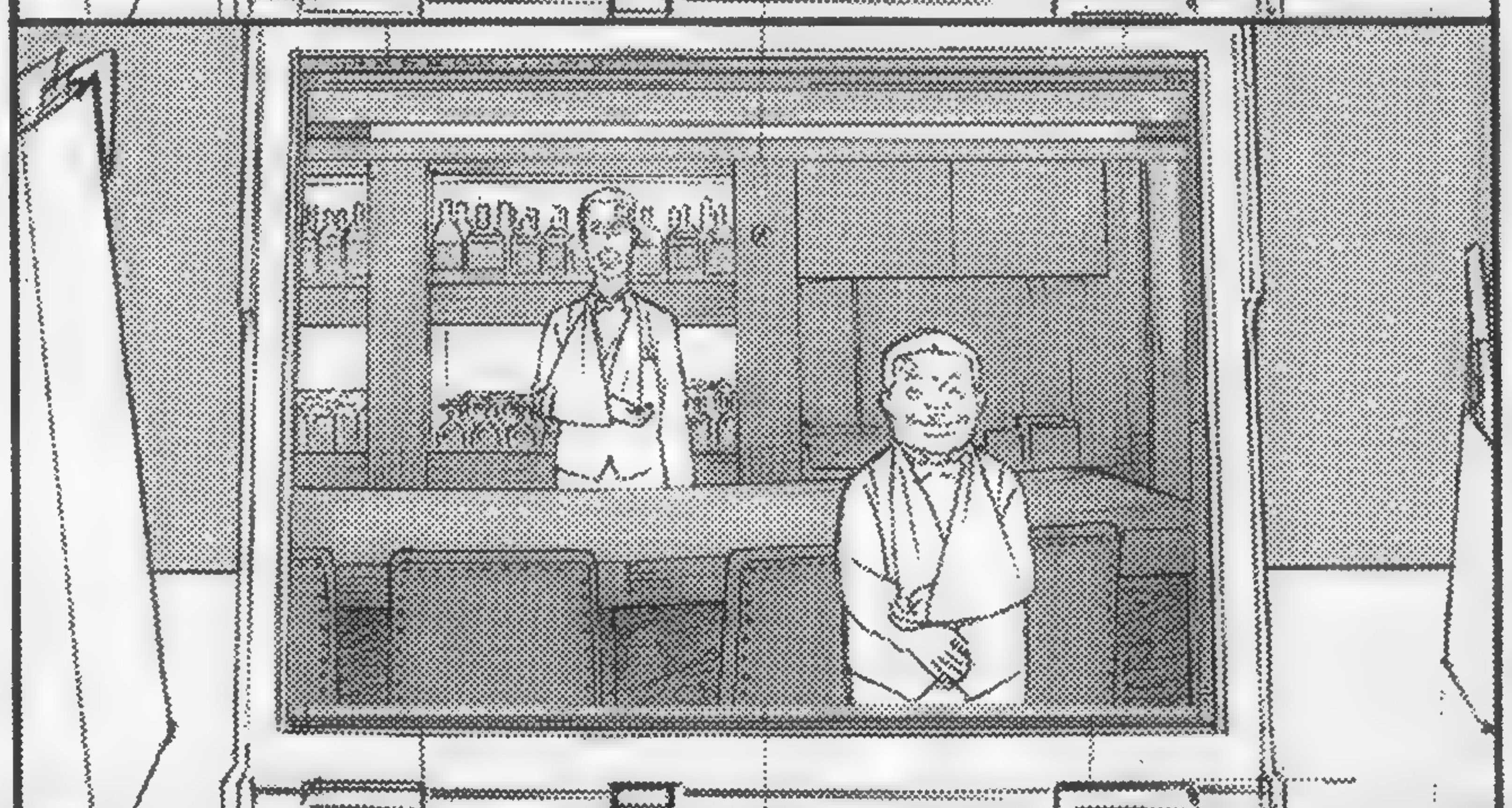
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1027		C.425同ポ。 研究所、外。前庭。 屋根のスリットから 漏れる日差しが 格子模様を作り出して いる。 島と粉川が並んで 歩いてくる。 作画素材も425の兼用で 行けると思います。 おお、オアシス再び。	島　(~1+09) 「(ため息混じりに) 振られちゃったな」 粉川　(~3+0) 「本気だった のかよ!?（笑） (~5+12) けどパプリカは 夢の女だろ？」	8+12
1028		C.427同ポ。作画も兼用。 うう、オアシス。 ただし、BGに若干 要修正。 並んで歩く粉川と島、 その後ろ姿。 FOLLOW。 カット尻、太陽が 雲間に入り、差して いた日が翳る。 格子模様が薄くなった 状態のBGが必要に なります。 C.427より尺が長い ですが、その分 FOLLOW速度を 落とします。	島　(~1+0) 「そうだな、夢で いつかまた逢える ……(不意に思い出し たように)お前の 夢見の方はその後 どうだ？」　(~6+0) 粉川　(~9+0) 「あ……忘れてたな」 島　(~13+0) 「原因は 分かったのか？」	14+18
1029		C.433同ポ。ですが BG日差しが翳っている 状態が必要です。 立ち止まりつつ、 ↓		

(　　　)

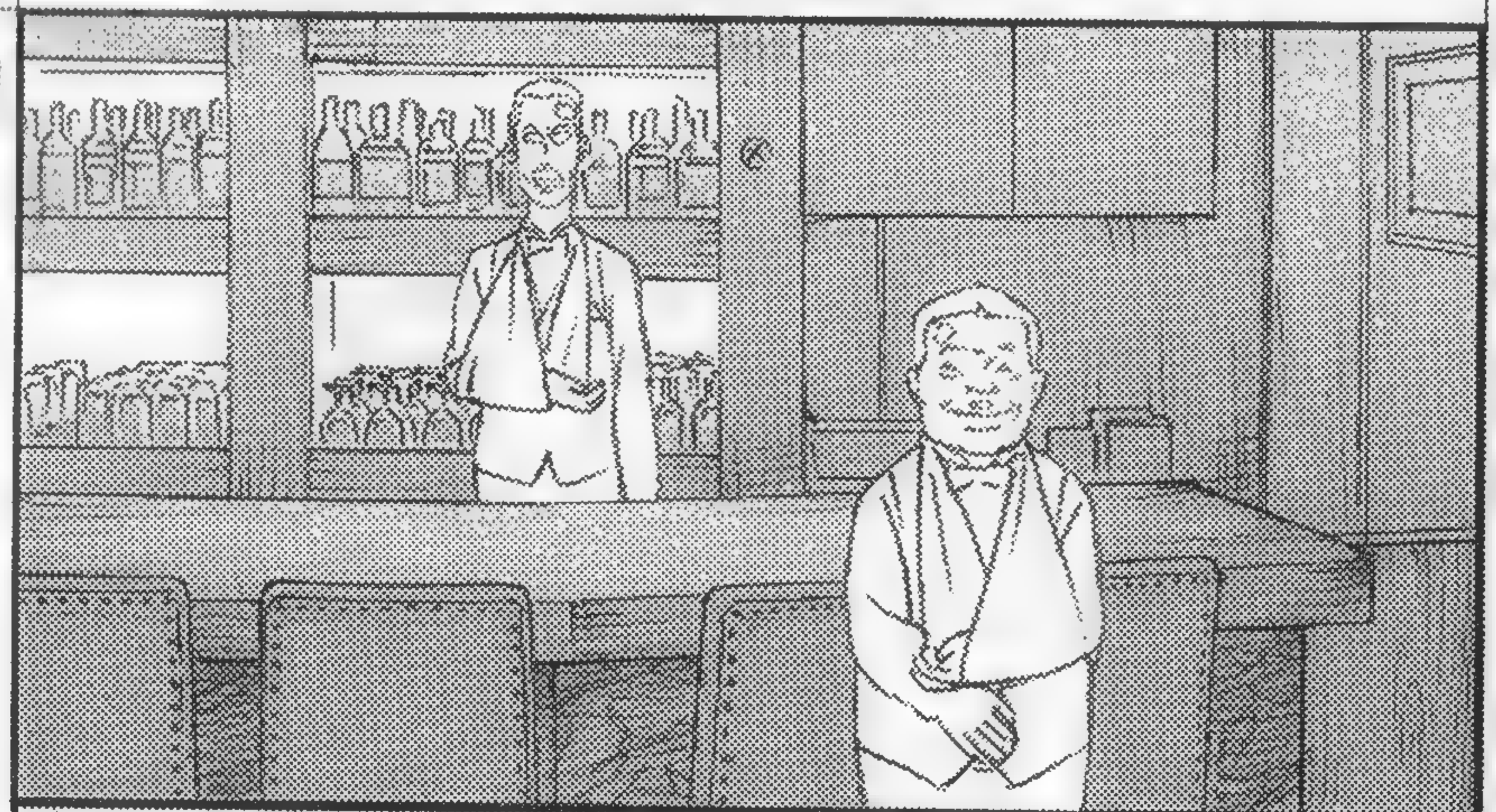
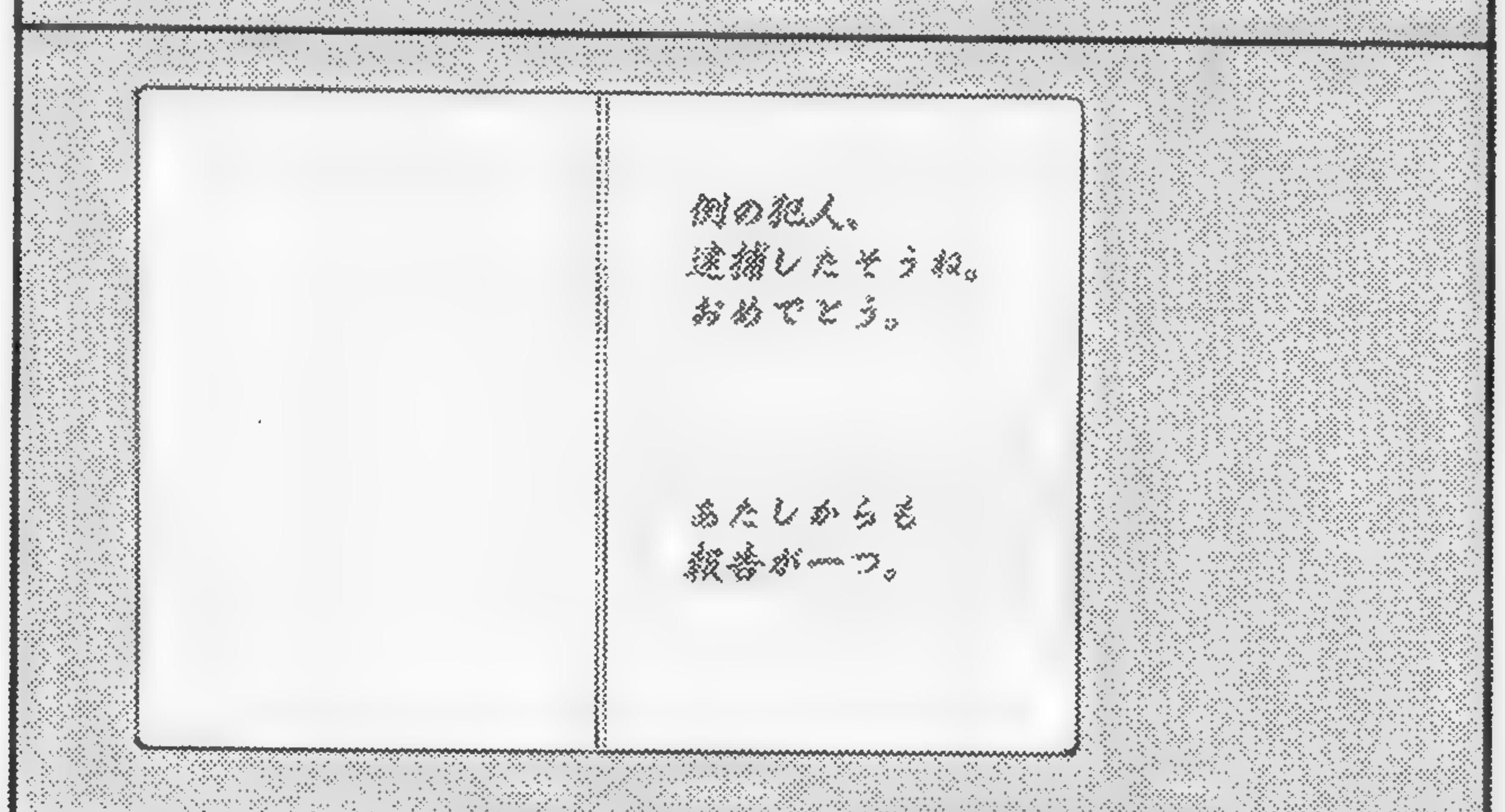
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1029		ふと空の方を見上げる粉川。	粉川 (～1+06) 「…原因か……」	3+0
1030		天井のスリットから空が見える。 雲、スライド。	(～2+06)	
		雲が切れて日が差す。 眩しいに包まれる。	(～3+18) あいつ（OFF） 「気にすること なかったんだぜ！ (呼びかける感じで)」	6+0
1031		C.427、1029同ポ。 こちらのBGは427の ままです。日が差した 状態。		
		声の方を振り向く粉川。	粉川 「？」	1+12

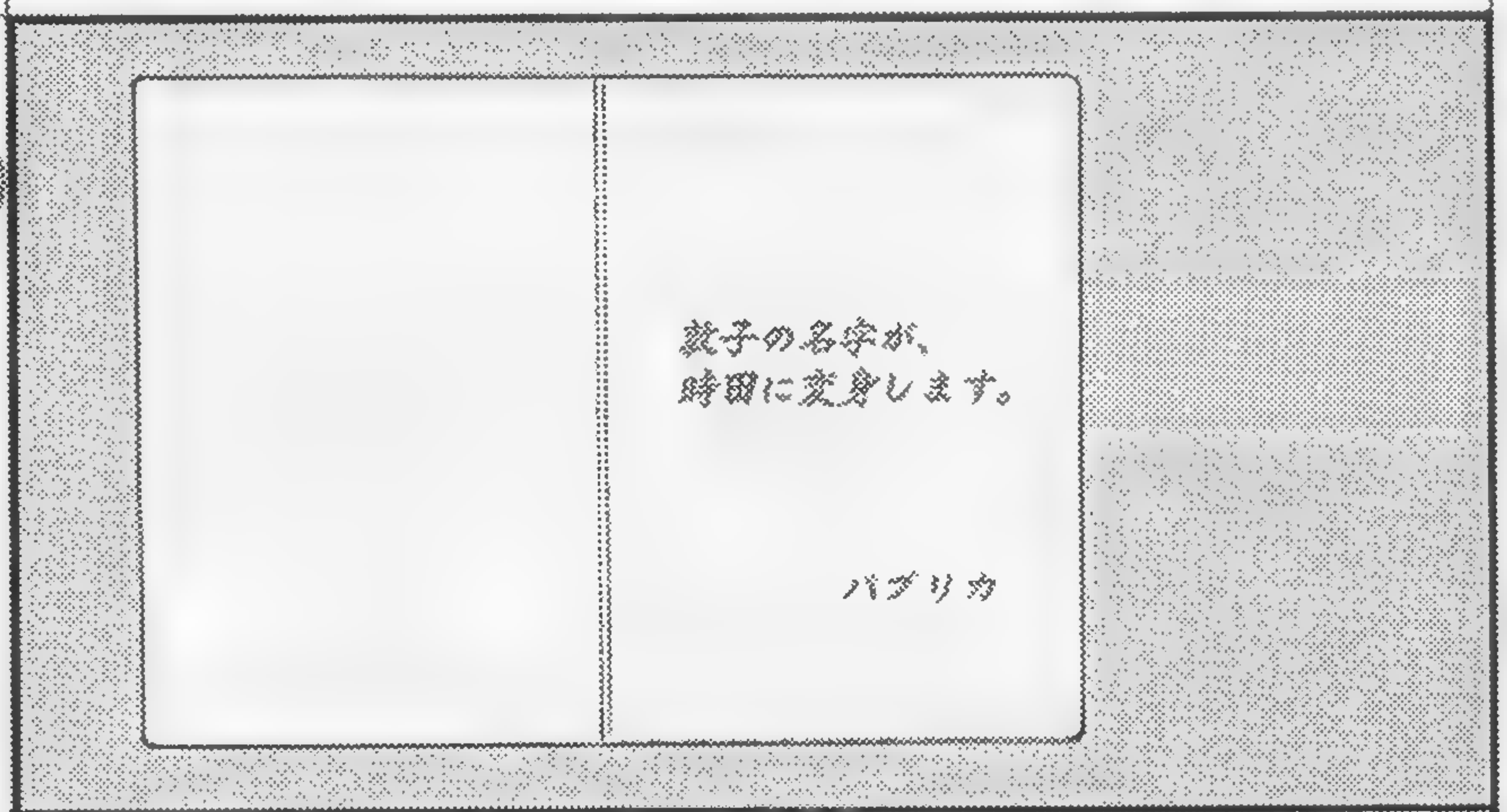
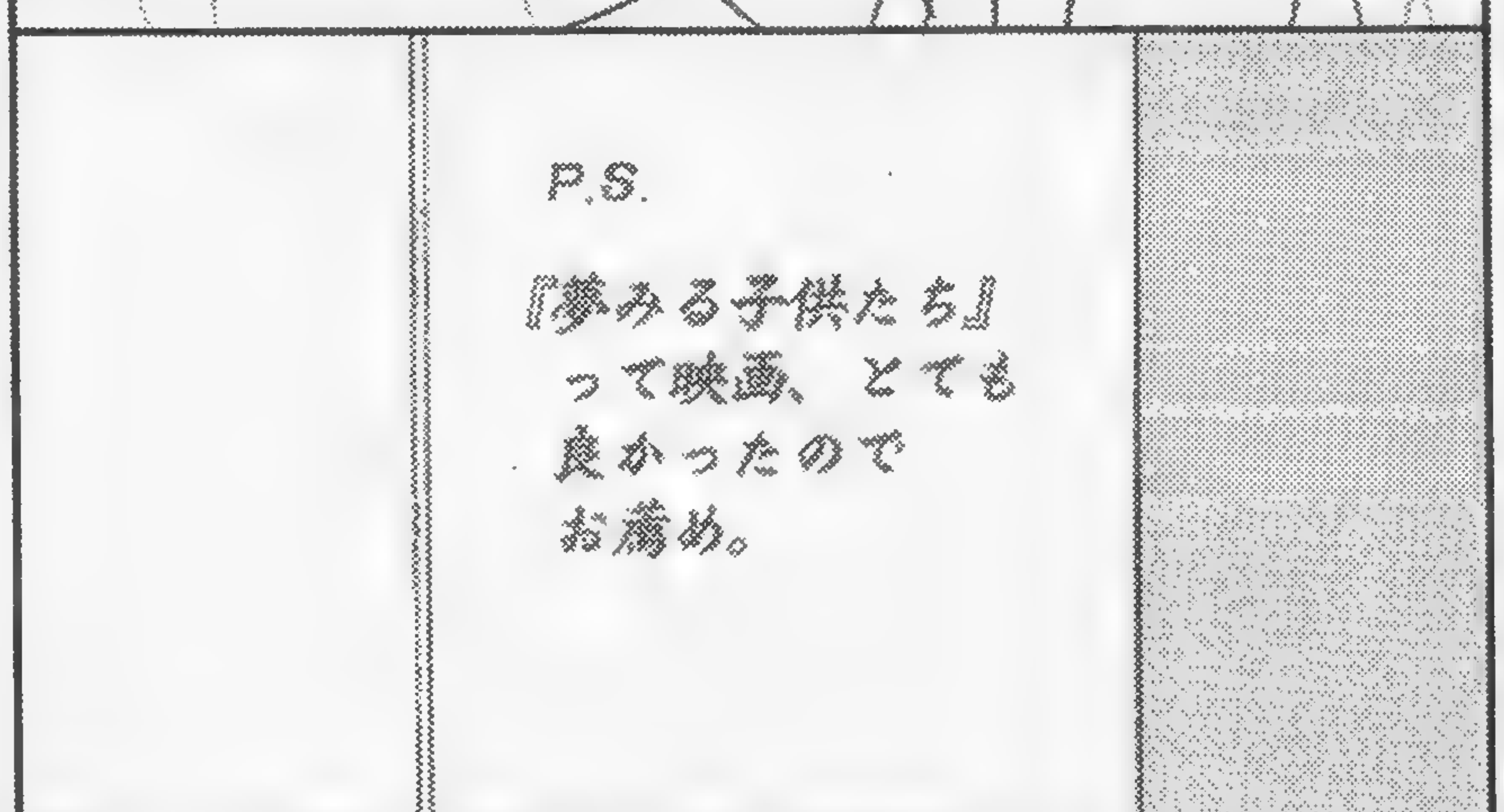
(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1032		C.428BG兼用(要修正)。 研究所の窓ガラスに 映るはずの粉川の ところに‘あいつ’が 立っている。	あいつ (~1+12) 「俺たちの映画を 地で行ったんだ、 お前は。 (~5+12) だから刑事になった」	7+12
1033		窓ガラスに映る ‘あいつ’の寄り。 顔は相変わらず陰に なって見えないが 笑顔の‘あいつ’。	あいつ (~0+09) 「嘘から出た実(まこと) じゃないか。 (~3+06) 大事にしろよ」	4+18
1034		笑顔になる粉川。 その奥には、巨大日本 人形が破壊した建物が 解体されている様が 見える。	粉川 (~0+09) 「ああ、 嘘も実(まこと) もな」	4+0
1035		C.991,998,1022,同ポ。 BGは要修正。 青空の下の街、俯瞰。 暗黒の穴や黒い爆発の あったあたりはなおも 瓦礫のまま。 街の喧噪に混じって 工事の音が聞こえる。 雲スライド→。		4+0
1036	 	C.863同ポ。 警察署内。粉川の机の 上のパソコン、 「ラジオクラブ」の トップページが表示 されている。 「ENTER」がクリック されると、 ↓	(クリックまで~0+18)	

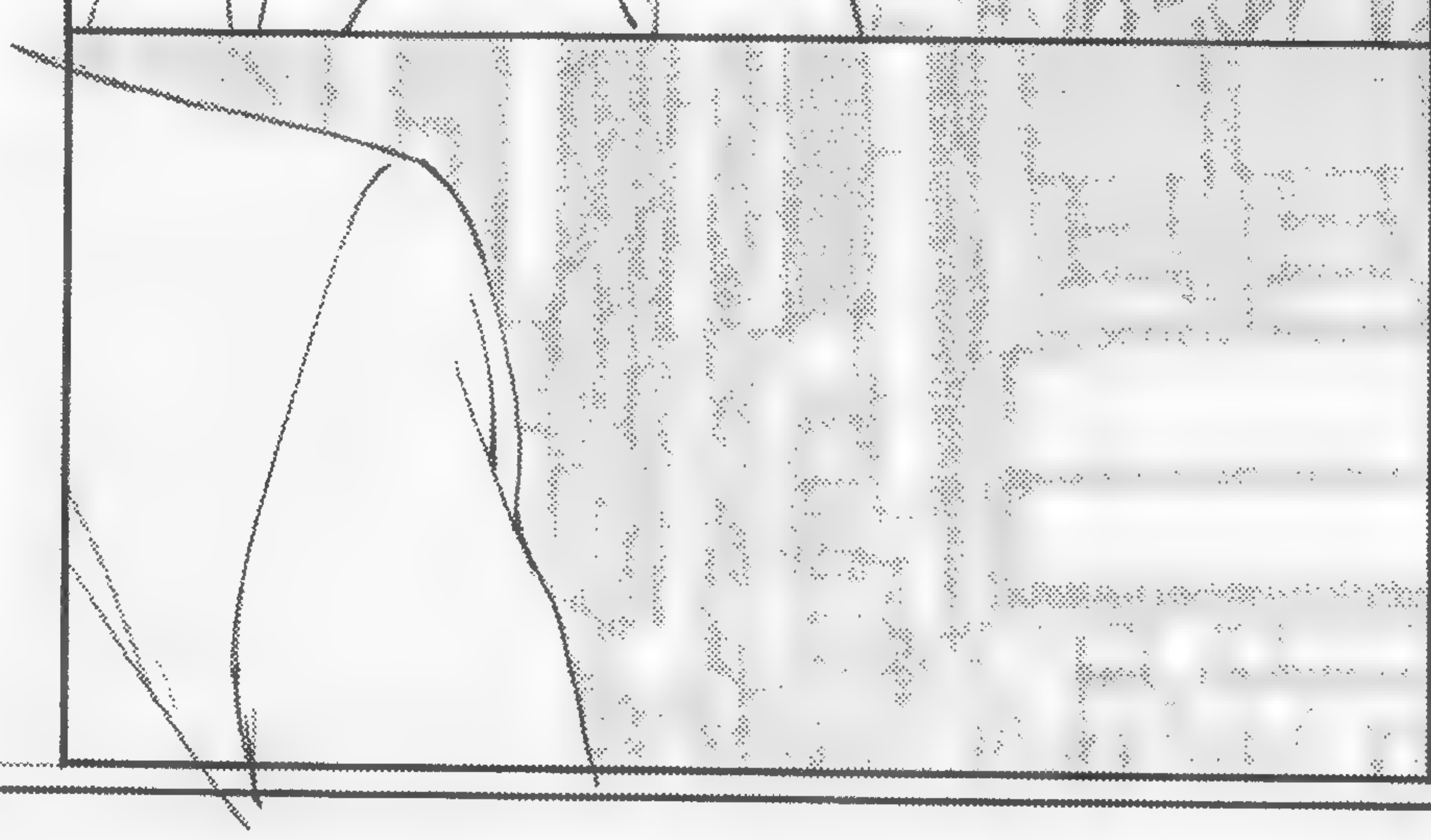
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1036		扉が開き、店内に入って行く。		
		そこには見事左右対称に怪我をして腕を吊っているバーテン二人。 ブラウザ内はC.315と同内容でバーテンの絵を差し替えて使用。 またこちらのカットでは陣内のパクも必要になります。 尺配分は3D作成データ確認の上、一考。	陣内 (~5+0) 「いらっしゃいませ」	7+12
1037		パソコンに向かっている粉川 バーテン二人の無事に微笑む。		
		二人に見せるようにライターを掲げてから、		
		煙草に火を付ける。 ラスト、火を消すまで。 窓の外は夕方と想定してください。		4+18

(　　)

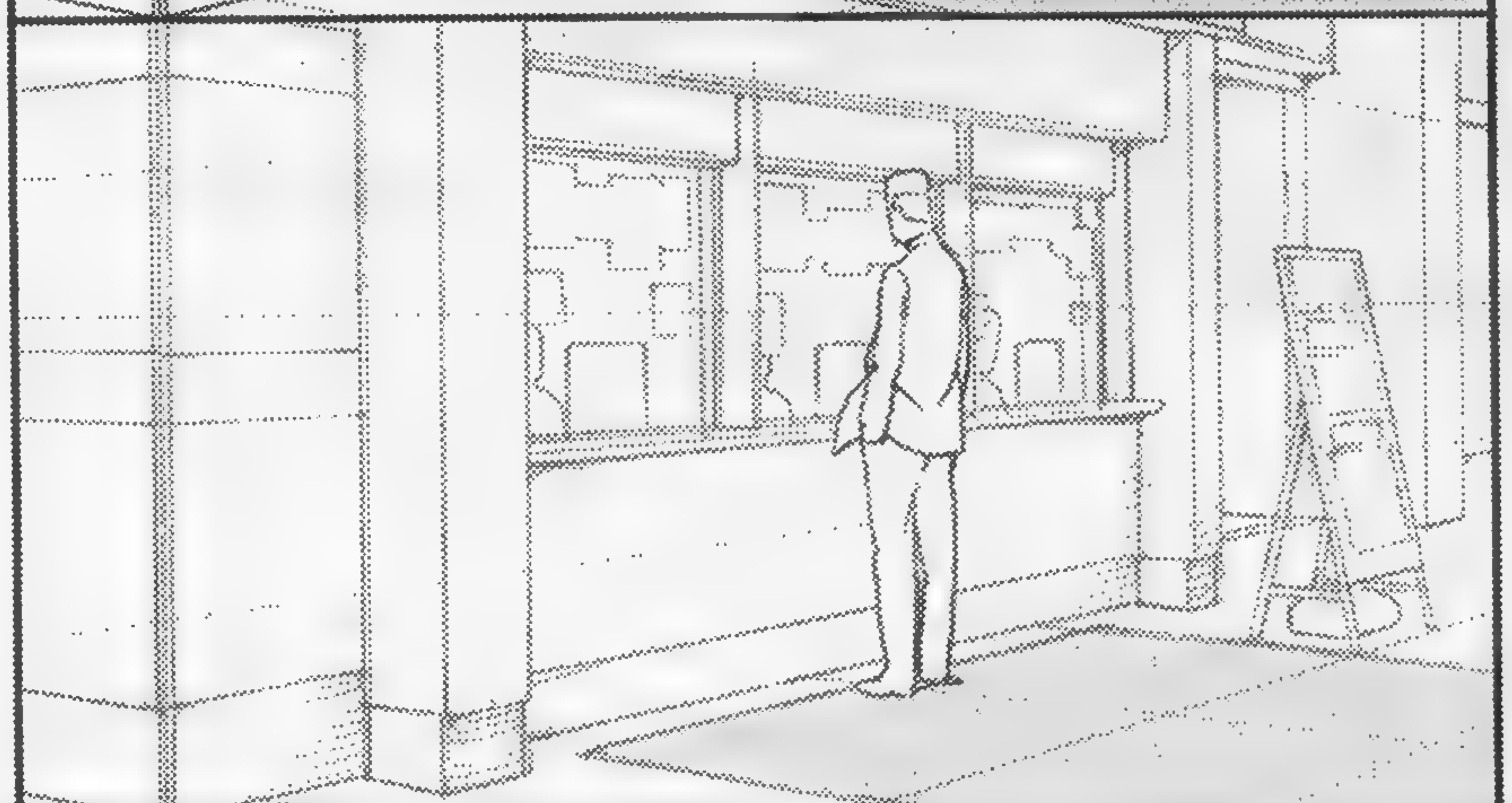
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1038		画面、全面PC画面。 バーテン二人、正面。	玖珂　(〜0+12) 「パプリカ様より メッセージが 届いております」	3+18
1039		C.1037同ポ。 パプリカからの メッセージと聞いて、 思わず表情が明るく なる粉川。 「オ！」という感じ。		
		少し身を乗り出す。		2+0
1040		画面、全面PC画面。 メッセージカードが開く。 カット頭から開き始めて、 1+0で開ききる。		
		↓	(〜1+12) パプリカ（OFF） 「例の犯人、逮捕した そうね。おめでとう。 (〜6+12) あたしからも 報告が一つ」 ※アフレコ台本と少し セリフを変更。要修正。	

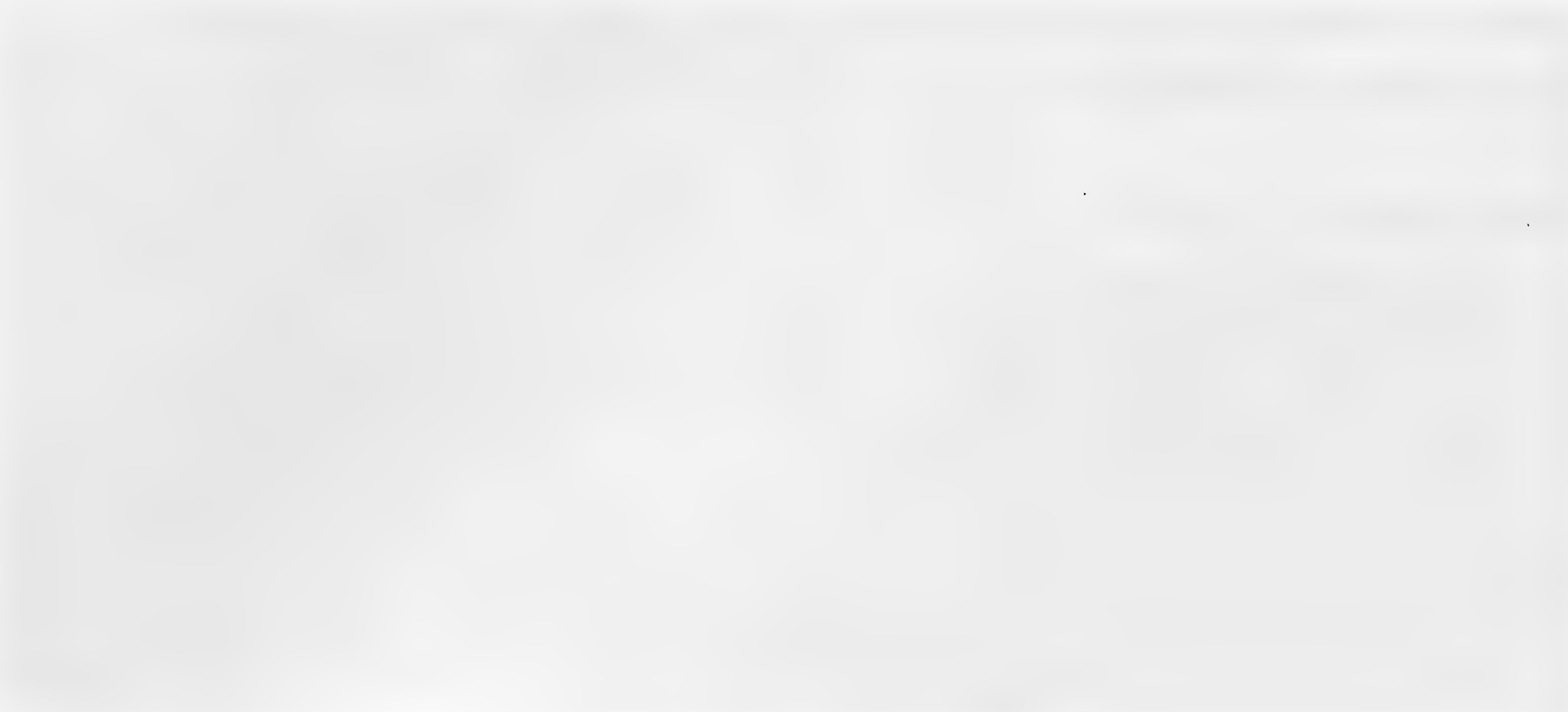
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1040		さらにカードのページがめくられて。	(〜10+12) パプリカ(OFF) 「敦子の名字が 時田に変身します」	15+0
1041		C.1037,1039同ポ。 ちょっと落胆する粉川。 苦笑い。	(〜1+12) パプリカ（OFF） 「P.S.	2+09
1042		画面、全面PC画面。 メッセージカード文面。 寄りサイズ。	パプリカ(OFF) 「『夢みる子供たち』 って映画、 とても良かったので お薦めです」 ※アフレコ台本と少し セリフを変更。	
1043	 	C.1037,1039,1041同ポ。 モニタを見つめる粉川。 カット頭に表情変化 あって。 「んーッ……」と しばし考えてから、  振り向く。 「映画か…久しぶりに 見てみるか」といった 感じです。		4+0

(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1044	繁華街の映画館、 看板をPAN+T.U.(7+0)して行くと、 奥に『夢みる子供たち』の看板。 手前の建物、若干スライド有り。 ※看板素材はもちろん仮です。 このあたりまで5+12 ここからフッと加速して ラストグッ詰めて。  		ラストFIX0+18	7+18
1045		雑踏に立ち、見上げている粉川。 ウキウキした気分です。 「あれだな」という感じで満足げに笑みを浮かべて、	(〜1+12)	
		歩き出す。		
		OUTまで。 奥に見えるモブは『妄想代理人』の兼用モブで。		4+0

( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1046		映画館入口、チケット売場。 粉川が売場に歩いて行って(IN気味で)		
		立ち止まる。		
		片足に重心をかけて。	粉川 (～4+12) 「大人一枚」	
		画面BLになって。	エンディングテーマ、スタート。	7+0
	パプリカ／完			





Commentary of Storyboard C Part

象徴的な映像

『パプリカ』絵コンテ　©パート解説

藤津亮太＝文
RYOTA FUJITSU : WORD

渡り廊下という場所

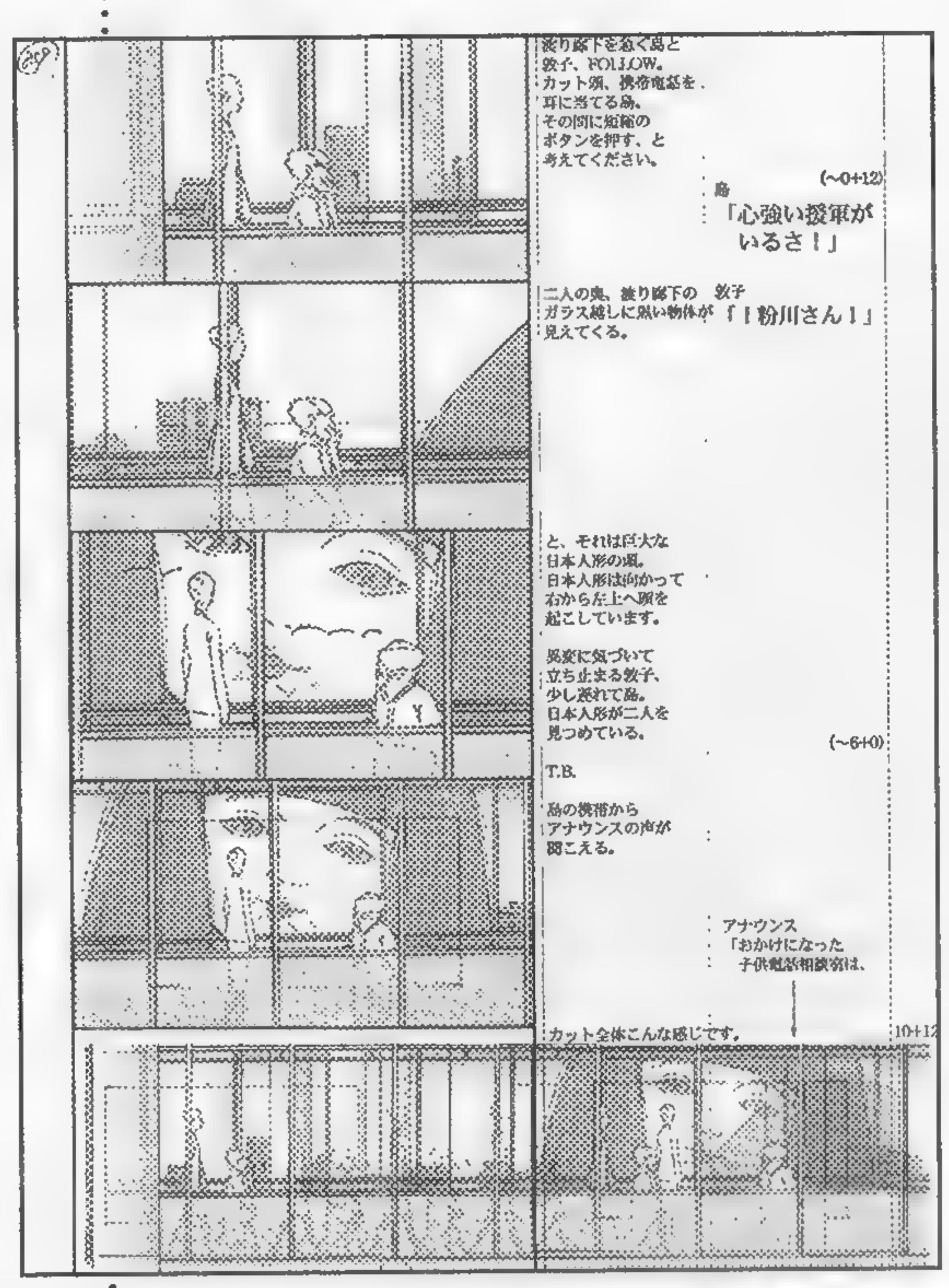
Cパートの解説では、『パプリカ』に登場する映像の象徴的な側面に注目してみたい。

Cパートのクライマックスは、C-859からじわじわとスタートする。夢の中での小山内の死が現実に反映され、それを契機に混交を始める夢と現実。その異変をはっきりと示すのがC-859、巨大な日本人形が渡り廊下の外に姿を見せる瞬間だ。ここで注目したいのは、渡り廊下という場所である。

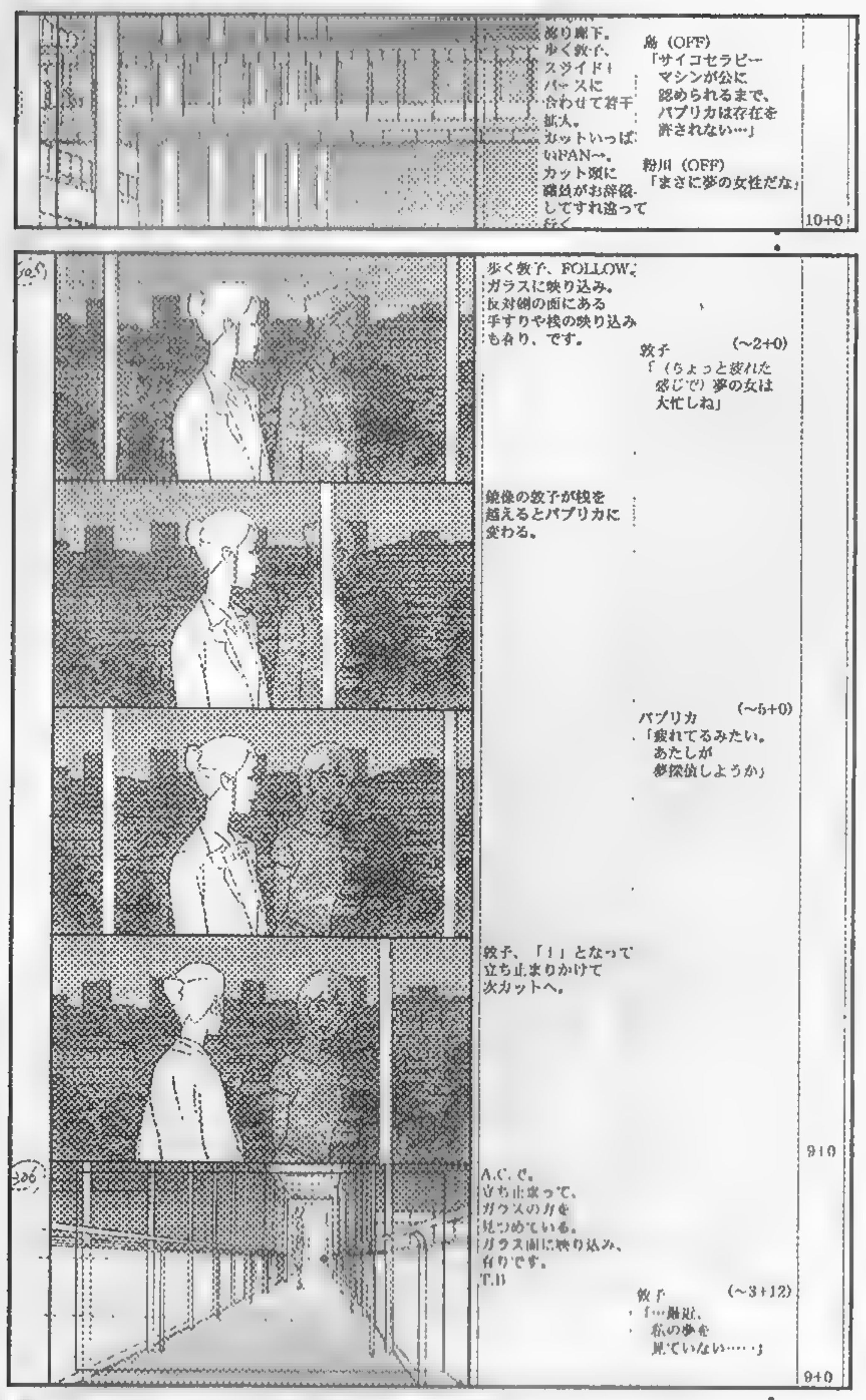
渡り廊下が最初に登場するのは、AパートのC-304。夜、敦子が渡り廊下を渡っていると、C-305で窓ガラスに映る姿がパプリカに変わり、敦子に話しかけるという場面がある。

次はBパートのC-486。粉川の一大事を聞き、敦子が渡り廊下を駆け出すと、ワイプ効果でパプリカへと変身するという場面だ。

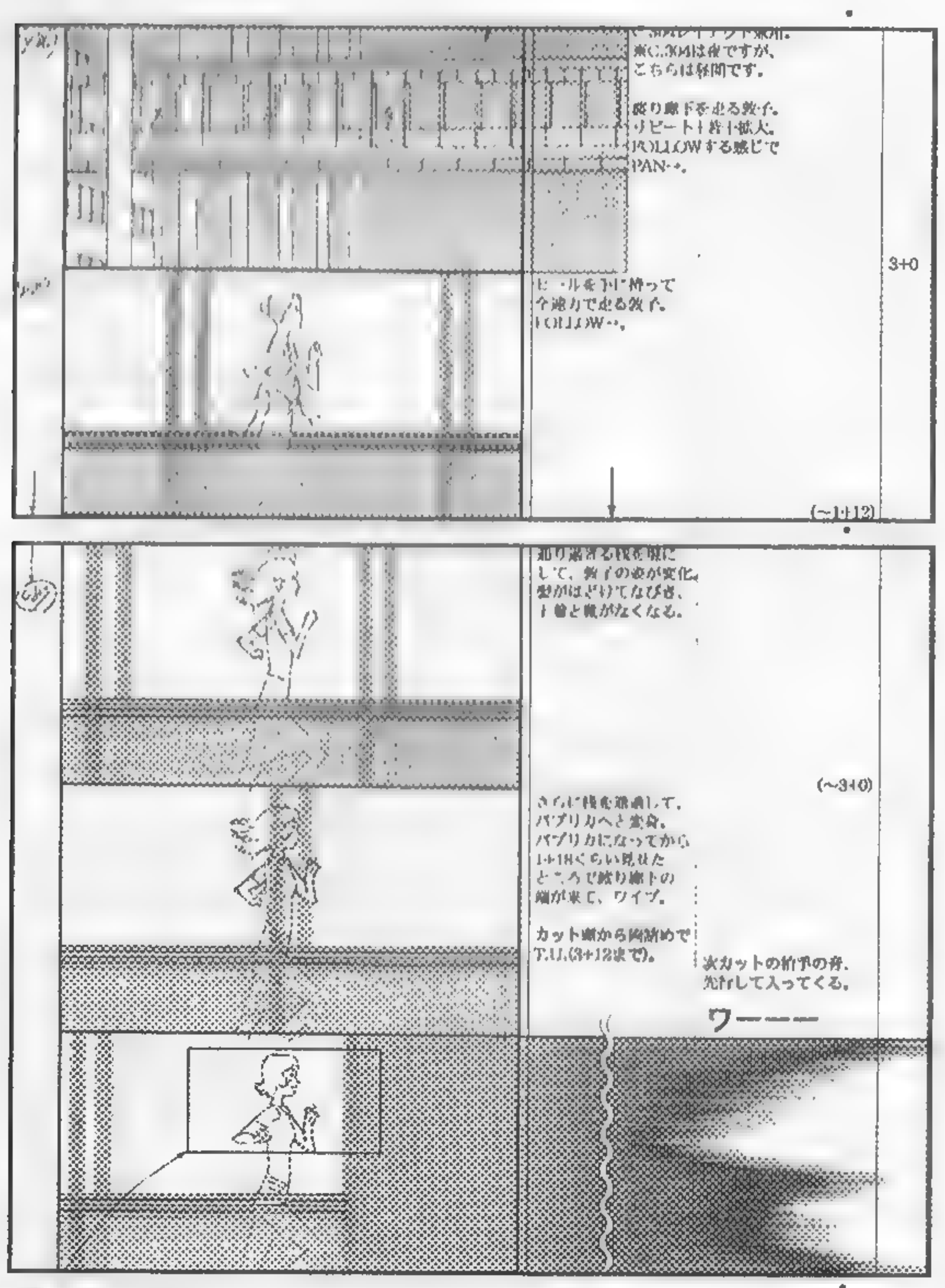
そして３度目がCパートのC-859。巨大な日本人形が姿を見せ、笑い声で窓ガラスを砕く。この後、島と敦子は別棟の廊



© C-859



● Aパート　C-304 ~ 306



● Bパート　C-486 ~ C-487

下へと進むのだが、その廊下は渡り廊下の延長としてデザインされている。廊下を走る彼女たちの行く手からは、小さな大名行列やピンクの象など、夢にしか存在しない有象無象が次々と姿を現す。そして日本人形がこの廊下を破壊して二人がピンチに陥ったとき、パプリカが姿を現す。

３つの渡り廊下の場面を比べてみると、いくつか共通点があることがわかる。それは常に敦子が登場していること、パプリカも姿を現すこと。そして、基本的に敦子の進む方向が常に一定であるということ。

結論から言うと渡り廊下は、〈夢と現実の間という緩衝地帯にかけられた橋〉である。だから敦子はここを渡ることでパプリカになったり、あるいはパプリカに出会ったりするのだ。この渡り廊下が最初に出てくるC-305では、渡り廊下をロングショットで捉えている。完全に宙に浮いたところ——地に足のついていない場所——であることを示しているのもこうした理由からだろう。

また渡り廊下の場面では、敦子が画面左から右へと進む映像を２回繰り返すことで、「画面左側」が現実で、「画面右側」が夢であるということを暗示する演出がされている。そしてC-861の３回目は、一旦左から右へと進みかけた後カメラを切り返し、これまでにない逆方向からのアングルを登場させることで、夢と現実の混交を表現している。

小山内の血の跡

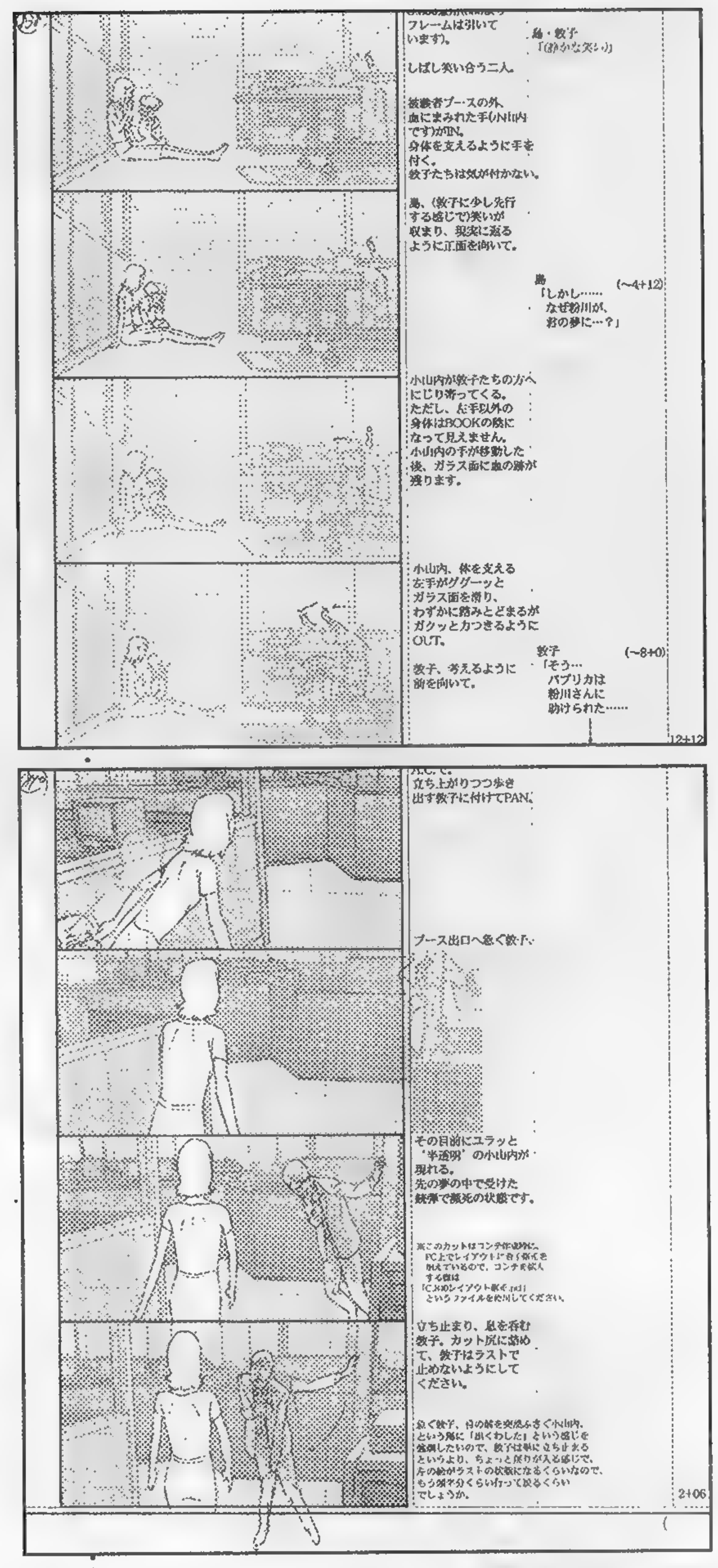
なお夢と現実の混交は、日本人形登場の前から既に匂わされている。それは夢の中で粉川に撃たれてた小山内が、研究所に姿を見せるC-838だ。小山内が血のついた手でガラスに触ると血の跡が残るのだ。

絵コンテのト書きにも「血の跡が残ります」とあるが、今監督は作画の段階で血の跡をつけるのをやめたのだという。

「絵コンテでは描いたものの、打合せの段階で“やめましょう”という話にしたんです。でも撮出し(P.678参照)の時に、改めて血の跡は欲しいな、と思って加えました」

こうして、本来夢の中のモノである小山内の血の跡が現実世界に加えられた結果、異変が次第に大きくなっていくプロセスがより強調されることになった。

小山内の血の跡と、その後の彼の消失は前触れである。視聴者は「アレ？ 血の跡がついたけれど、やっぱり夢の中の出来事だよね」と一旦は納得するのだが、日本人形の登場で完全に覆される。この二つがいわばホップ・ステップとなり、C-868のサラリーマンの「イッツ ア ショータイム」という宣言によって、物語はクライマックスの大騒ぎへと大きくジャンプする仕掛けとなっている。



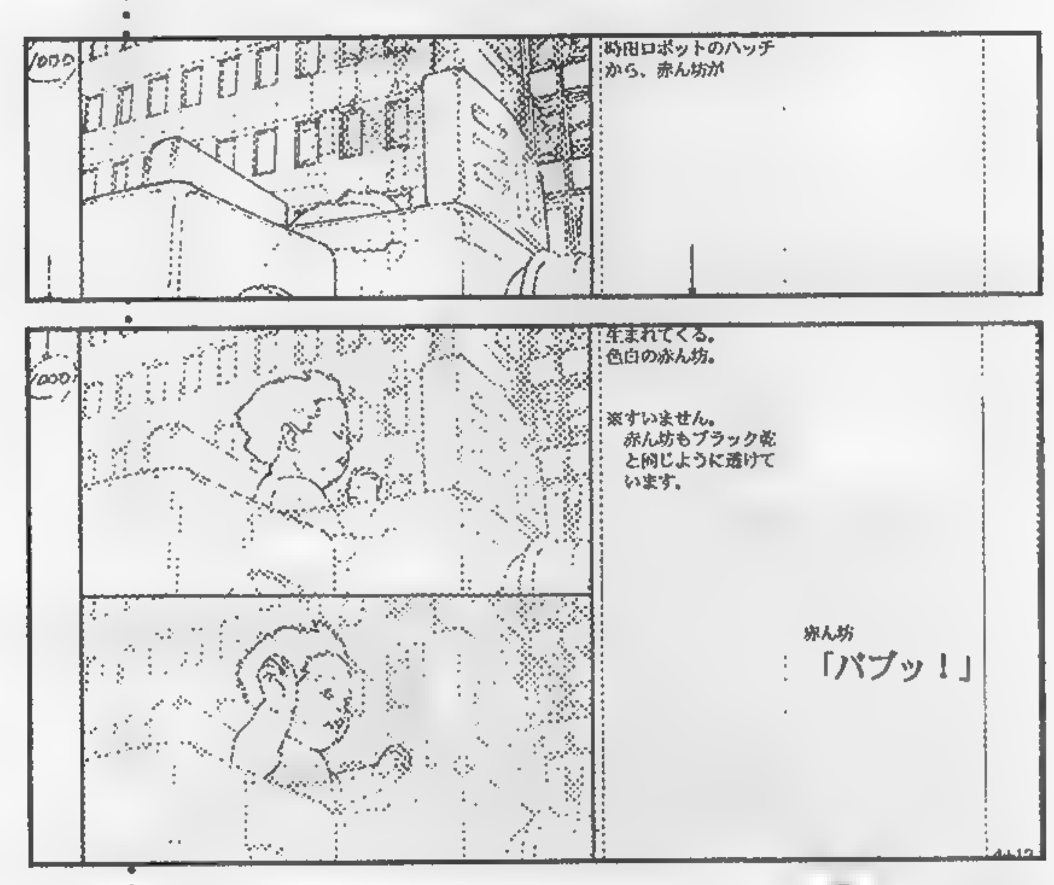
C-838、840

「対」となるキャラクター群

渡り廊下の次に注目したいのが、キャラクターの配置と対比である。

ロボットになった時田に敦子とパプリカが飲み込まれ、C-1000で巨大化した乾と戦うために幼い女の子が姿を現す。この〈老いた男＝乾〉と〈幼女〉という対比は、『パプリカ』全編に配された「対」のモチーフの最終的な姿だ。

「まず単純なところでは、〈敦子〉と〈パプリカ〉が『対』になっています。それから〈敦子〉〈時田〉〈小山内〉を見てみると、〈敦子〉と〈時田〉は見た目が対照的な『対』、〈敦子〉と〈小山内〉は見た目が似ている『対』です。同じように〈時田〉と〈小山内〉も対照的な『対』です。さらに〈時田〉と〈氷室〉は似たもの同士の『対』、〈小山内〉と〈乾〉は老若という『対』なっています。『パプリカ』では似ていたり対照的だったりする要素で、なんらかの『対』を作っていこうという意図がありました」



C-1000

たとえば今監督が**「画面外の足の運びまで見えてくるよう**

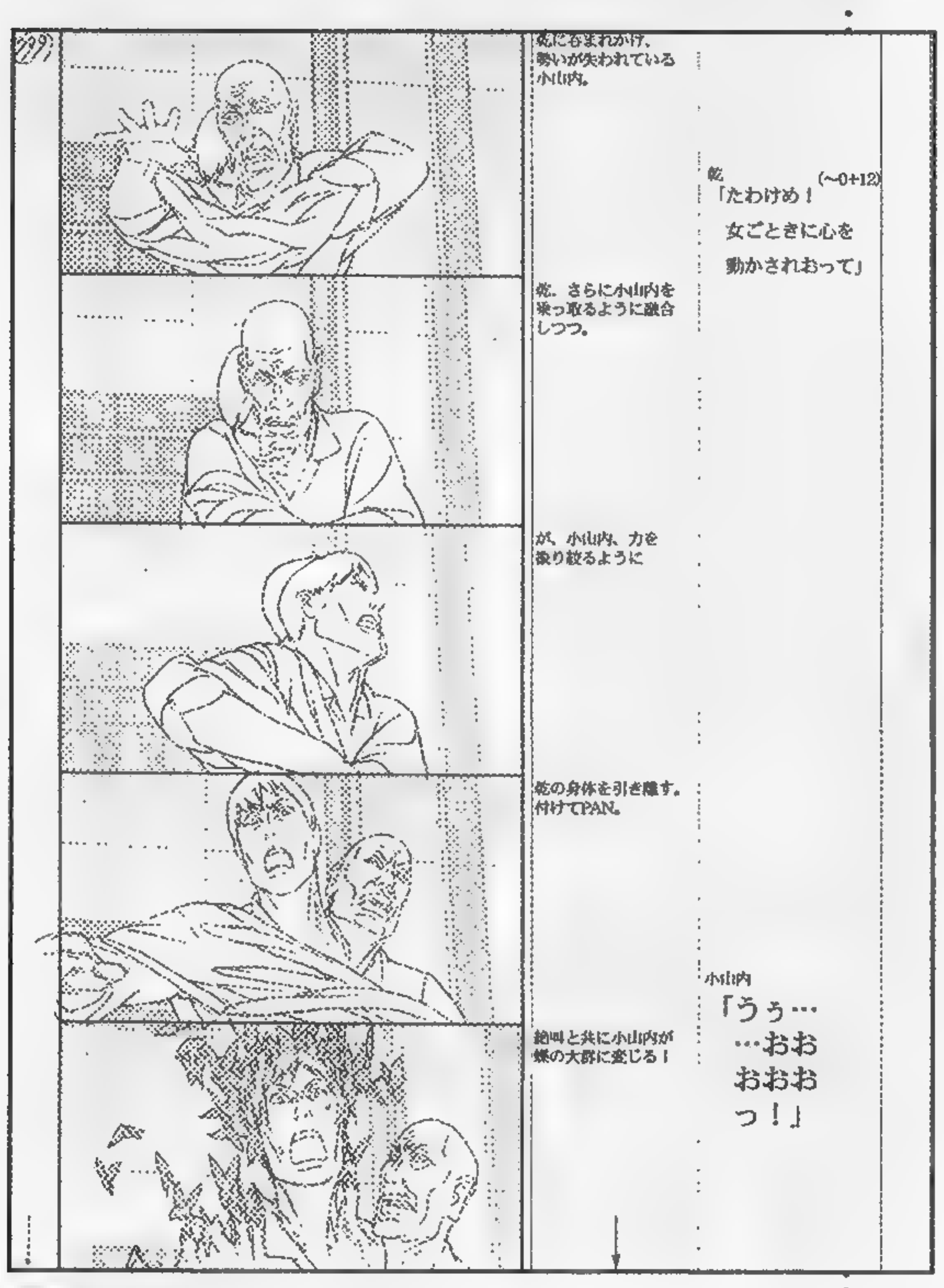


だ」と評し、完成度の高い場面の一つに挙げている〈小山内と乾が一つの体でもみ合う〉シーン。ここでは乾の左半身と小山内の右半身が葛藤するのだが、ここも思惑の違いを超えた対照的な「対」――〈老い〉と〈若さ〉――がコンフリクトを起こしていると見ることもできるだろう。

「対」という要素は粉川についても同様だ。粉川と不安神経症の原因である影の男もまた「対」なのである。ただしこちらは対照的な「対」ではなく、似たもの同士の「対」である。

たとえば劇中映画が流れ、粉川が過去を述懐する場面。C-747で背後の映画で影の男が映し出され、同じ方向に視線を送るという構図で二人の類似性が示される。その後C-748の途中で差し挟まれる学生時代のフラッシュバックでは、二人が同じバランスで立ち並ぶ構図が3回繰り返される。絵コンテのト書きには「3枚とも『双子』をイメージさせる感じです」とある。

こうして粉川と影の男が「対」であることを映像で強調し



C-799

た上で、ダメ押しのように「相棒だったのに／俺はあいつの片割れだったのに！／あいつはもう一人の……／……もう一人の…俺だった」という粉川のセリフが登場する。

このセリフは、映画冒頭から引っぱってきた粉川の不安神経症をめぐる「謎解き」の最終的な答である。この解答によって、これまでに粉川の夢に登場した情景などの意味が解読できる仕掛けとなっている。

特に運転中に不安神経症が発症するC-434から始まる場面を再見すると、何が神経症のトリガーとして働いたかがよくわかる。

「あの場面では、双子の子供がアイスクリーム食べてたり、学生が二人歩いてたり、バイクに乗っている二人がそっくりな恰好をしています。それにバスの広告にある〈夢実現プラン〉という言葉。“双子”“学生”“夢”というのが粉川の不安になるための要素で、それを配しています。ただ最初に見た時には、誰にもわからないと思いますけれど（笑）」

と今監督は解説する。

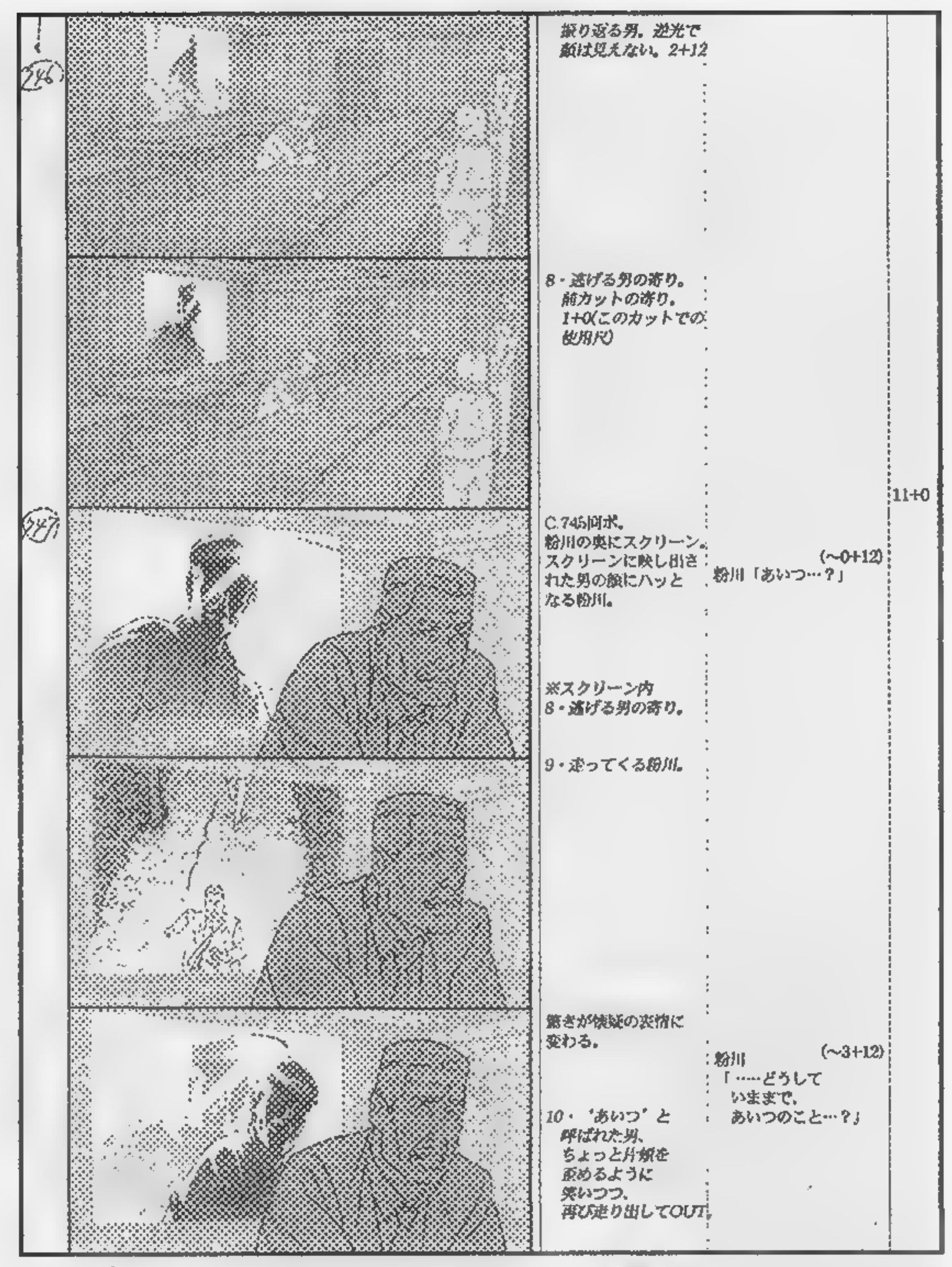
こうした様々な「対」によって配置された『パプリカ』のキャラクターたちだが、物語が進むにつれて今度はこの「対」の関係が失われていく。

先述のように、粉川はとうとう影の男を「もう一人の自分」と認める。小山内は死んで乾は「対」を失う。そしてパプリカと敦子は、時田を媒介として一つに結び合わされる。

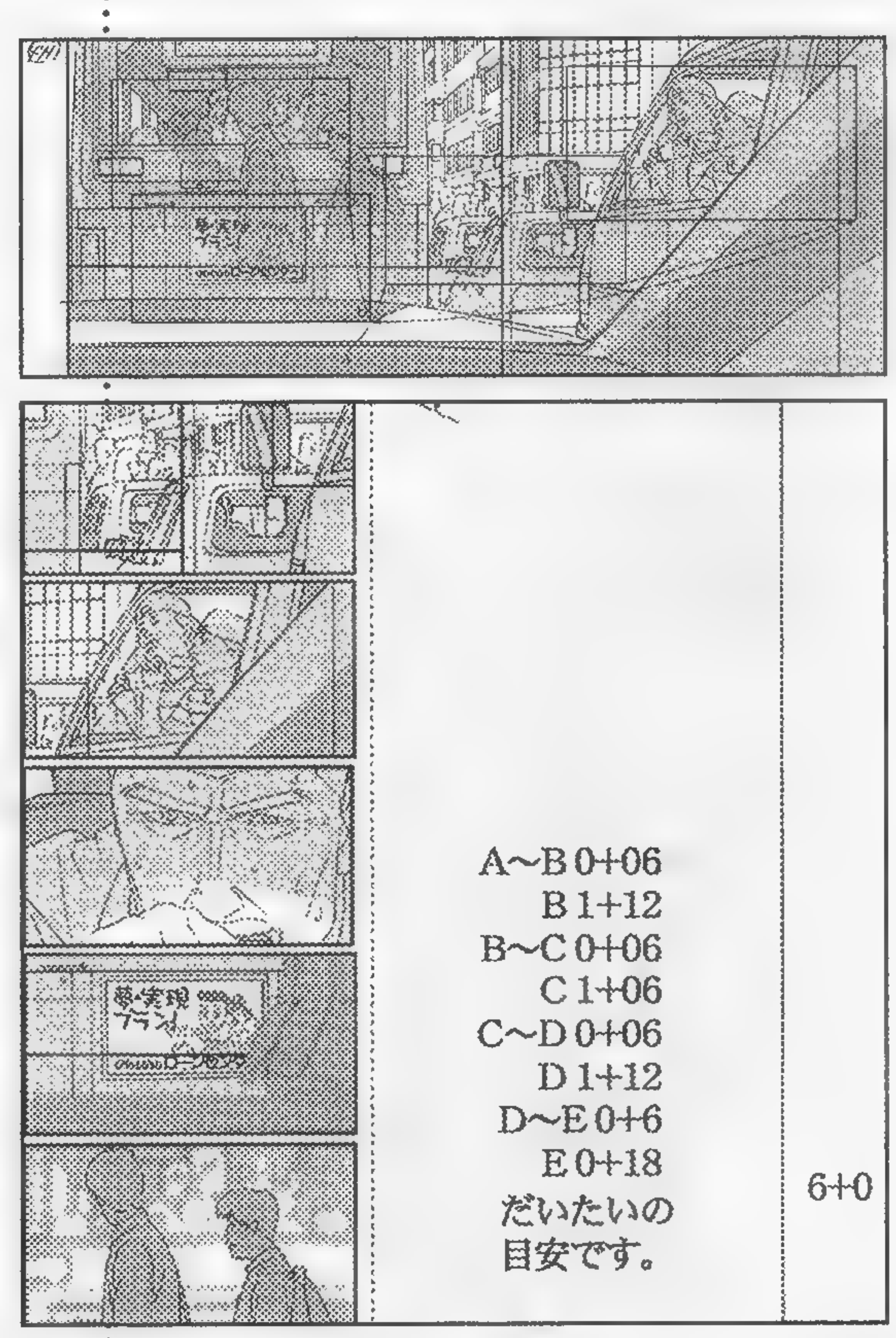
こうして「対」の関係がそれぞれの形で止揚されていき、最終的に〈老いた男＝乾〉と〈幼女〉という「対」が残るという構造が『パプリカ』なのである。

「対」から見える「易」の思想

マクロからミクロまで「対」によって構成された『パプリカ』。その根っこには、「易」の思想に通じる発想が取り入れら



C-746～747



Bパート　C-441

れているのではないだろうか。
　易の思想とは、すべての大もと（太極）から陰陽（両儀）であり、陰と陽が交互に組み合わさって世界が構成されているというもの。両儀（陰陽）を掛け合わせると、陰陽、陰陰、陽陽、陽陰の４パターンが生まれ、これを四象と呼び、四象にさらに陰陽を掛け合わせて八卦となる。そして八卦と八卦を掛け合わせて生まれるのが、世界の様々な状態を示す六十四卦となる。
　この発想を念頭において『パプリカ』を見ると、先述の「対」が解消されていく過程とは、六十四卦から遡るようにして最終的に両儀の状態へと進んでいく物語だと読み直すことができる。年老いた男が〈黒〉、幼女が〈白〉という点を見ても、白と黒が拮抗する「太陰大極図」と通じるものがある。そして映画では〈白〉が〈黒〉を飲み込み、両儀は太極へと還る。
　しかし、どうして易なのか。
『パプリカ』の物語は、夢分析をすれば深層心理にあるトラブルの原因を探ることができるという世界観の中で成立している。これは原作も同様だ。そして心の病の臨床において、「夢分析」で知られるのがユング心理学と呼ばれる一派。そしてユング自身は、「易と現代」という著書を著すほど自らの研究と易に関心を持っていたという。
　ここで重要なのは、本作が具体的にユングを参考にしたのかということではない。大切なのは、夢を題材にした物語の顛末が、心の深い部分にある種の宗教的――あるいは神話的――な要素に接近せざるを得なかったという点である。
　ちなみに今監督は『東京ゴッドファーザーズ』（P.676参照）において、**「科学の論理兵器によって異界へと押しやられた“奇跡と偶然”を健全に回復しようというのが本作の試みです」**と語っている。
　このように今作品には、合理性からはみ出したものへの強



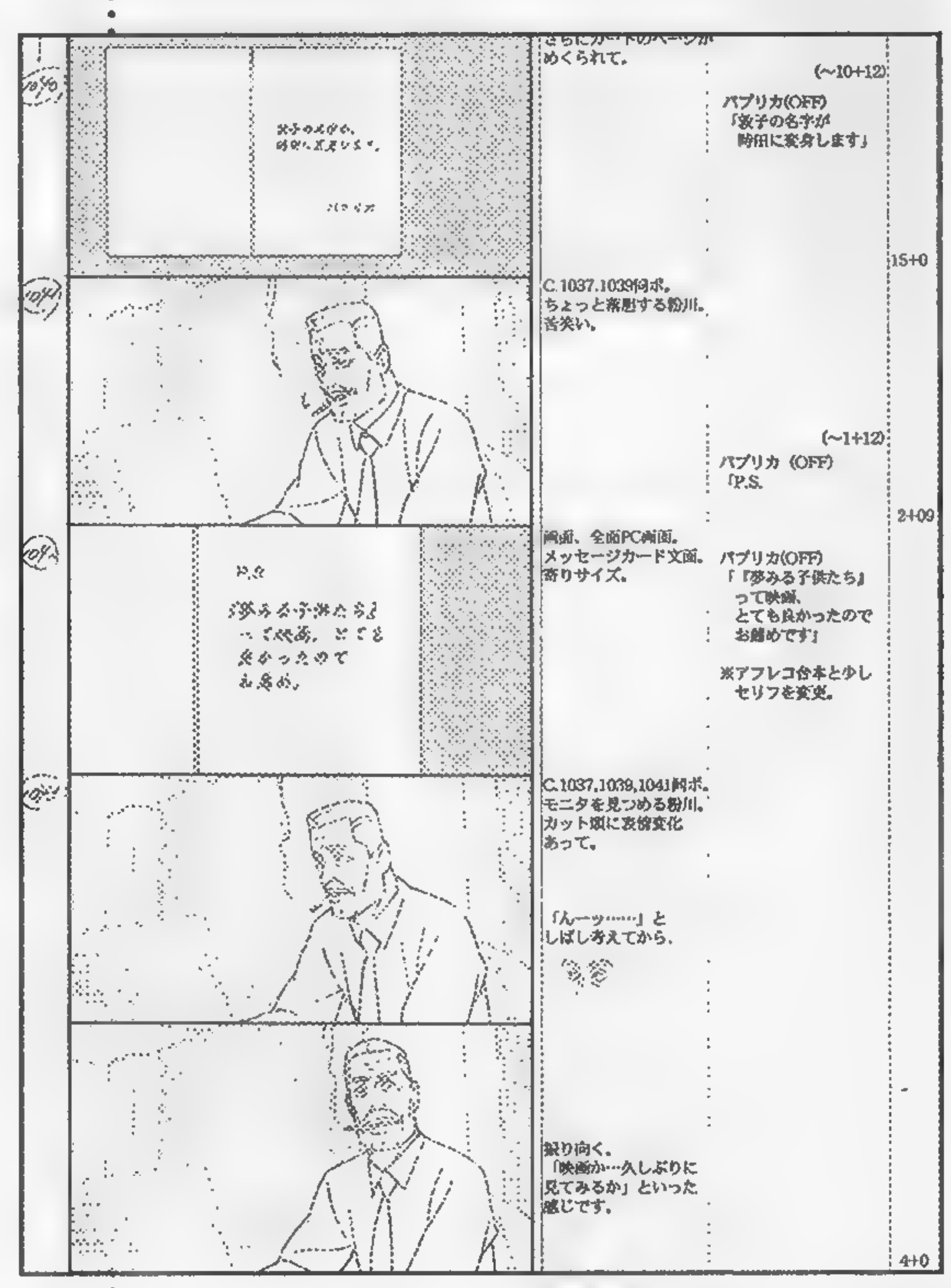
い関心が一貫して存在する。そして今回の「易」への結果的な接近もまた、その流れの中で捉えられるべきものだと思う。

ラストシーン

『パプリカ』のラストシーンは、久しぶりに映画館に足を運ぶ粉川の姿で締めくくられる。映画館のポスターを見ると、今監督のこれまでの映画のポスターが並んでいる。

「使用許諾を取って実際の映画のものを使うというアイデアもありましたが、違う意味が生まれるので辞めました。映画化されていない筒井（康隆）先生の作品をポスターにしたいと思ったんですが、スケジュール的にそこまで手が回らなくて、それも実現できなかった。すでにあるもので、借用しても怒られないとなると自分の作品しかない、ということであのラインナップになったんです」

そして粉川がチケットを買うのは、パプリカが薦めてくれた『夢見る子供たち』という映画。

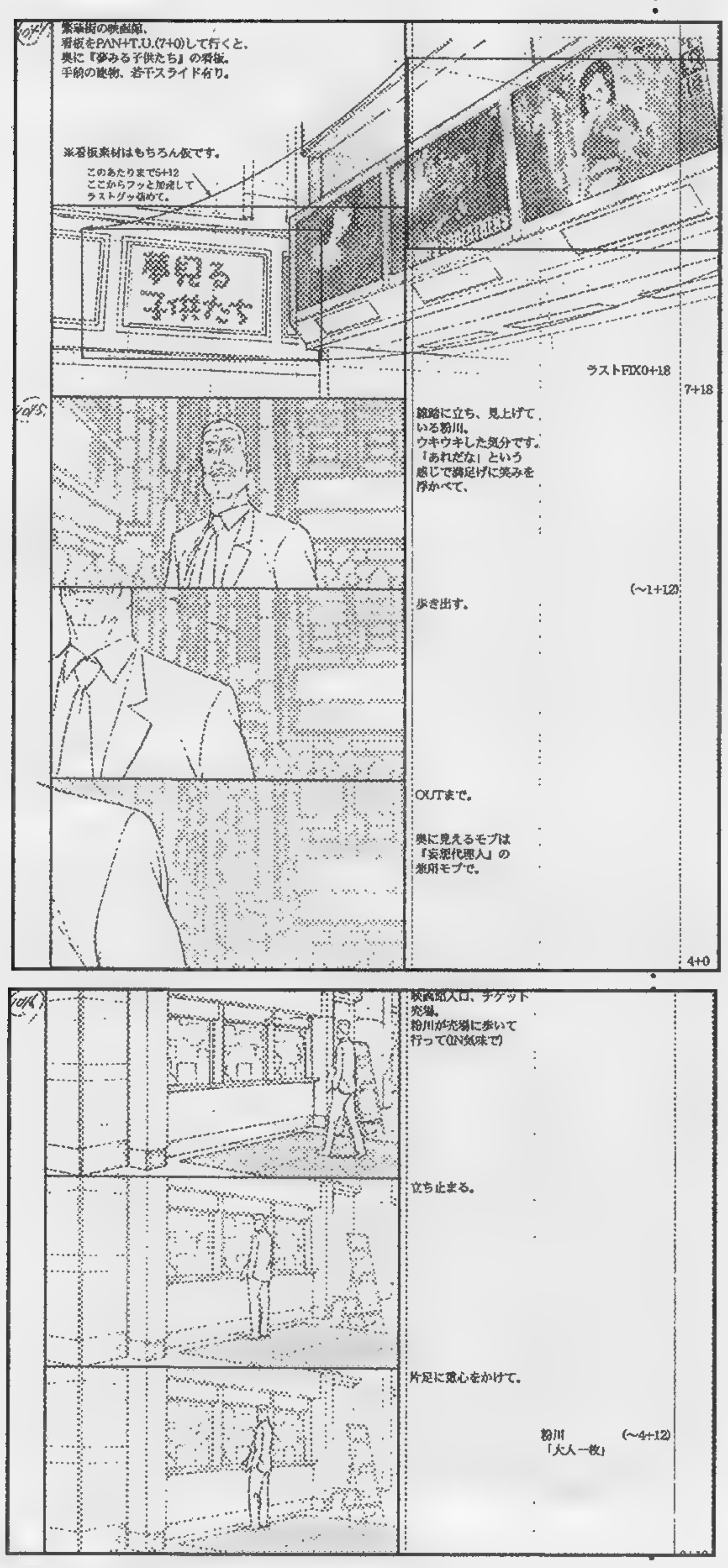


C-1040 ～ 1043

「コンテを描いている段階で、じゃあどんな映画がふさわしいだろうと考えたんです。そこで最後のセリフが『大人１枚』で終わるのがいいと思っていたんで、『対』になるようにタイトルに〈子供〉と入れたんです」

「大人１枚」という粉川のセリフは、青春時代の心の重荷を下ろしたことで、改めて青春時代に幕を下ろすことができたという解釈ができるセリフだ。そしてこのシーンの前にパプリカから届いていた〈敦子の結婚の報告〉もまた、青春時代の終わりと呼応している。

粉川は自ら封印していた〈かつての夢であった映画〉を取り戻し、〈夢を見ない女〉だった敦子は自らの夢を形にした。かくして映画『パプリカ』はラストを迎えるのである。



● C-1044～1046

Column of Storyboard C Part

キャラクターたちの表象

『パプリカ』絵コンテ　Cパートコラム



『パプリカ』では、夢の中で各キャラクターに対応する象徴物が決められていた。そして、それは時としてそのキャラクターそのものとしても登場している。

これは今監督が公式ブログ(http://blogs.yahoo.co.jp/paprika_movie)の中で、「『パプリカ』7つの手引き」と題して解題を書いているもので、以下それに従って解説する。

まず象徴物を具体的に挙げると以下の通り。

敦子　→パプリカ
時田　→オモチャのロボット
乾　　→巨木
小山内→青い蝶
氷室　→日本人形

それぞれの個性を踏まえた上で、そこから連想されるアイテムを選んだのだという。

時田は「天才的であると同時にそれは破壊にも繋がるほど威力があり、さらにそれが子供じみた人格システムの上で動いているということから〈ロボット〉」。乾は「車椅子で移動が不自由ということもあるし科学の暴走に反対する立場だから自然と結びつく『植物』で、特に自意識が肥大しているから〈巨木〉」。

小山内は「ナルシスティックに自分を美しいと思っているし、乾＝植物から離れられないという意味もあって〈蝶〉」。青い蝶なのは、蝶の中でも美しいといわれるモルフォ蝶が青色をしているため。氷室については、原作に登場する日本人形と結びつける意図から、子供の頃に女の子の着物を着せられたことがある——というシチュエーションを作って〈日本人形〉にイメージを接近させたという。

このようなイメージを踏まえて見ると、たとえばAパートに登場する日本人形のまわりに、青い蝶がチラチラと飛んでいた理由もわかってくる。

なお例外として粉川は夢の中でも粉川本人である。これはそもそも象徴性を取り入れた理由が、敦子にパプリカがいるように、他のキャラクターにもそれに準じる存在があったほうがわかりやすいだろう、ということだったからだろう。粉川は観客との接点という役目があり、観客が夢の中で自分自身であるように、粉川の場合は粉川自身であることで物語がわかりやすくなっているのである。

Paprika

劇中劇パート

STORYBOARD BOOK

Commentary of Storyboard Picture in Picture Part

もう一つのフィルム

『パプリカ』絵コンテ　劇中劇パート解説

藤津亮太＝文
RYOTA FUJITSU : WORD

劇中に登場する映画は、粉川と友人の「影の男」が17歳の時に製作した自主映画、という設定。“刑事が犯人を追い続けて走る”というシンプルな内容だ。この劇中映画は、本編とは別に絵コンテが描かれ、〈もう一つの映画〉して作られている。そうして完成した映像は、フィルム傷などのエフェクトが加えられ、本編映像の中に組み込まれているのである。

そもそも映画の内容はどのようにして決まったのだろうか。今監督に聞いてみた。

「まず、複雑な物語は語れないだろうというのがあります。粉川がちょっと説明する程度で内容がわかって、かつ本編とリンクするものであればいい、というところからスタートしました」

その中で“刑事もの”という題材が浮上する。

「イメージとしては黒澤明監督の『野良犬』(★)や、大友克洋さんの短編マンガ『RUN』(★)がありました。特に『野良犬』は若い刑事と犯人の立場が似ていて、それはそれで粉川と影の男の“双子”性と共通する部分があったりします。そんなとこ

★『野良犬』——監督：黒澤明、'49年
終戦直後の渾沌とした時代を背景に、拳銃を奪われた新米刑事(三船敏郎)が犯人(木村功)を追い詰めていくハードボイルド・アクション。

★『RUN』——大友克洋が'79年に雑誌「GORO」で発表した短編漫画。裏切った女を殺したチンピラと、彼を追う刑事の疾走劇。ひたすら全力疾走を続ける二人の想いと、過去の記憶が交差しながらクライマックスへと進んでいく。短編映画として映像化(『シャッフル』監督：石井聰亙、'81年)もされており、無名時代の室井滋とまだ中学生だった武田久美子が出演している。

ろから、親友だった二人が犯人と刑事に別れて追いかけっこをしていくという内容が固まったんです。全体としては、追いかけっこしていく間に色んな要素が入ってきて、なんとなくストーリーの膨らみを感じさせる、というイメージでした」。

『野良犬』は、拳銃を奪われた若い刑事が犯人を追うストーリー。『RUN』は、老刑事が拳銃を持ったチンピラをひたすら走って追う内容だ。結果として劇中映画もまた、二人の走るカットが大半を占めている。

「回想している粉川がほとんど動かないので、後ろで上映されている映像は常に動いていて欲しいと思いました。それに"走る動作"はリピートが利くので、多少は作画の負担が減るだろうという考えもありましたね」

こうして劇中映画の内容は固まったが、難しい問題がもう一つあった。それは手前の粉川のセリフや演技と、映像のシンクロだ。

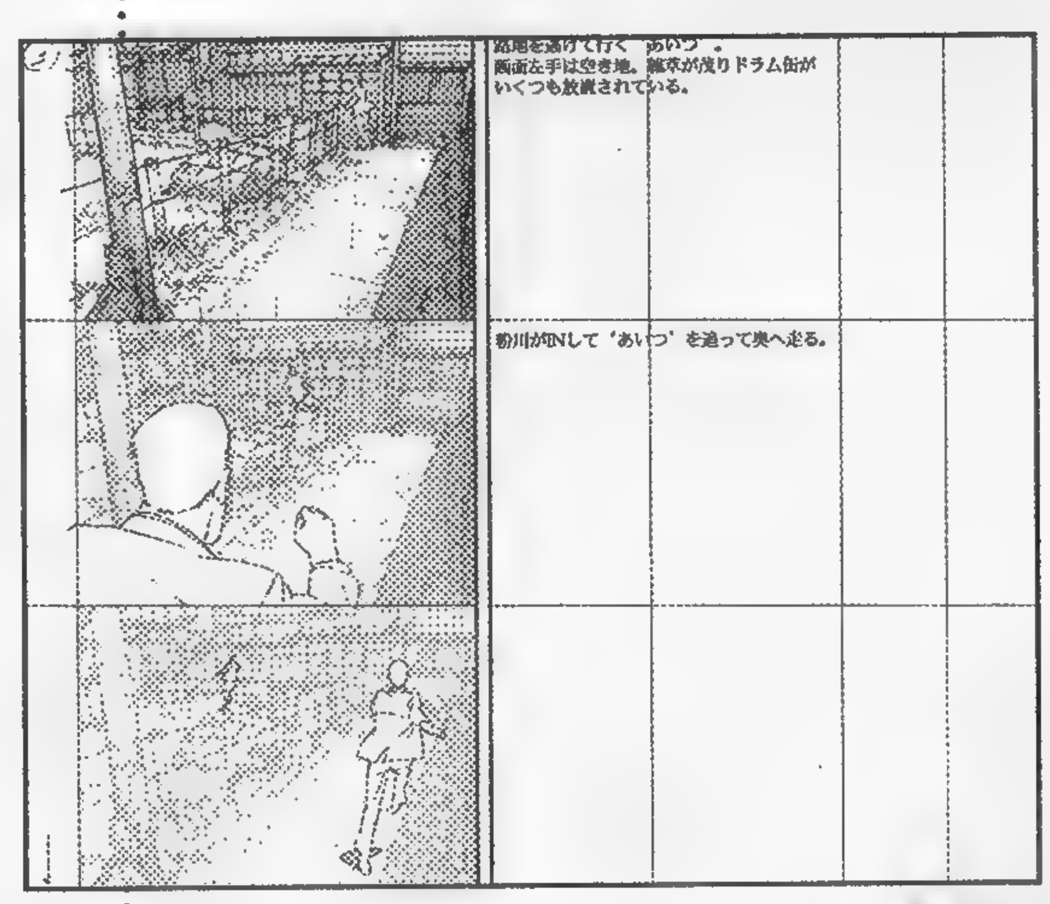
「映っている映像と、粉川の芝居のタイミングを合わせていくのは結構大変でした。絵コンテの段階で、ここまでに何秒かかるから後ろの映像はここで何秒みたいな計算をまずやったんです。ただ手前の粉川と劇中映画は別々のアニメーターが描きますから、どちらかがアクションの都合で芝居の尺を変えるとすぐ合わなくなってしまう。だから事前に計算して、いくつかのポイントははずさないでね、という形で作画をお願いしたんです。今はデジタルで作っているから、どちらも長めに作って編集するときにタイミングを合わせていくのも可能だったとは思うんですが、一応、絵コンテ上で解決策を考えたんです。とにかく回答の一つにはたどり着きたいという意地もあったので、まずアナログな方法で手を尽くしてみました」

劇中劇の絵コンテを細かく見てみると、さまざまな発見がある。



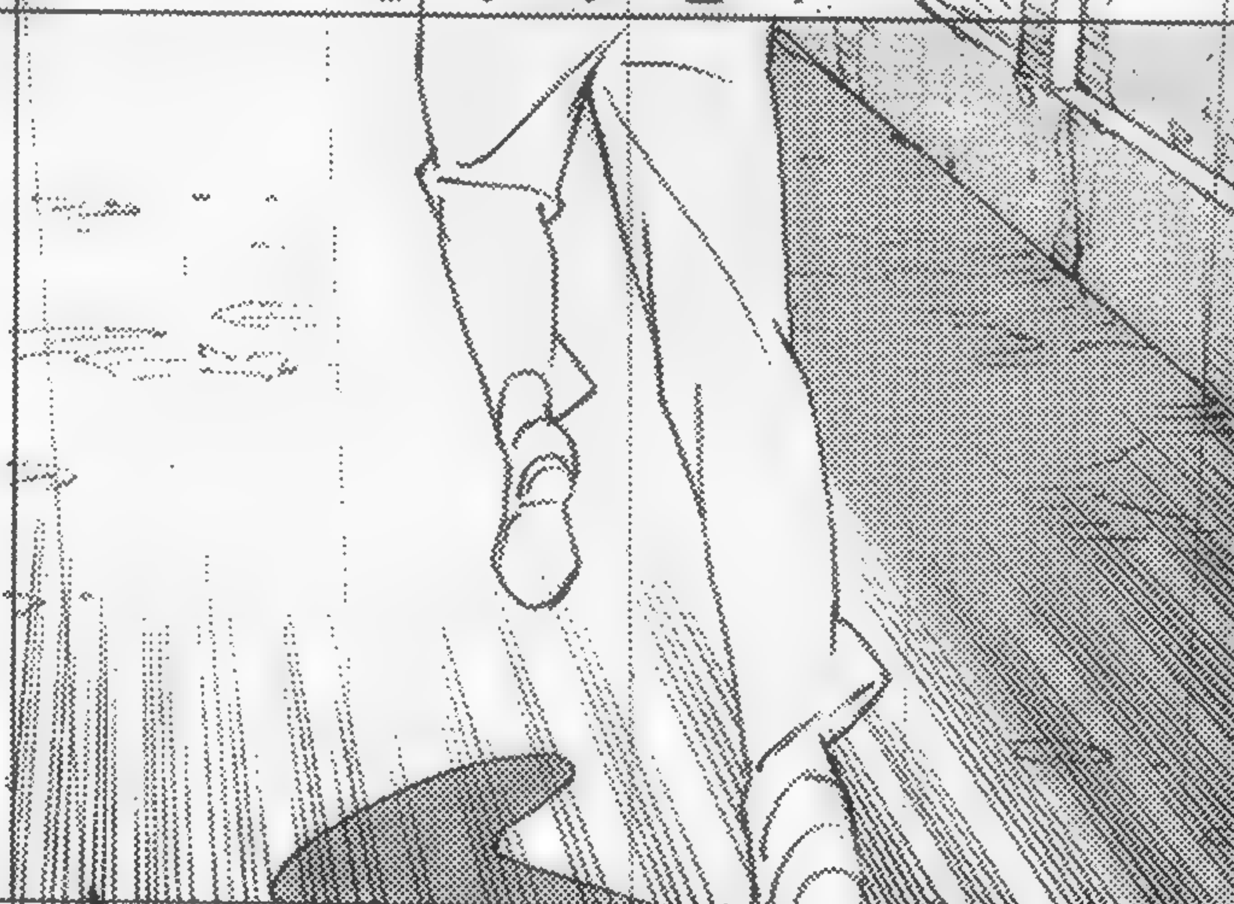
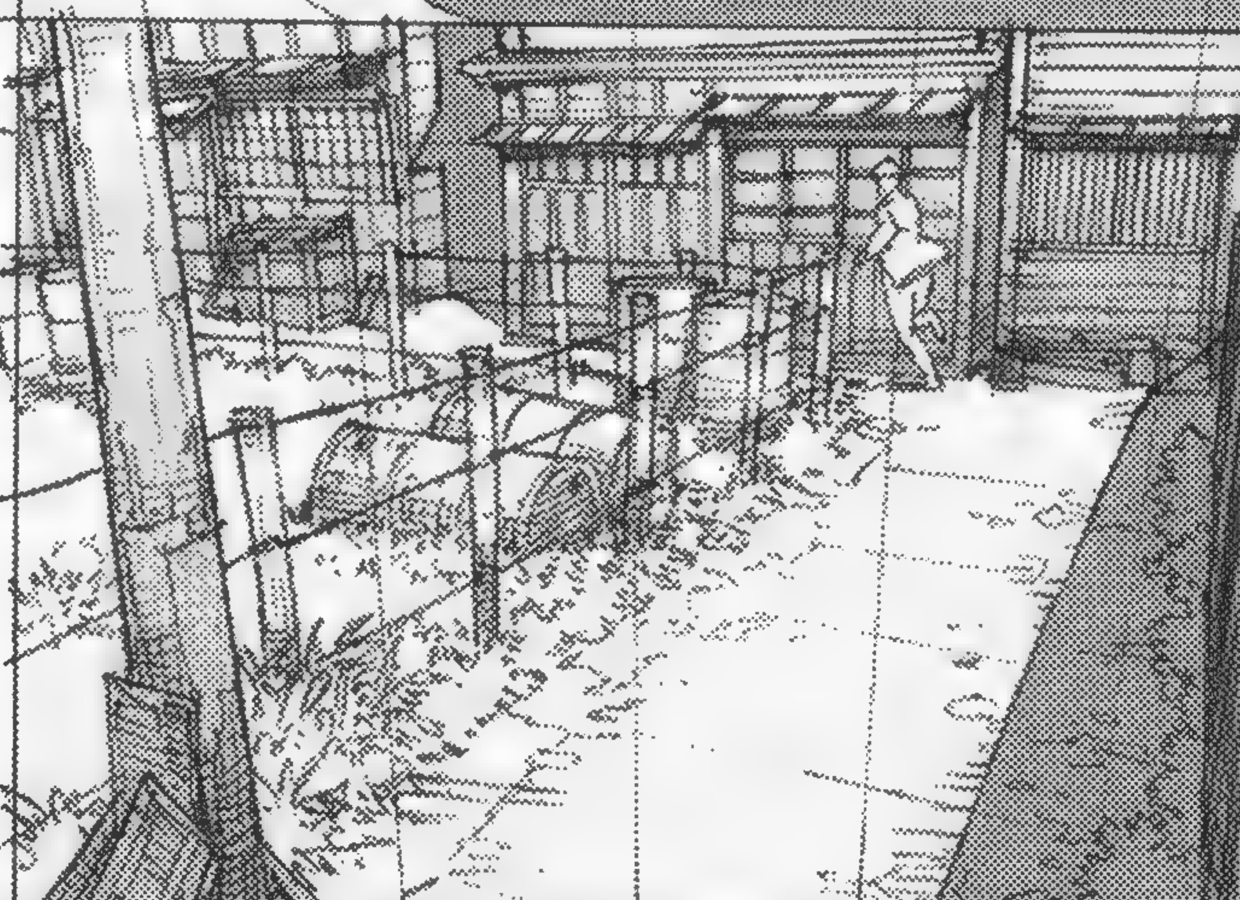
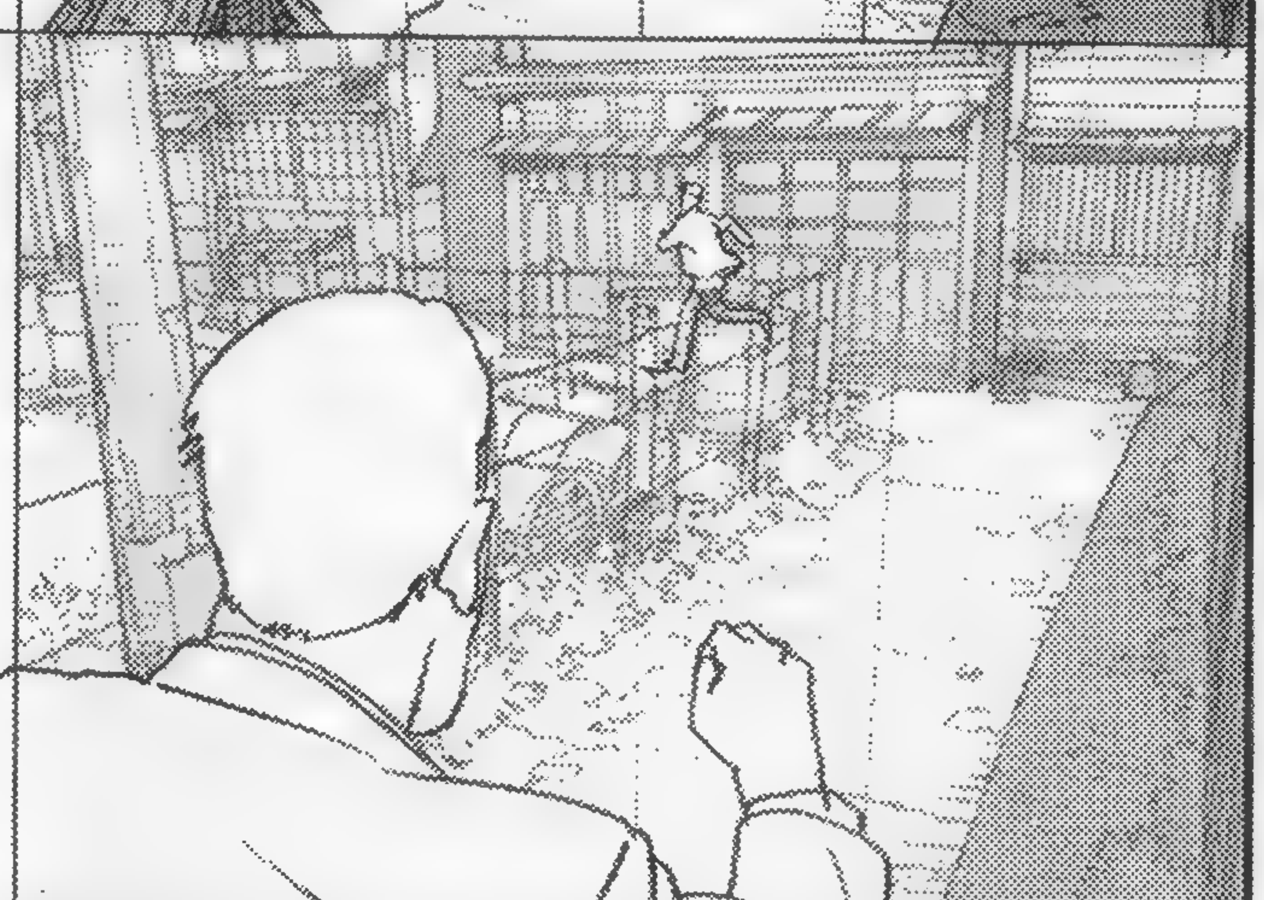
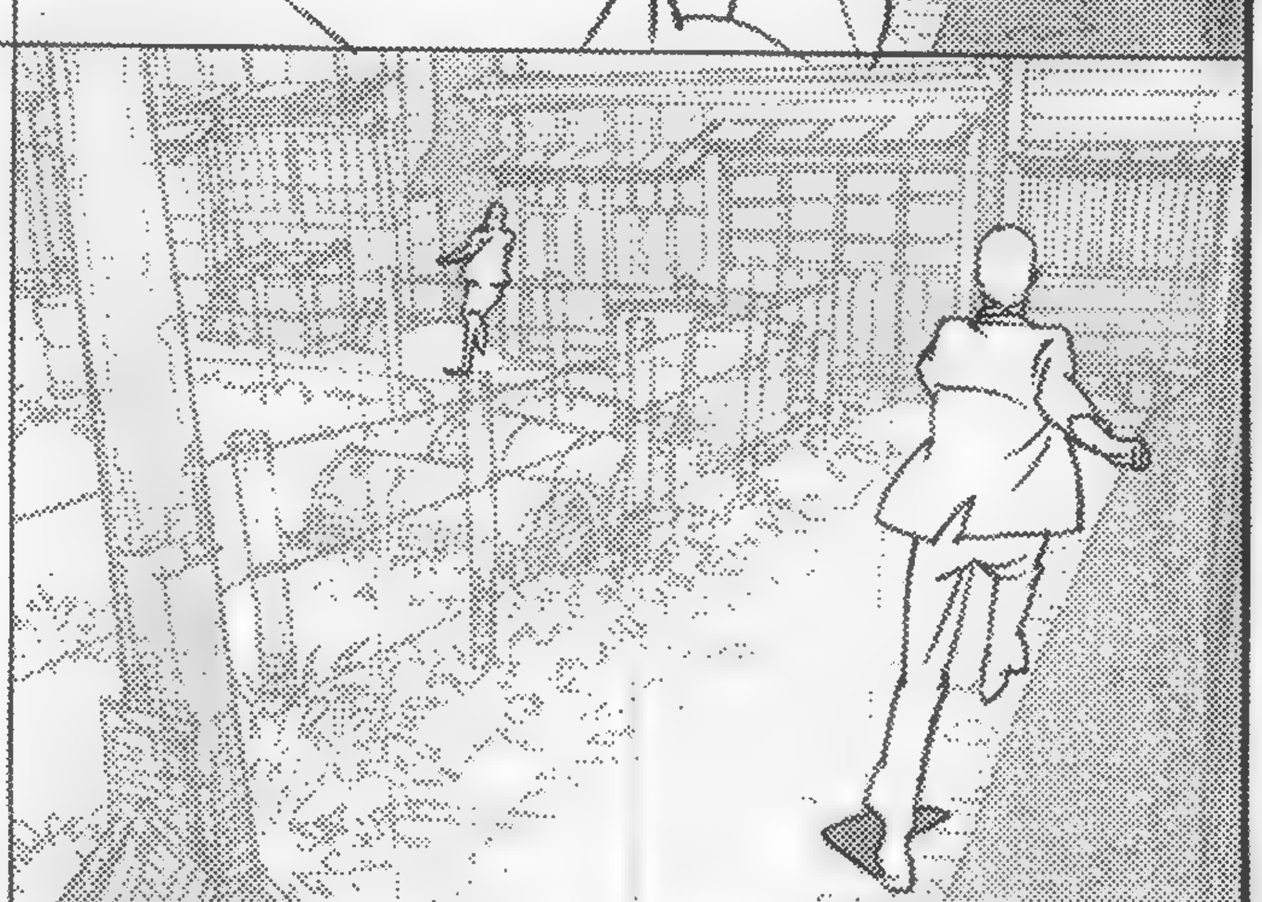
まず“舞台”は昭和40年代前半と設定されている。これは当年54歳の粉川が17歳の時、つまり37年前という設定から導き出された時代である。またこの自主映画はサイレントなので、絵コンテにはセリフが一切書かれていない。さらに、細かい指示としては、高校生のマラソン大会の風景を描いたC-12。「その地区にある高校の対抗戦」という設定なので、観客の女子高生たちが着る制服が、複数パターンあるというのがト書きで書かれているのである。

本編との関連性でいうと、C-3は、『ローマの休日』の波止場を描いたC-49とアクションが対応するようにという指示が描き込まれている。また粉川が「影の男」の顔を思い出せないことと呼応するように、「影の男」が逆光で振りかえるカットが中盤とラストで2回繰り返されている。



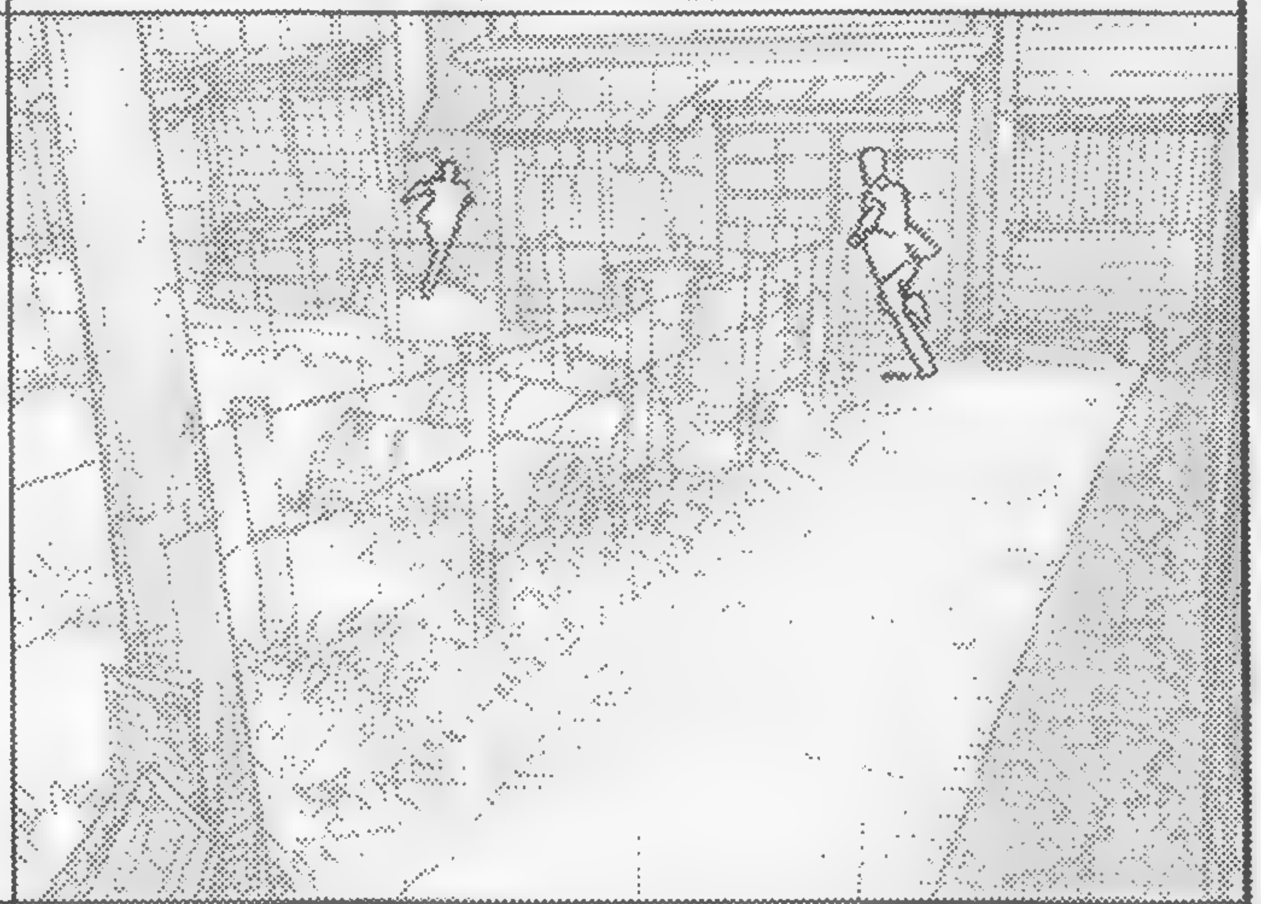
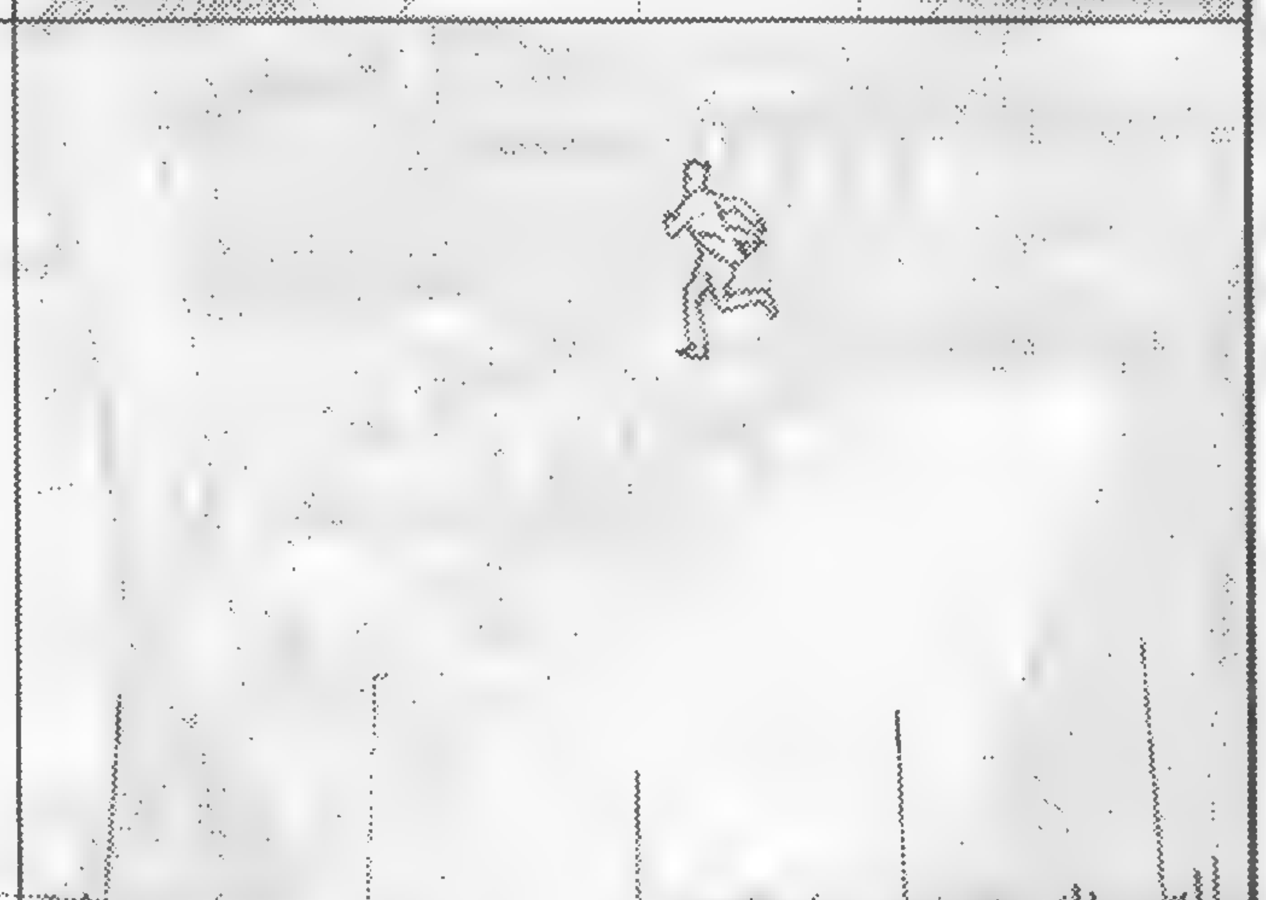
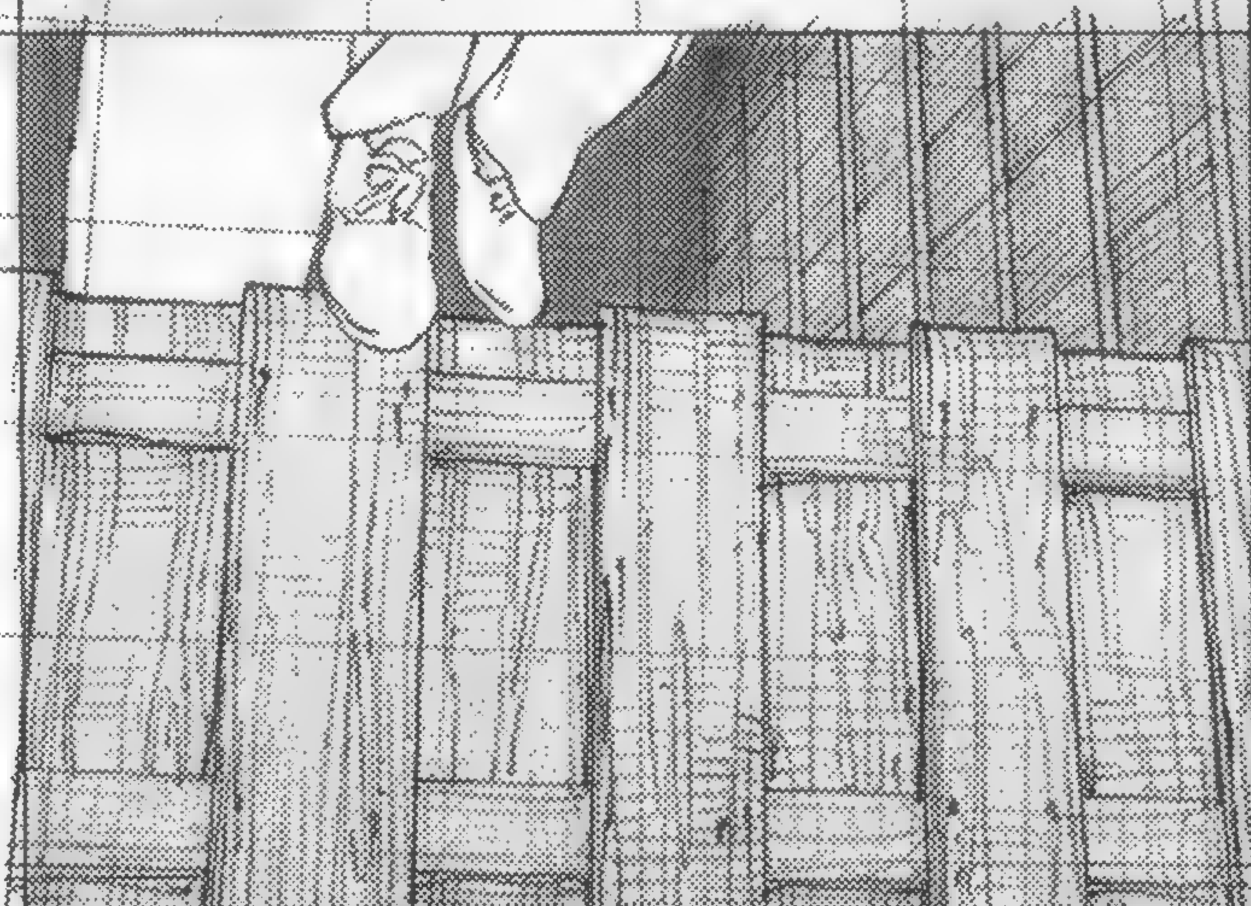
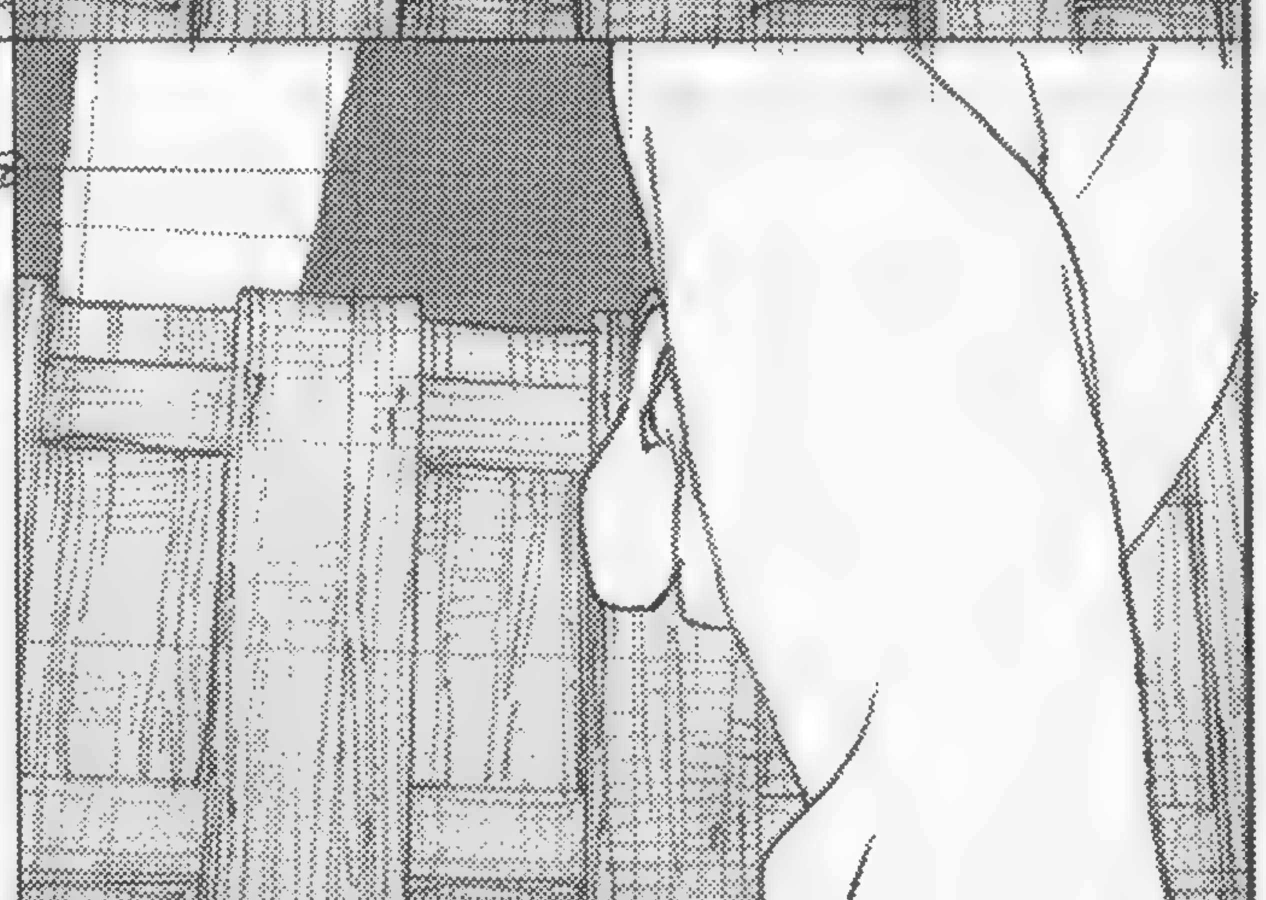
● C-3

NO. (001) 劇中映画コンテ　　マッドハウス

S/C	ピクチュア	内容	セリフ	メモ	秒数
①		逃げる男の足、後方からFOLLOW(3D)。 道路は未舗装です。 逃げる男は以下、粉川側からの呼称に従って'あいつ'とします。 走り始めて間もないくらいの元気な走りです。 設定は昭和40年代前半、住宅街。季節は秋。 時刻は夕方も近い昼、といったところ。 実際、高校生の映画がそんなに立派な移動撮影が出来るとは思いませんが、そこはそれ、こちらの映画の都合ということで。 ただ、全体にカメラが緩く手ブレしているくらいの加工はした方がそれらしいように思います。画質を劣化させたり、フィルム傷やノイズを加えるなど、加工を施します。			1+18
②		追う粉川の足、FOLLOW(3D)。			1+12
③		路地を逃げて行く'あいつ'。 画面左手は空き地。雑草が茂りドラム缶がいくつも放置されている。			
		粉川がINして'あいつ'を追って奥へ走る。			
↓					

SUB TOTAL

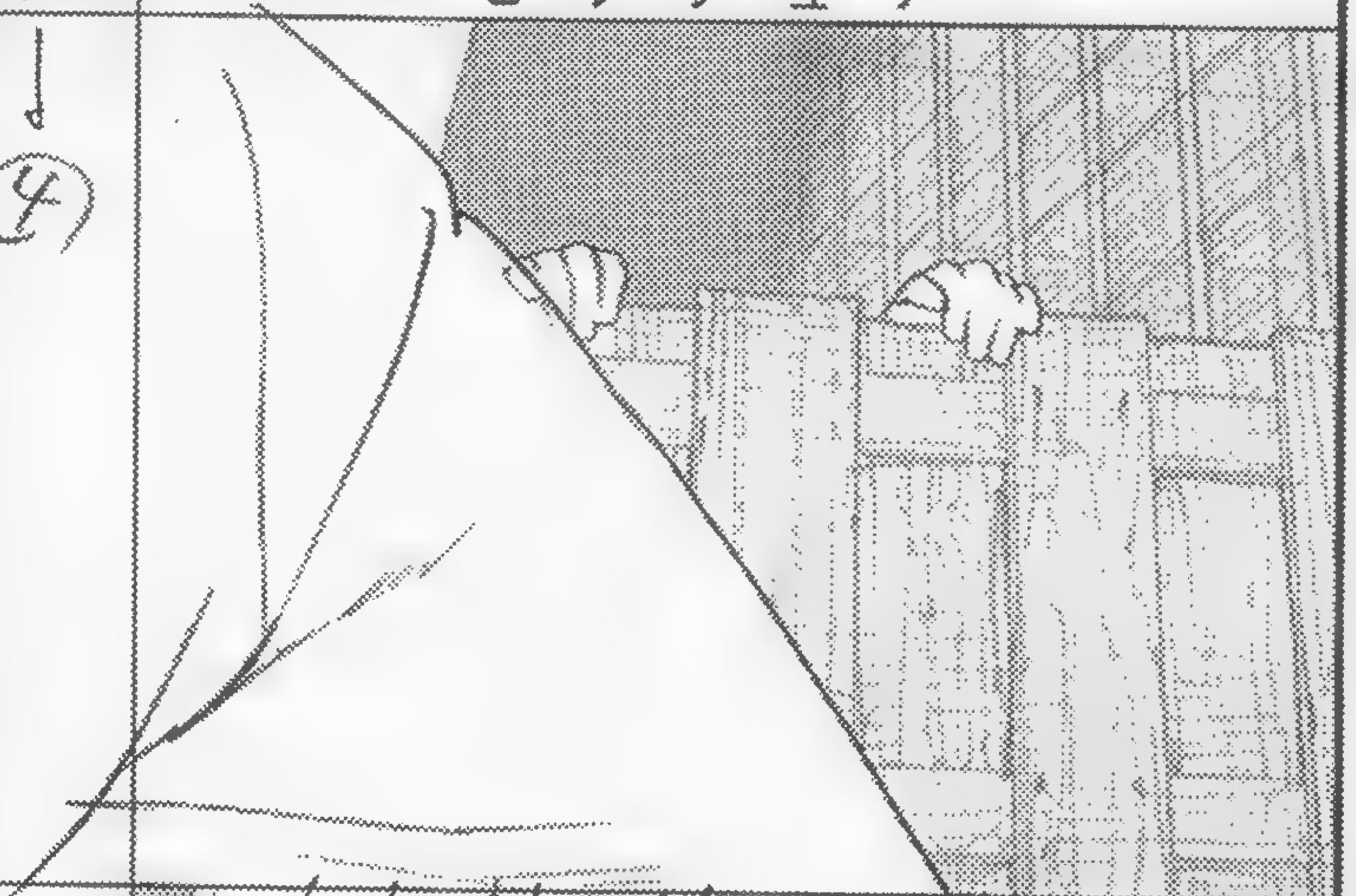
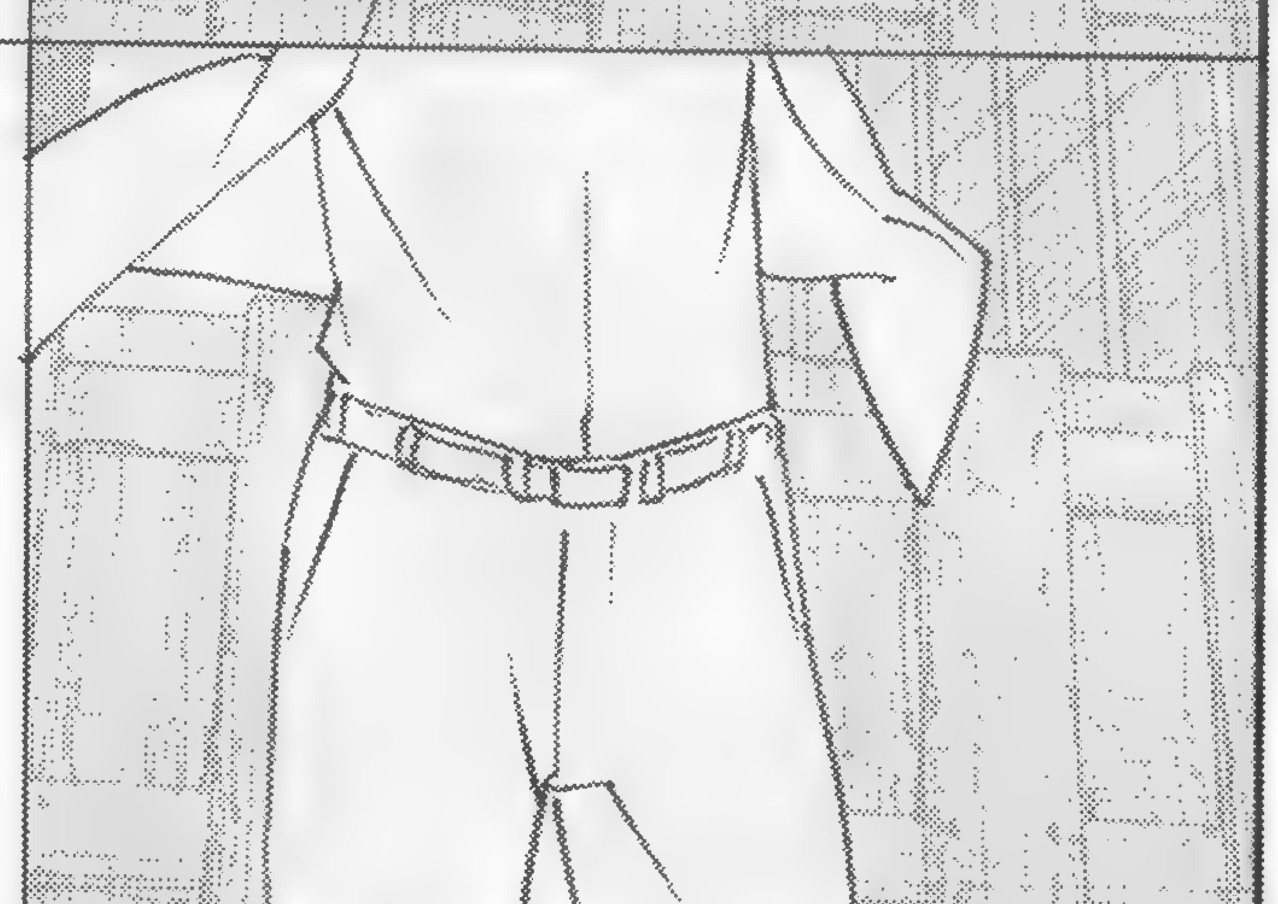
NO. 002 劇中映画コンテ　　マッドハウス

S/C	ピクチュア	内容	セリフ	メモ	秒数
③		‘あいつ’は路地の暗闇にOUT。 このカットのパース、芝居はC.49に準じています。粉川のラスト位置もだいたいC.49に揃う感じで。			
					3+12
④		木の塀(前カットで‘あいつ’が走り込んだ路地の奥が塀で塞がれていると考えてください)から飛び降りてくる‘あいつ’。			
					
		着地して、			

SUB TOTAL____________

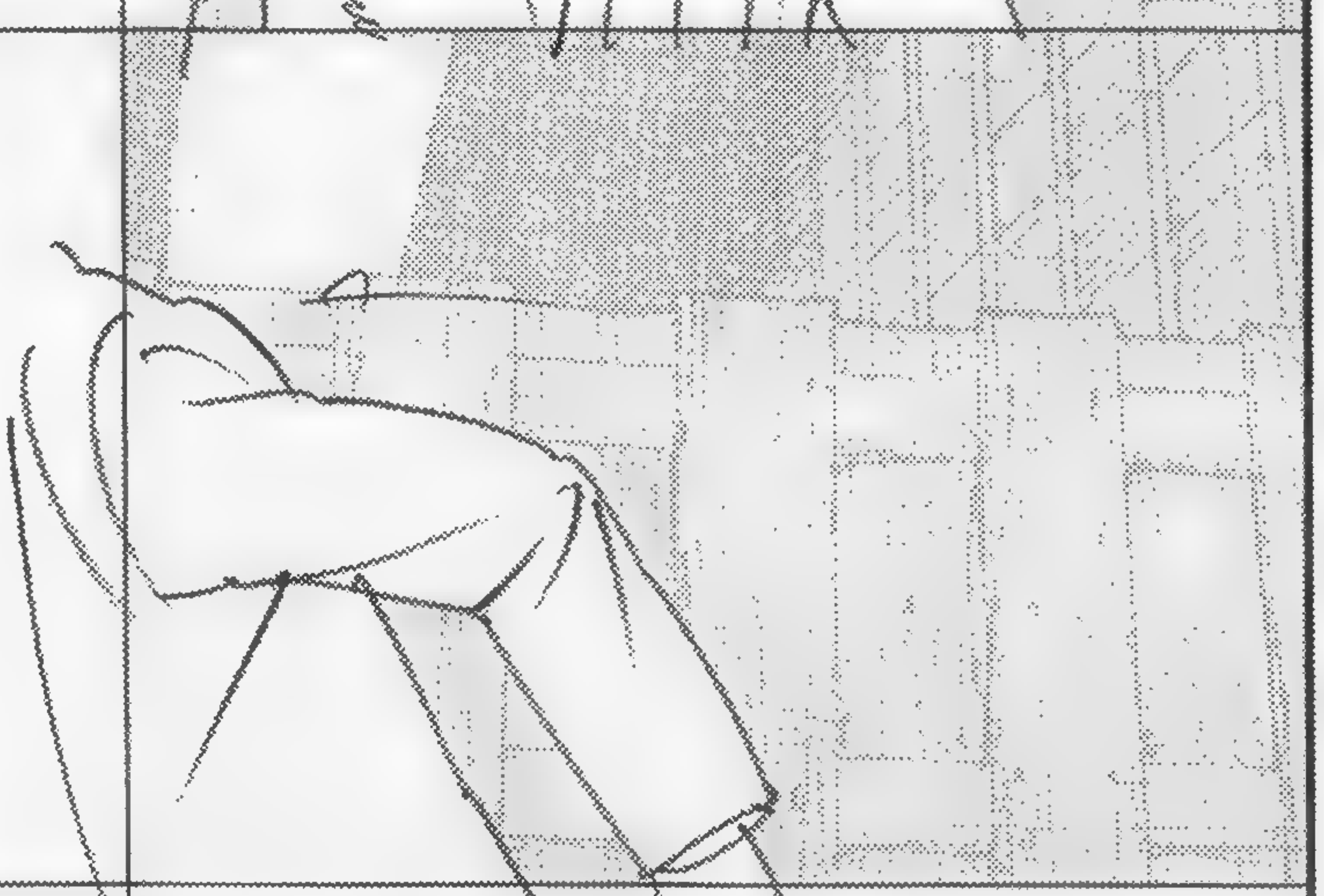
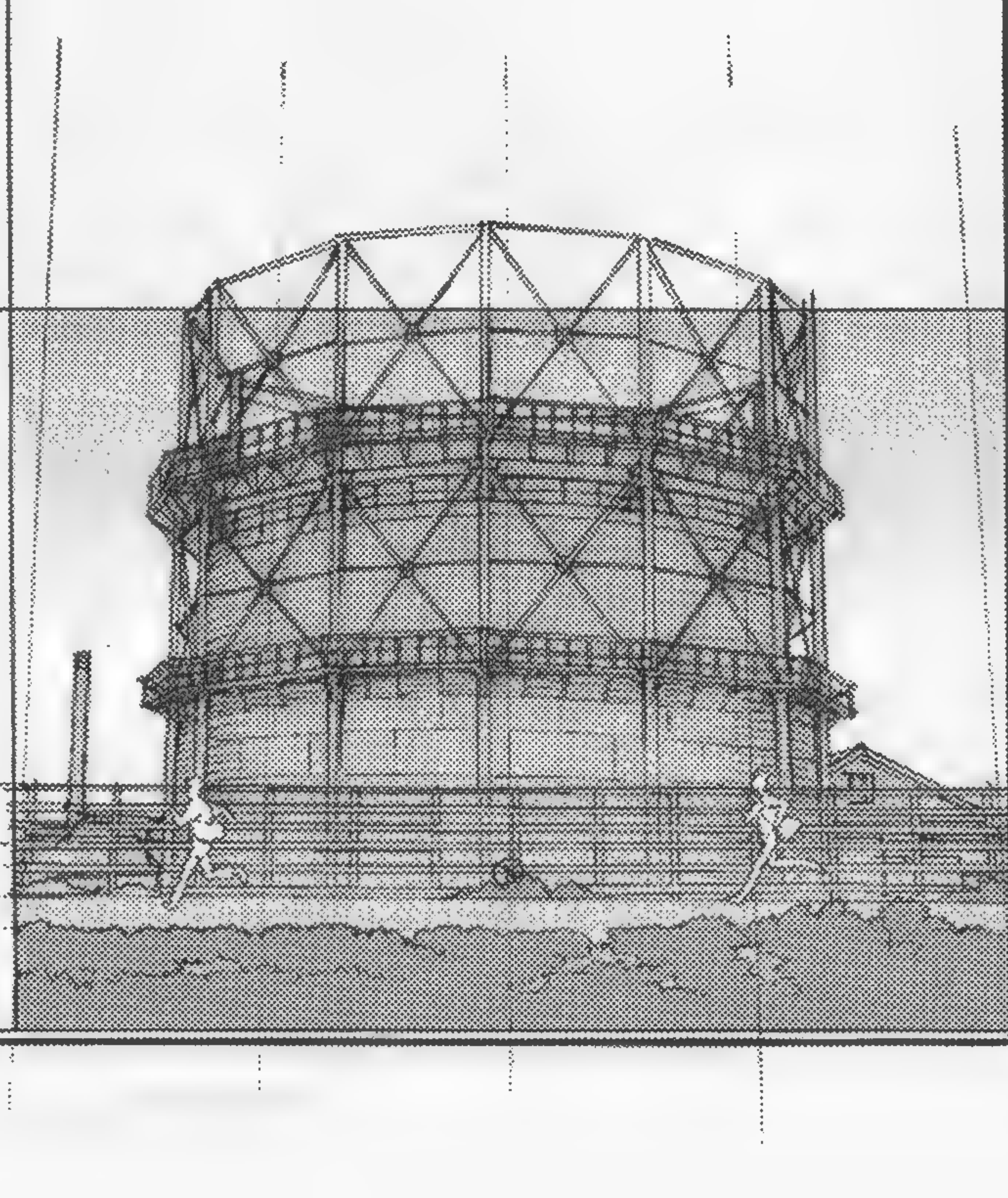
NO. 003 劇中映画コンテ

マッドハウス

S/C	ピクチュア	内容	セリフ	メモ	秒数
④		素速く画面左手に走り出してOUT。 続いて粉川が			
		塀をよじ登って、			
					
		飛び降りる。			
					

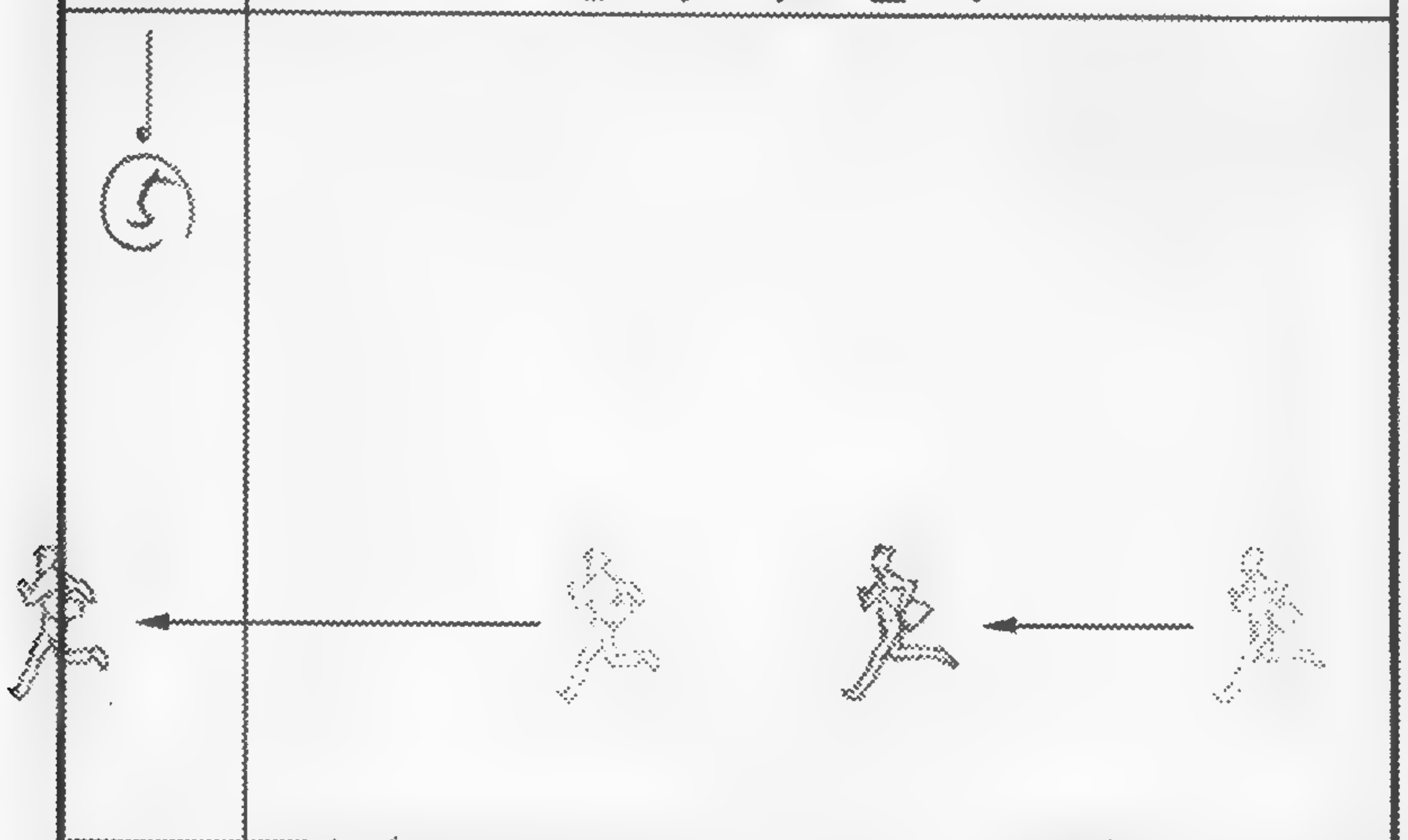
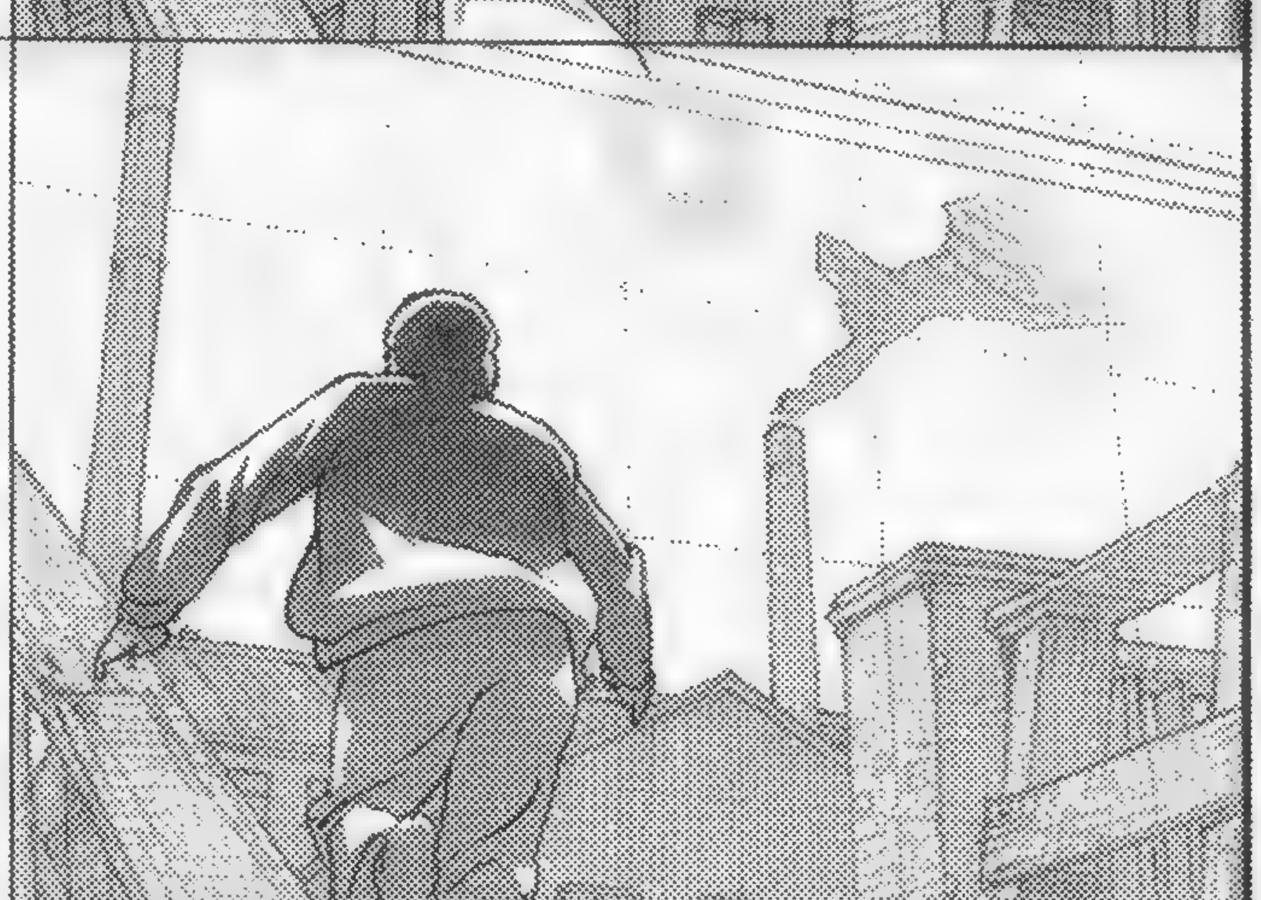
SUB TOTAL

NO. 004 劇中映画コンテ マッドハウス

S/C	ピクチュア	内容	セリフ	メモ	秒数
④		一瞬、'あいつ'を見失った感じで、 起きあがりつつ画面右手に目をやり、			
		それから左を見る。 これが高校生・粉川の「顔見せ」になるので、 印象に残るように顔を見せてやって下さい。			
		画面左手に走り出してOUT。			8+12
⑤		ガスタンクの前を駆け抜けて行く二人。 FOLLOW(多少、上下方向のパース加味)。 二人も若干スライド(←)あり。 追う粉川の方が遅れ気味になります。 BGは空、BOOK1が奥の建物、ガスタンクが BOOK2、柵から手前がBOOK3でそれぞれ スピード変えてください。 このカットから走りは短距離走から 長距離走に変えてください。			

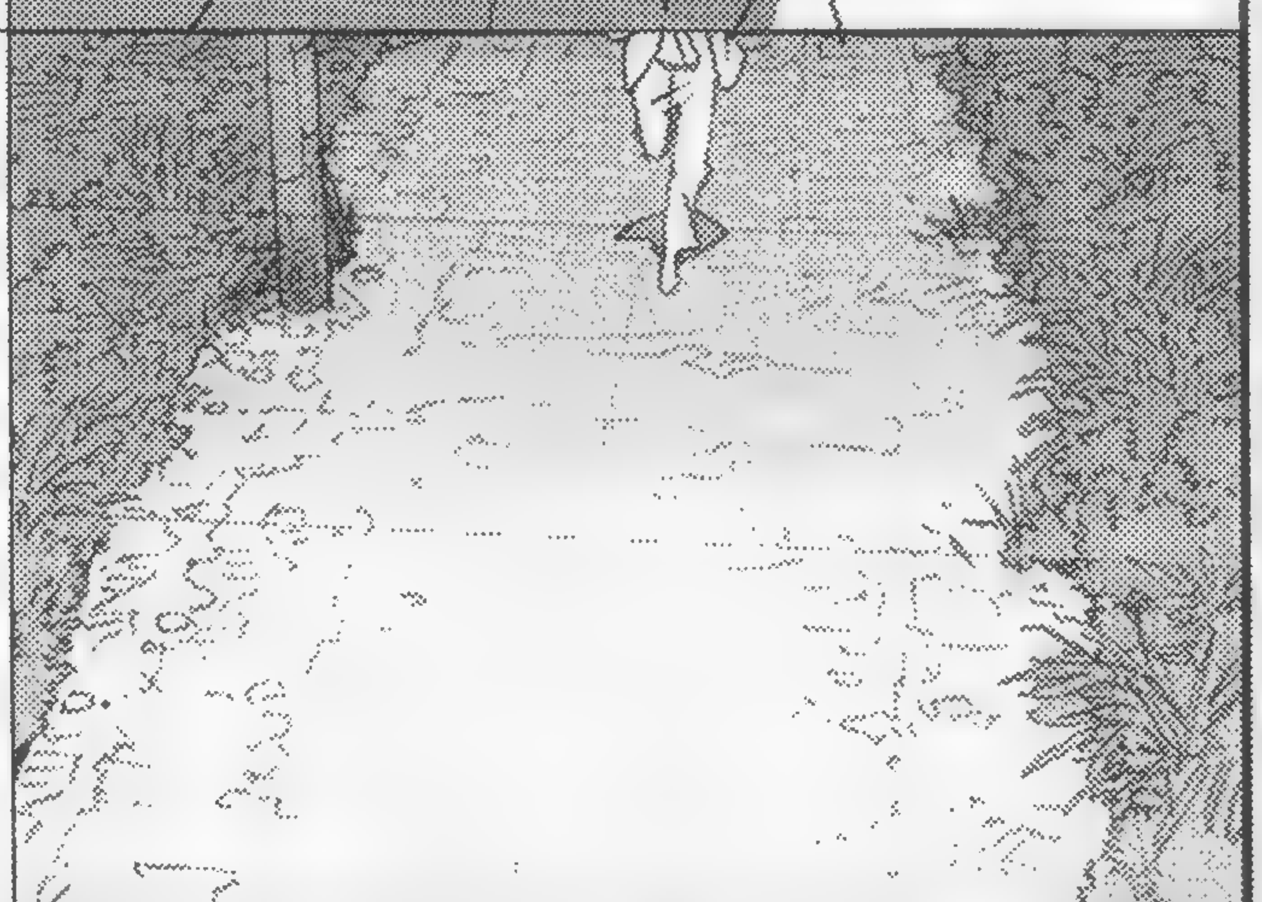
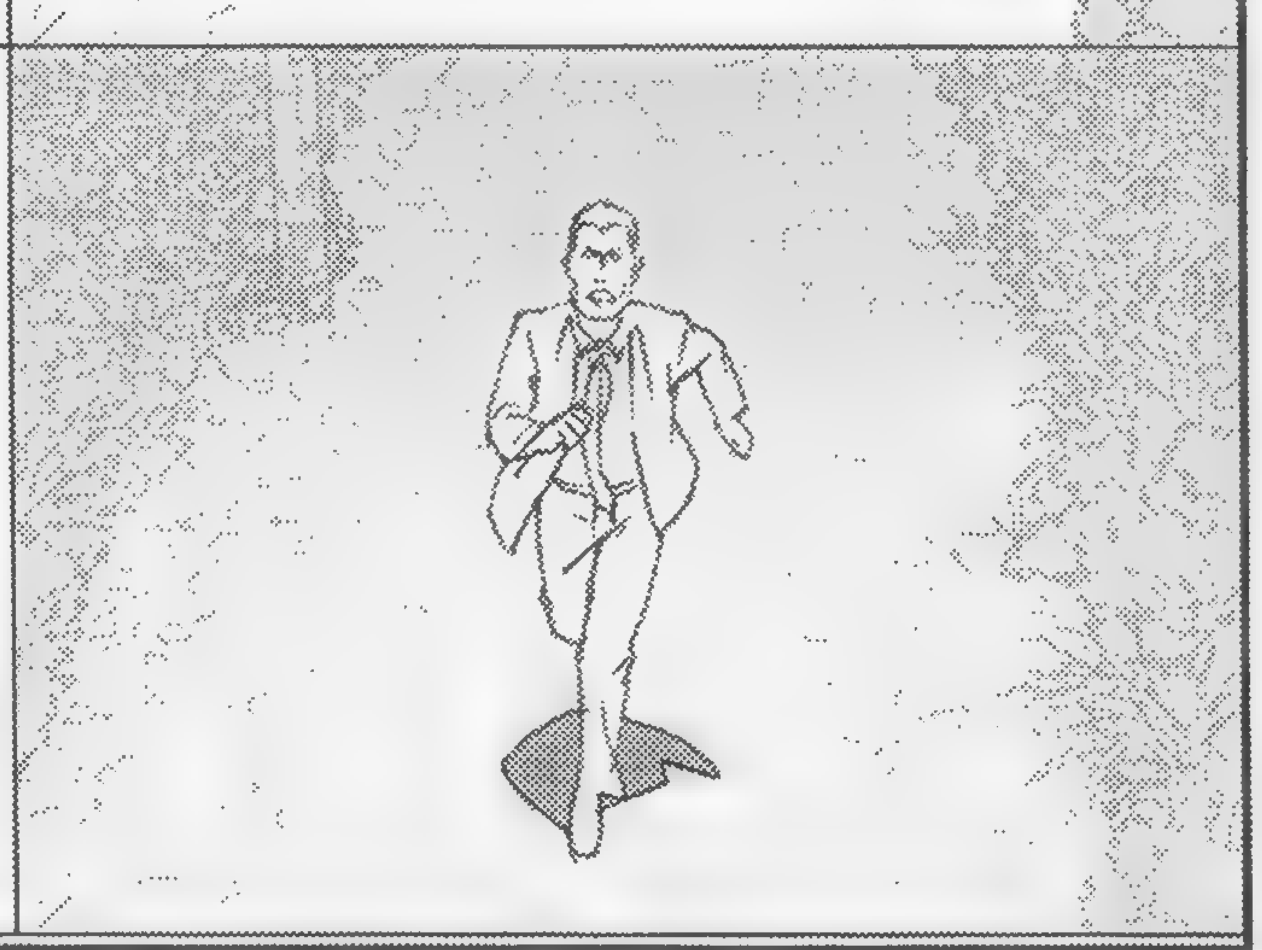
SUB TOTAL

NO. 005 劇中映画コンテ　　マッドハウス

S/C	ピクチュア	内容	セリフ	メモ	秒数
↓ ⑤		二人のスタート〜エンドはこんな感じで。 FOLLOW中に背景がもし寂しくなるようでしたら、ガスタンクを二つ並べます。			3+12
⑥		走る高校生・粉川(といっても当人は大人の刑事を演じているつもりですが)を正面、やや俯瞰気味にFOLLOW(3D)。			4+0
⑦		INして階段(画面外)を駆け上がる'あいつ'。 2段飛ばしくらいです。 何の階段かというと、先ほどのガスタンク脇の道が川沿いか何かにあって、その川を渡る道路、つまりは橋ですが、そこまで上がる階段、とでも考えてください。 奥に見えるのは何かの工場。			
		駆け上がって、			
↓		↓			

SUB TOTAL

NO. 006 劇中映画コンテ　マッドハウス

S/C	ピクチュア	内容	セリフ	メモ	秒数
7		追ってくる粉川の方を振り返る‘あいつ’。顔の少し上あたりに太陽があって、顔が逆光で黒くつぶれて見えない。			2+12
8		前カットの寄り。こちらを見返している‘あいつ’。			3+0
9		走ってくる粉川。気分としては「待てぇっ！」とでも叫ぶところですが、こちらの劇中映画に音はつきません。			
					
					

SUB TOTAL____________

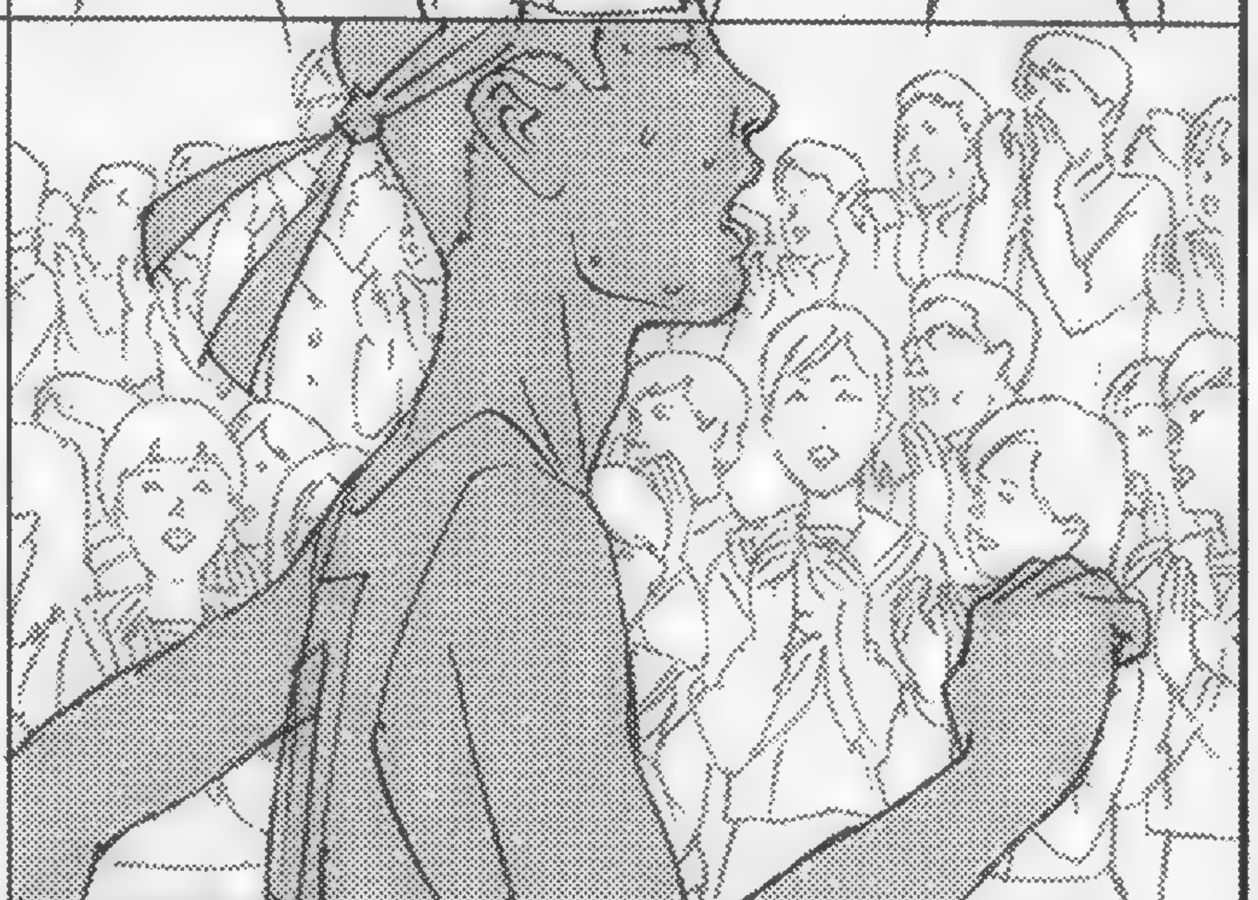
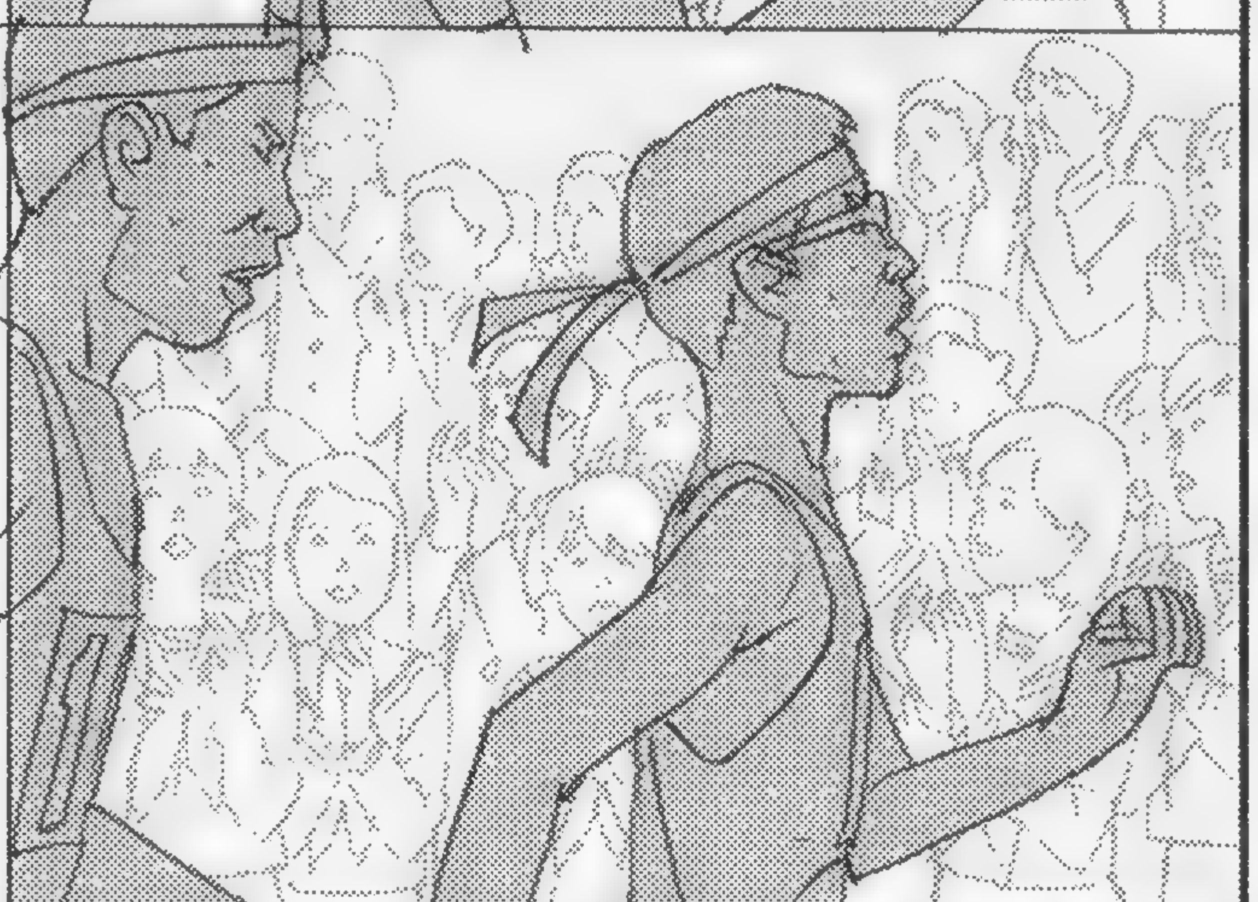
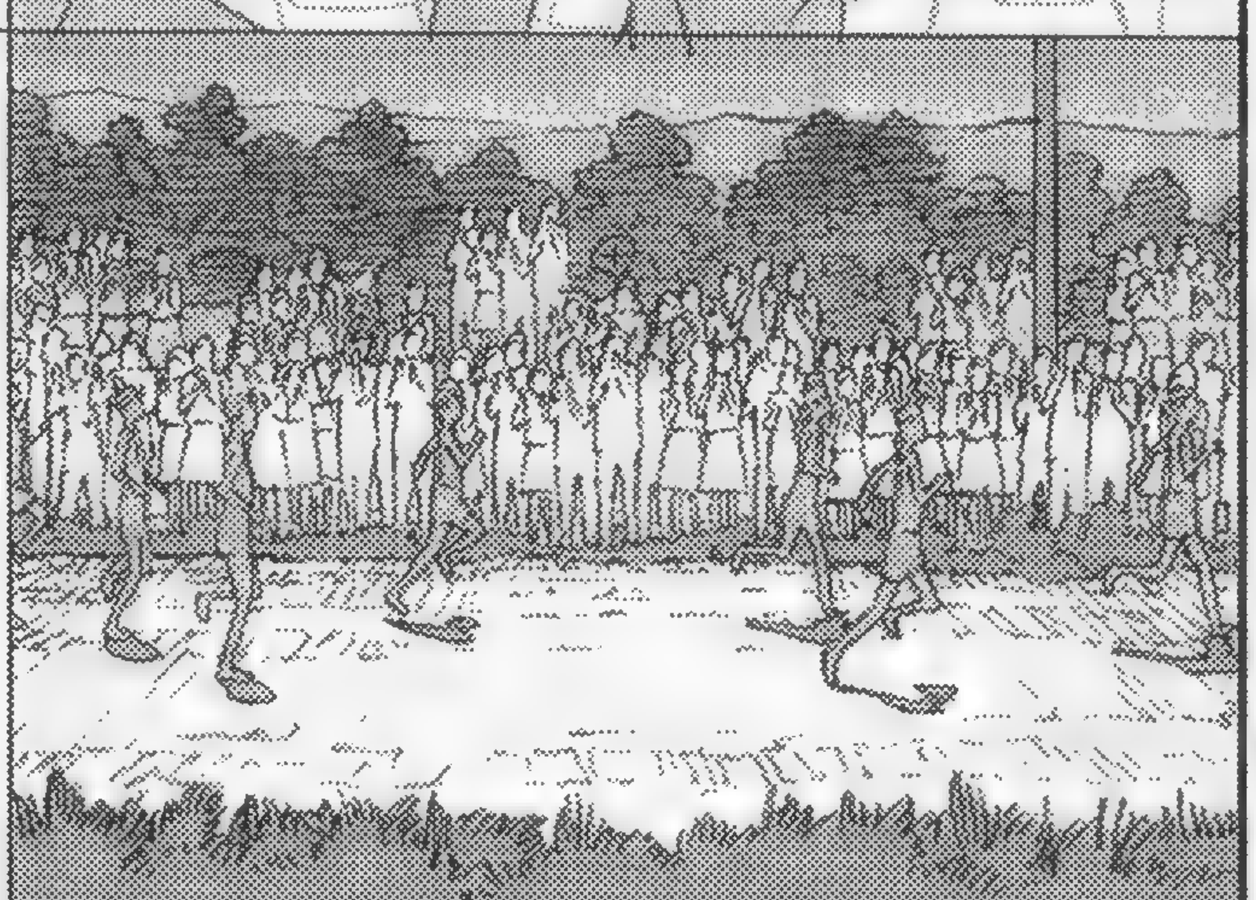
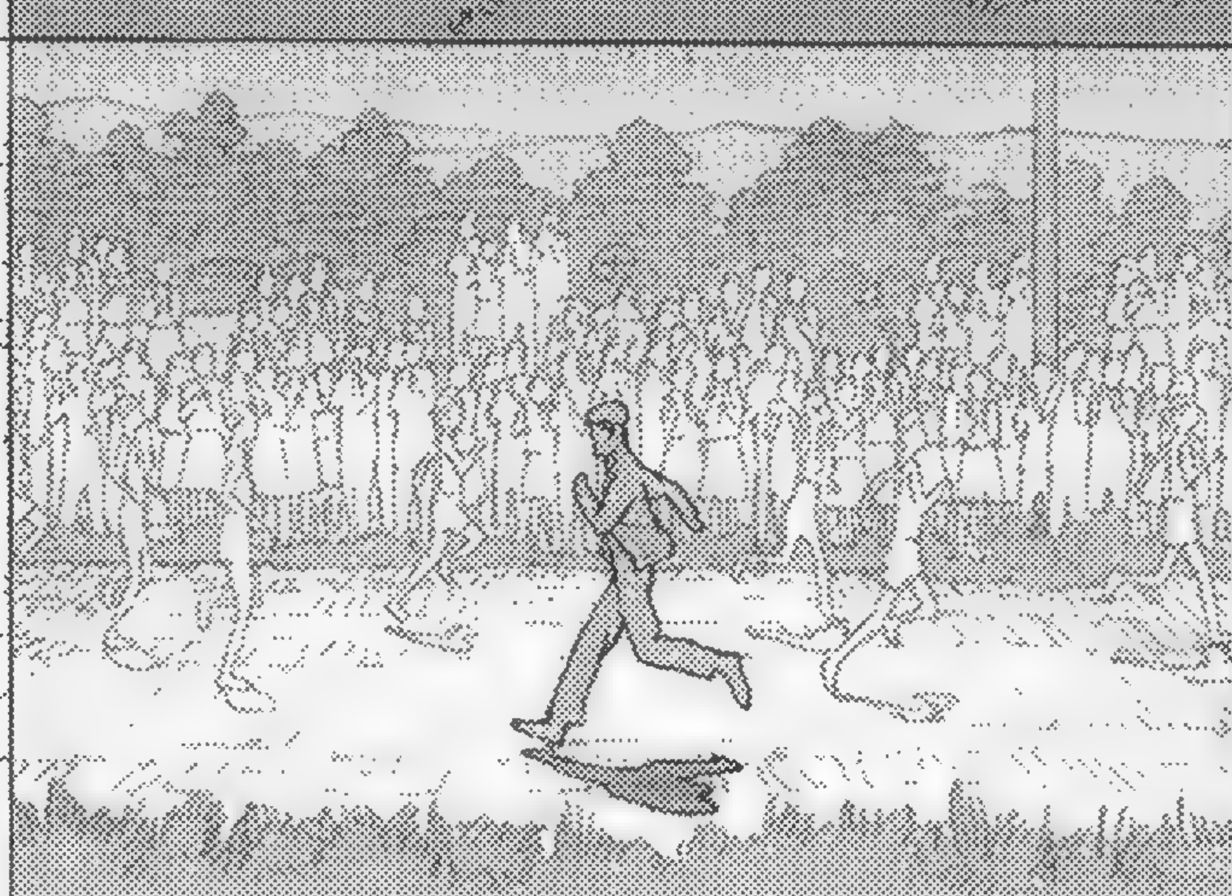
NO. 007 **劇中映画コンテ** マッドハウス

S/C	ピクチュア	内容	セリフ	メモ	秒数
↓ (9)					2+0
(10)		C.8同ポ。			
		逆光の中ながら、片頬を歪めるように 笑いつつ、			
		再び走り出してOUT。 「ははは、追いつけるのかよ」あるいは 「なかなかやるじゃないか」くらいな感じの 笑い、と考えてください。			2+12

SUB TOTAL__________

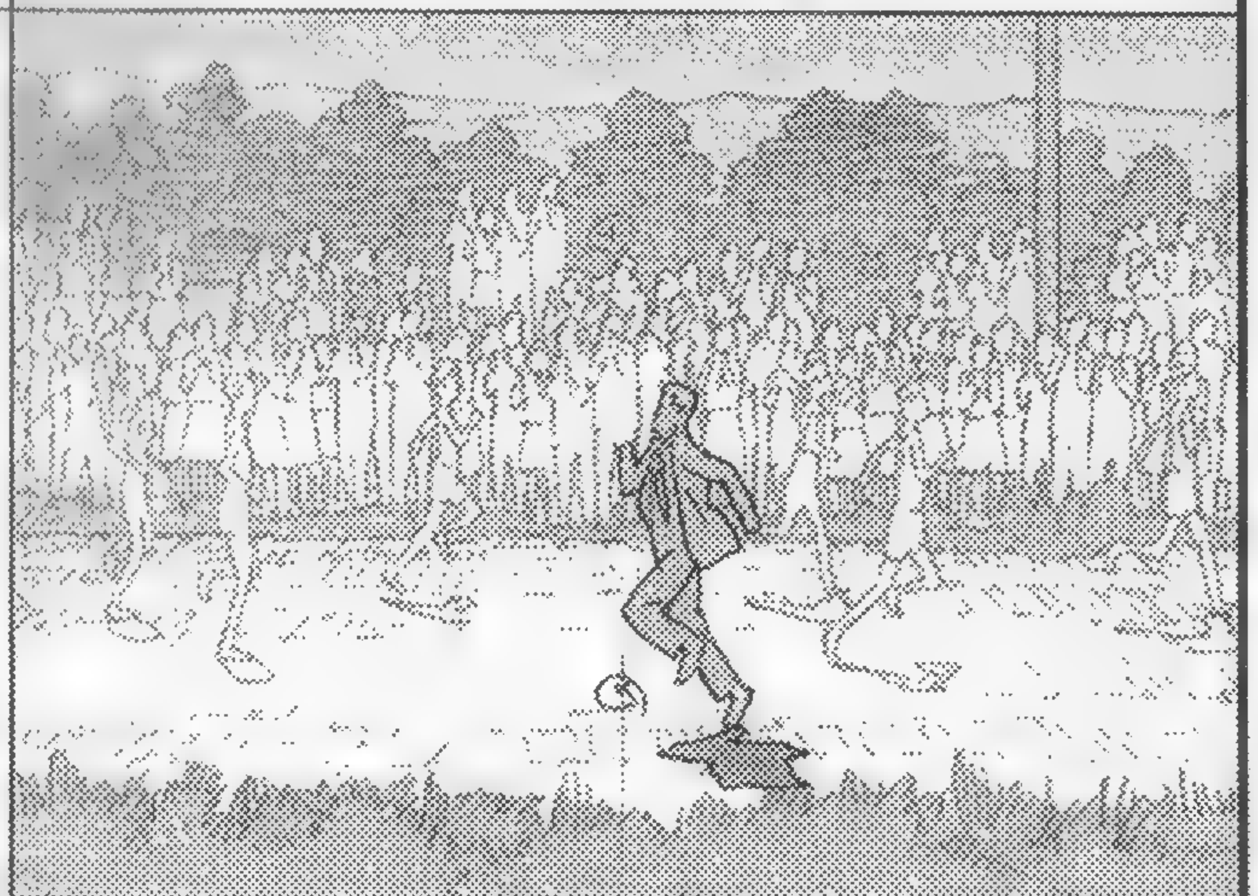
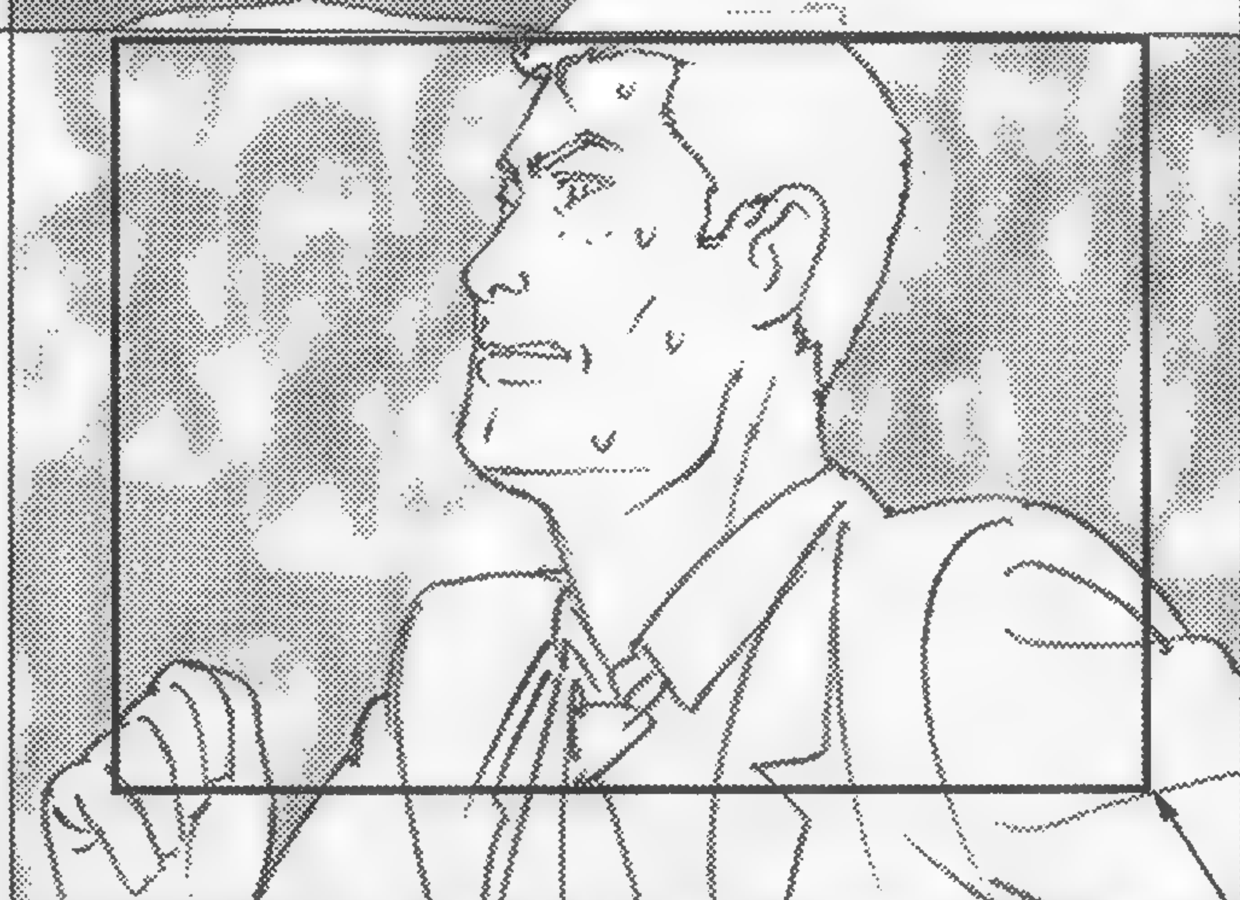
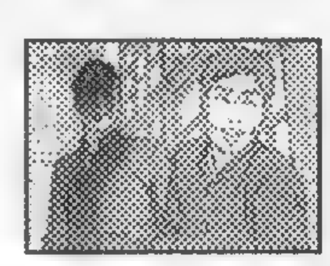
NO. 008 劇中映画コンテ

マッドハウス

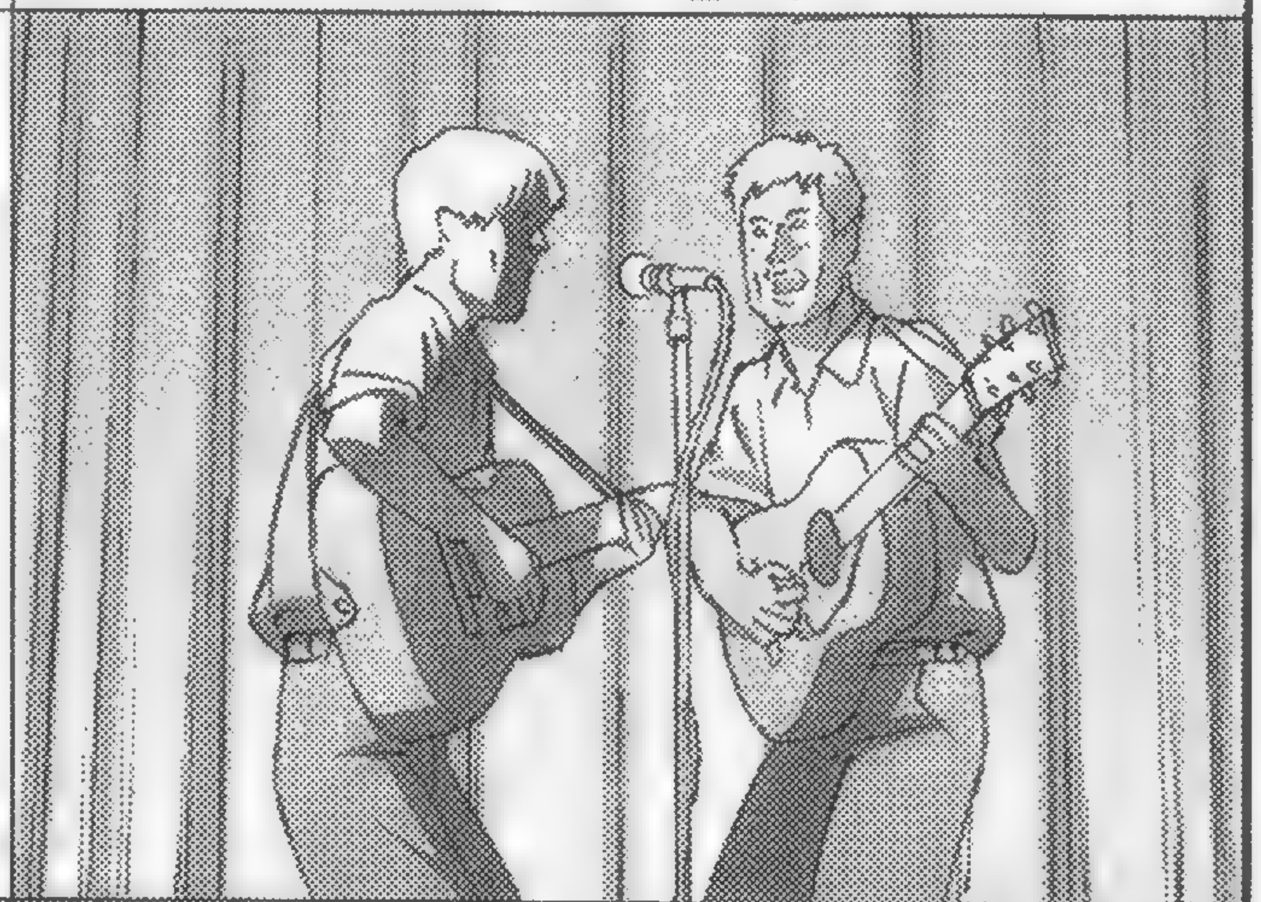
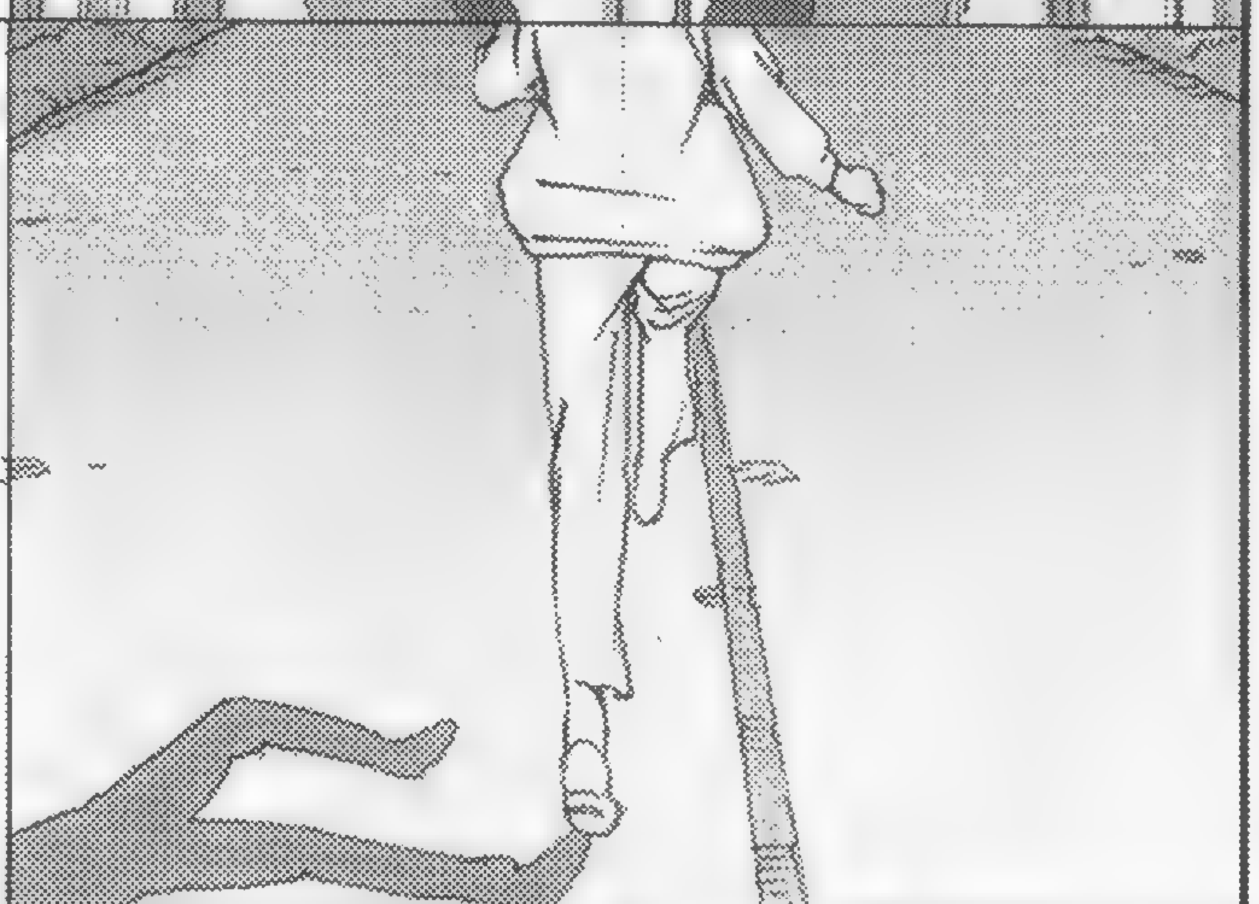
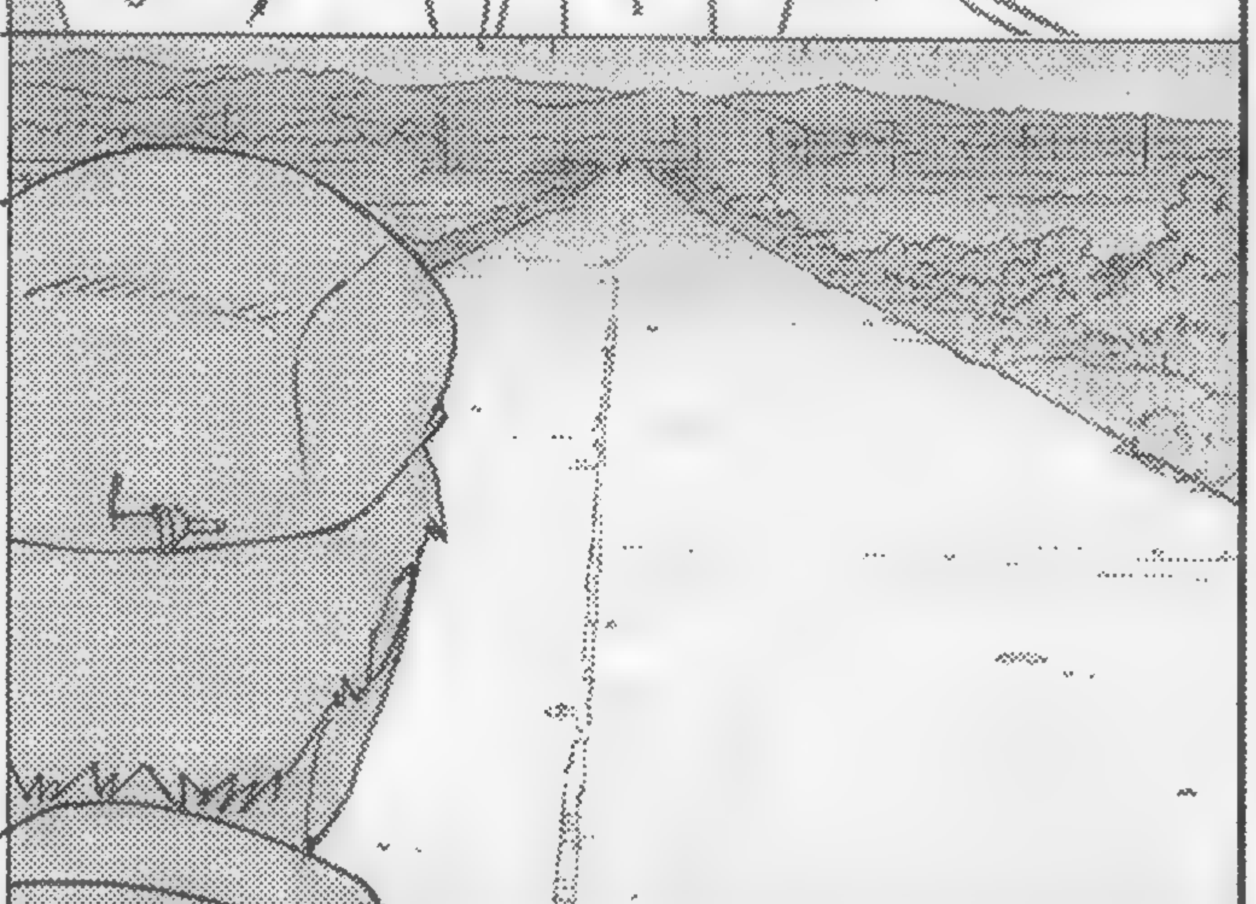
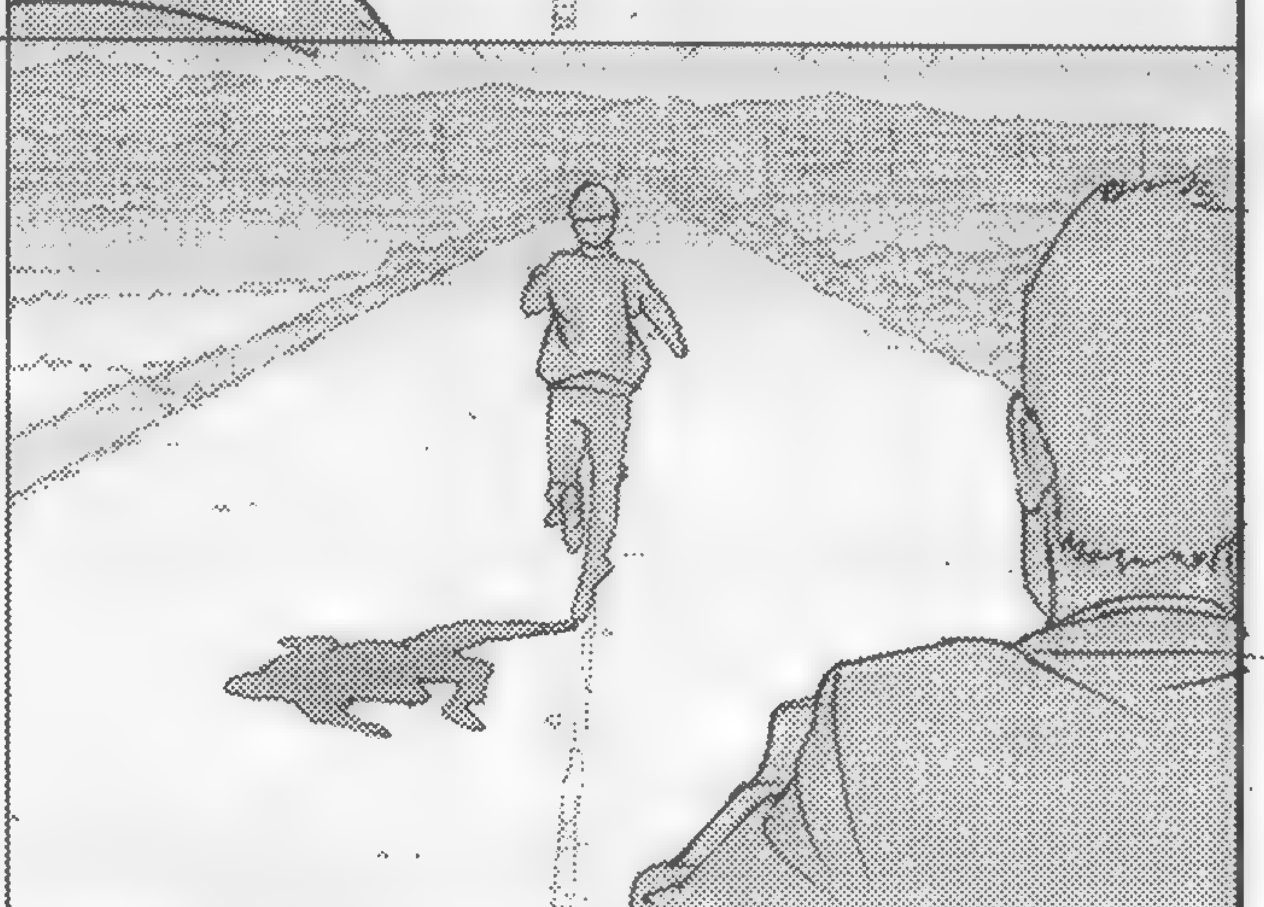
S/C	ピクチュア	内容	セリフ	メモ	秒数
⑪		拍手と声援を送る高校生たち。		(〜2+0)	
		ゼッケンを付けた選手たち(やはり高校生)が IN〜OUT。			
		後続も二人ほど。 声援を送る生徒たちは基本的に左手から 来るランナーを待ち受けている感じですが、 画面内の何人かは手前を行き過ぎる ランナーを追うように振り向かせてください。 このカットから後劇中映画内の終わりまで、 時刻は夕方です。			4+0
⑫		田舎道を高校生ランナーたちが 駆け抜けて行く。 ゴールも間近な感じで皆かなり疲れていると 考えてください。 沿道には高校生たちがひしめいて 声援と拍手を送っている。 この高校生たちは適宜グループ分けして リピートで作画、それを前段・後段に増殖 させましょう。 マラソン大会の設定としては、その地区に ある高校の対抗戦という感じで、女子高生の 制服は3〜4種類(セーラー服とかブレザーとか) 混ぜることにします。 ランナーたちも5〜6人を作画して、色と大きさを 変えて使い回すようにします。			
↓		疲れ果てたランナーたちの前を 'あいつ'が通過、 ↓			

SUB TOTAL

NO. 009 劇中映画コンテ　　マッドハウス

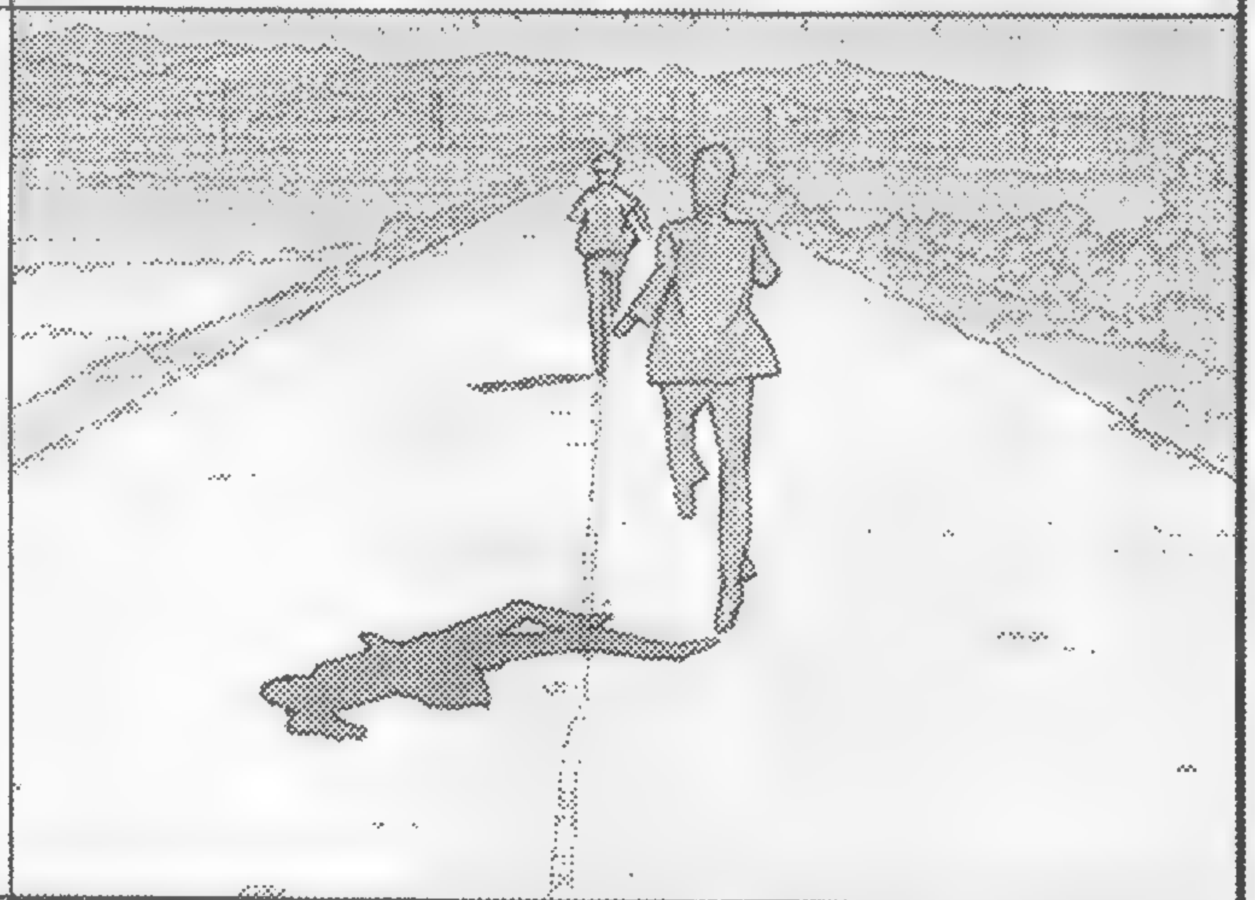
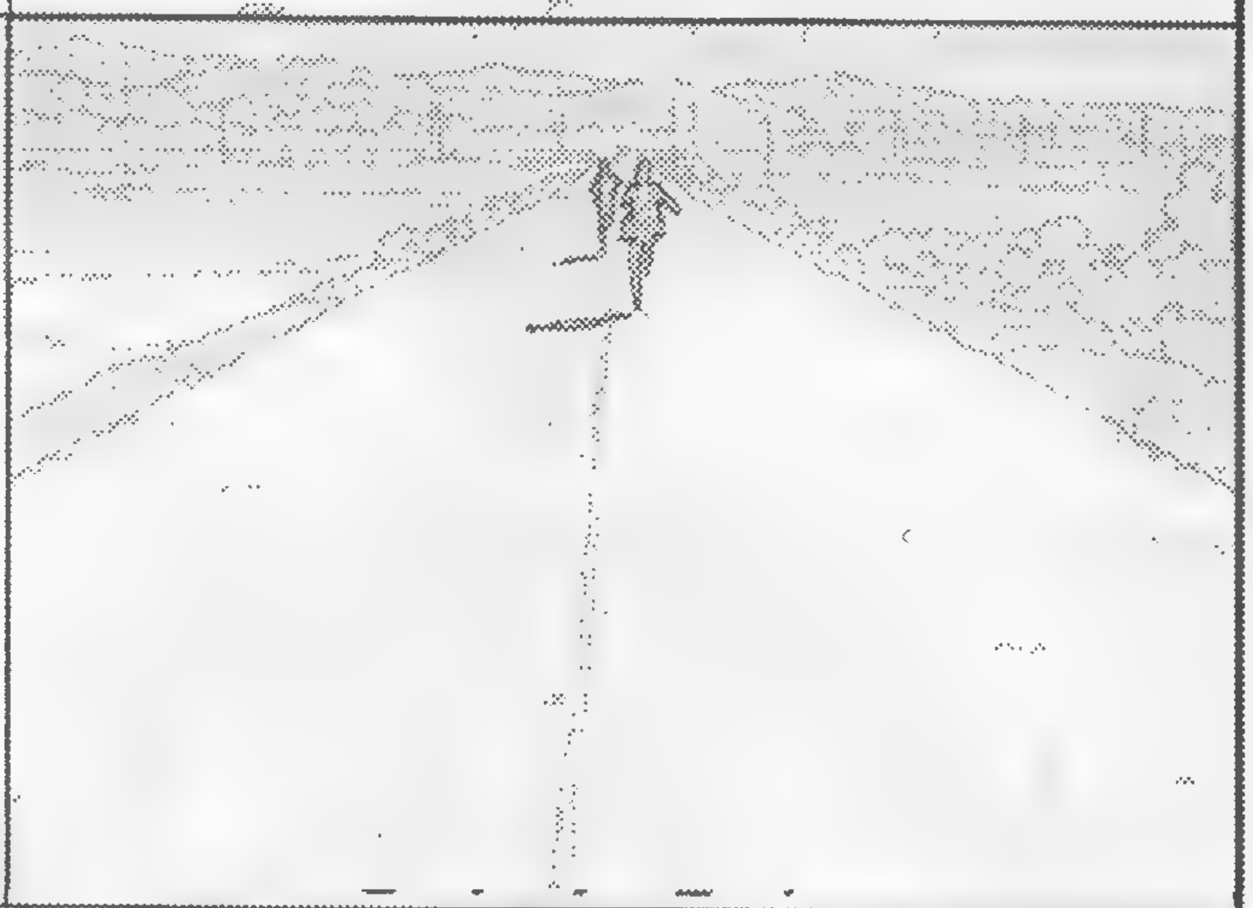
S/C	ピクチュア	内容	セリフ	メモ	秒数
12		追って、粉川もIN～OUT。			5+0
13		走る'あいつ'の後ろ姿を前進FOLLOW(3D)。 対向してくる高校生ランナーも3人くらい。			3+0
14		追って走る粉川FOLLOW。 このカットはスローモーションです。 奥はなるべく声援を送る高校生たちで 埋めます。 カットいっぱいT.U.。			3+12
15 (A)		粉川のフラッシュバック。 すべて静止画。 3枚とも「双子」をイメージさせる感じです。 (A)高校の教室内、笑顔の'あいつ'と粉川。 'あいつ'の方には影を落として顔を 見せないように。 フラッシュバックは白コマから短くF.I.しつつQ.T.B.する 感じですが、コンテ撮でシミュレーションして処理を決めます。  		(0+18)	
(B)		(B)夏の海水浴場で笑う二人。 奥の海、海水浴客たちはボケ。 'あいつ'の顔は影で見えない。		(0+12)	

SUB TOTAL

S/C	ピクチュア	内容	セリフ	メモ	秒数
(C)		(C)ステージでギターを弾いて歌う二人。 文化祭か何かのステージだと考えてください。 'あいつ'の顔は影で見えない。		(1+12)	2+18
(16)		走る'あいつ'の後ろ姿を前進FOLLOW(3D)。 作画はC.13を流用。 BGは新作。C.18と同じ道路です。			2+0
(17)		走る粉川、FOLLOW。 アングルはC.14に同じですが、こちらは スローではなく**ノーマルスピード**です。			4+0
(18)		真っ直ぐに延びる一本道。 'あいつ'が左手からINして走って行く。			
		続いて粉川が右手からINして、 ↓			

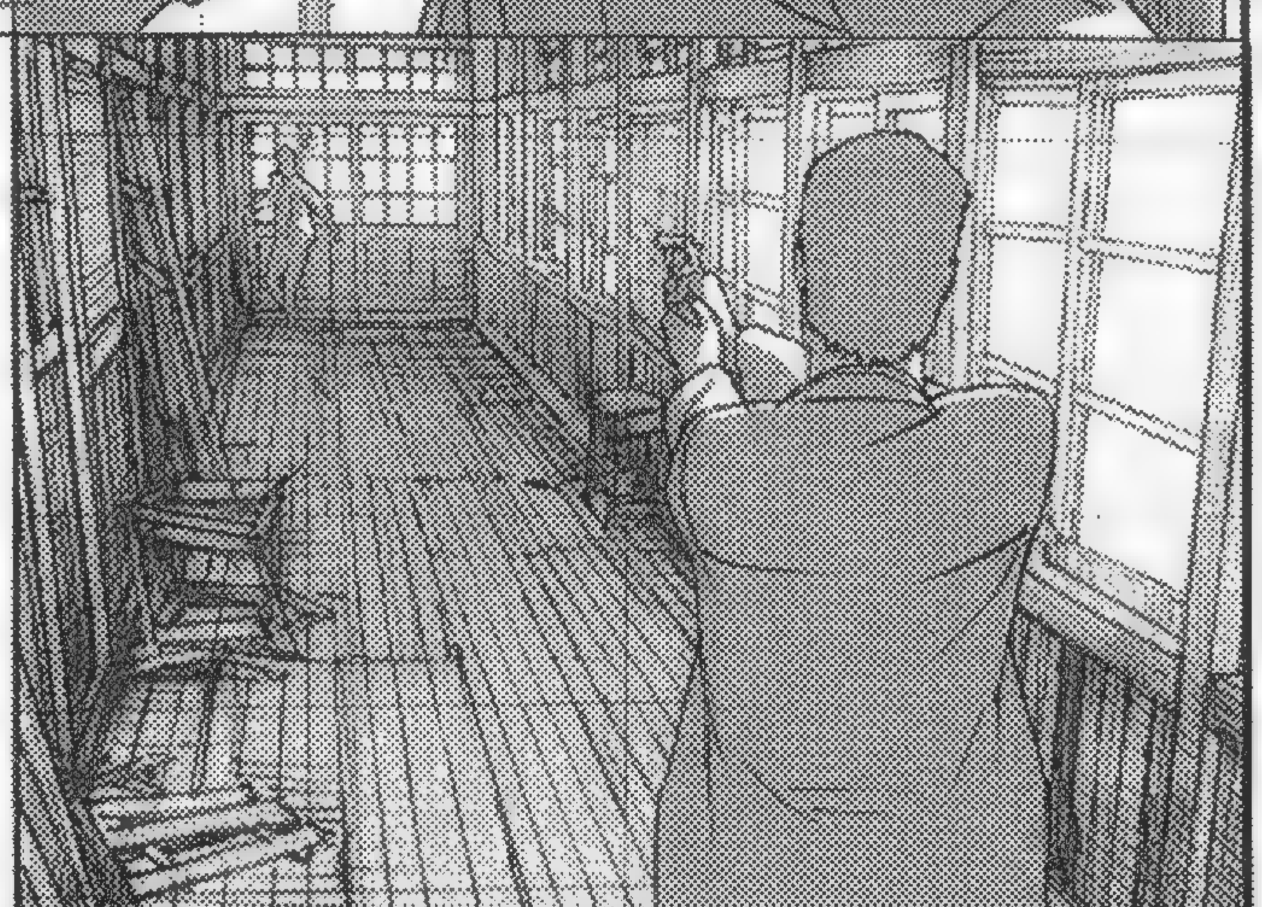
SUB TOTAL

NO. 011 劇中映画コンテ　　マッドハウス

S/C	ピクチュア	内容	セリフ	メモ	秒数
18		追って走って行く。			
		※C.18から19へは、カットとしては繋がっていません。			4+0
19		廃校となった小学校校舎内、廊下。 追ってきた粉川、			
		止まりつつ			
		銃を構える。 音声はありませんが「とまれ！」と 叫んでいる、と考えてください。			1+12

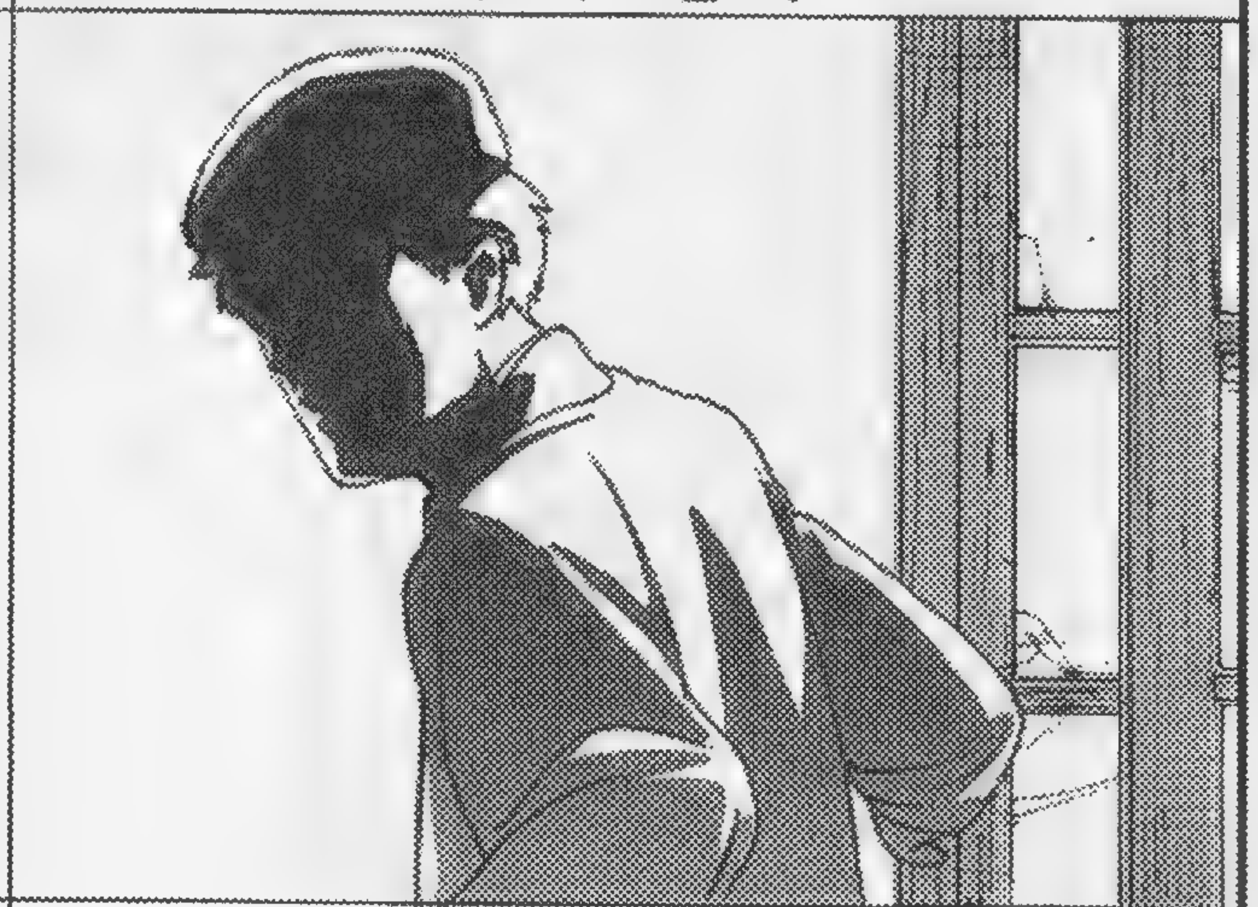
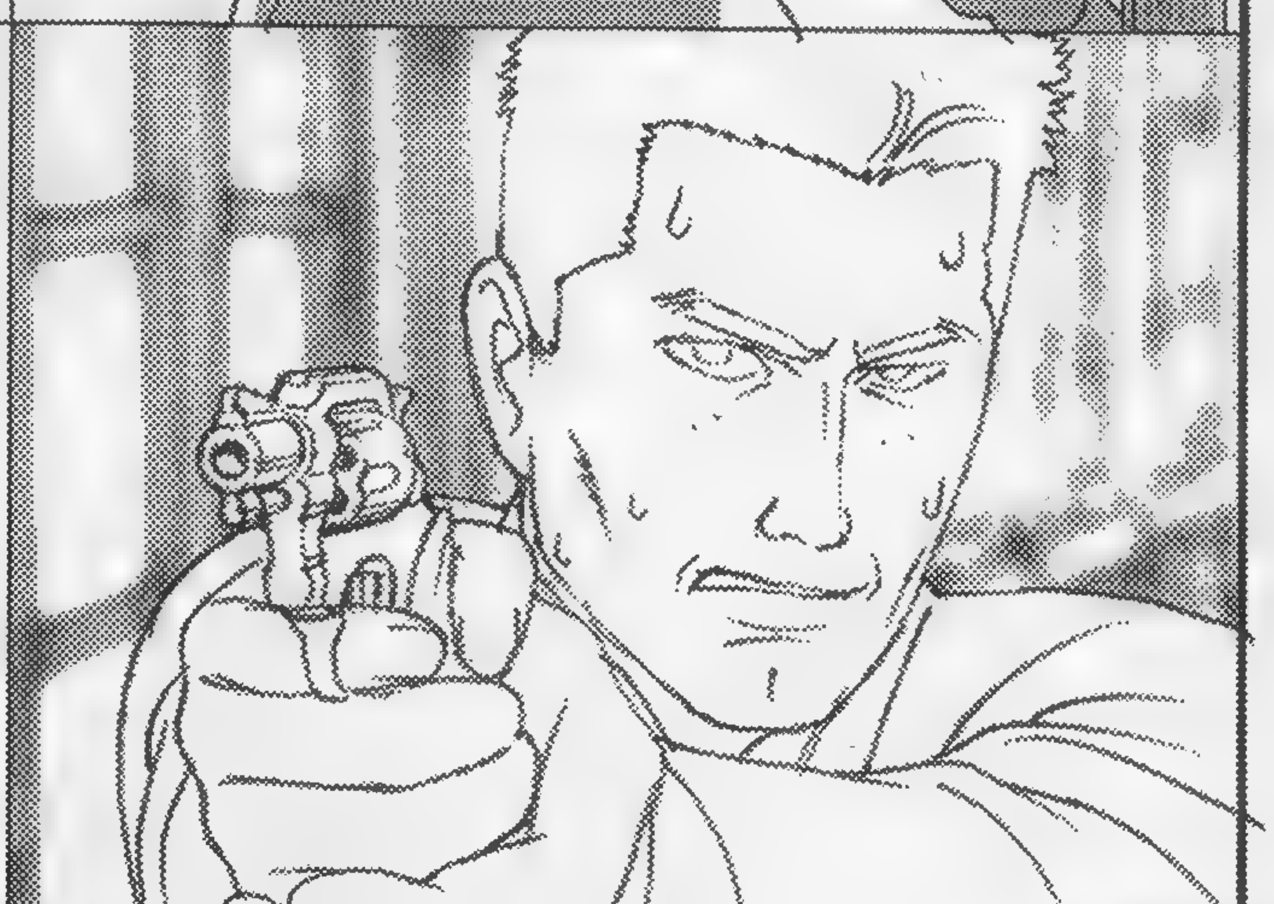
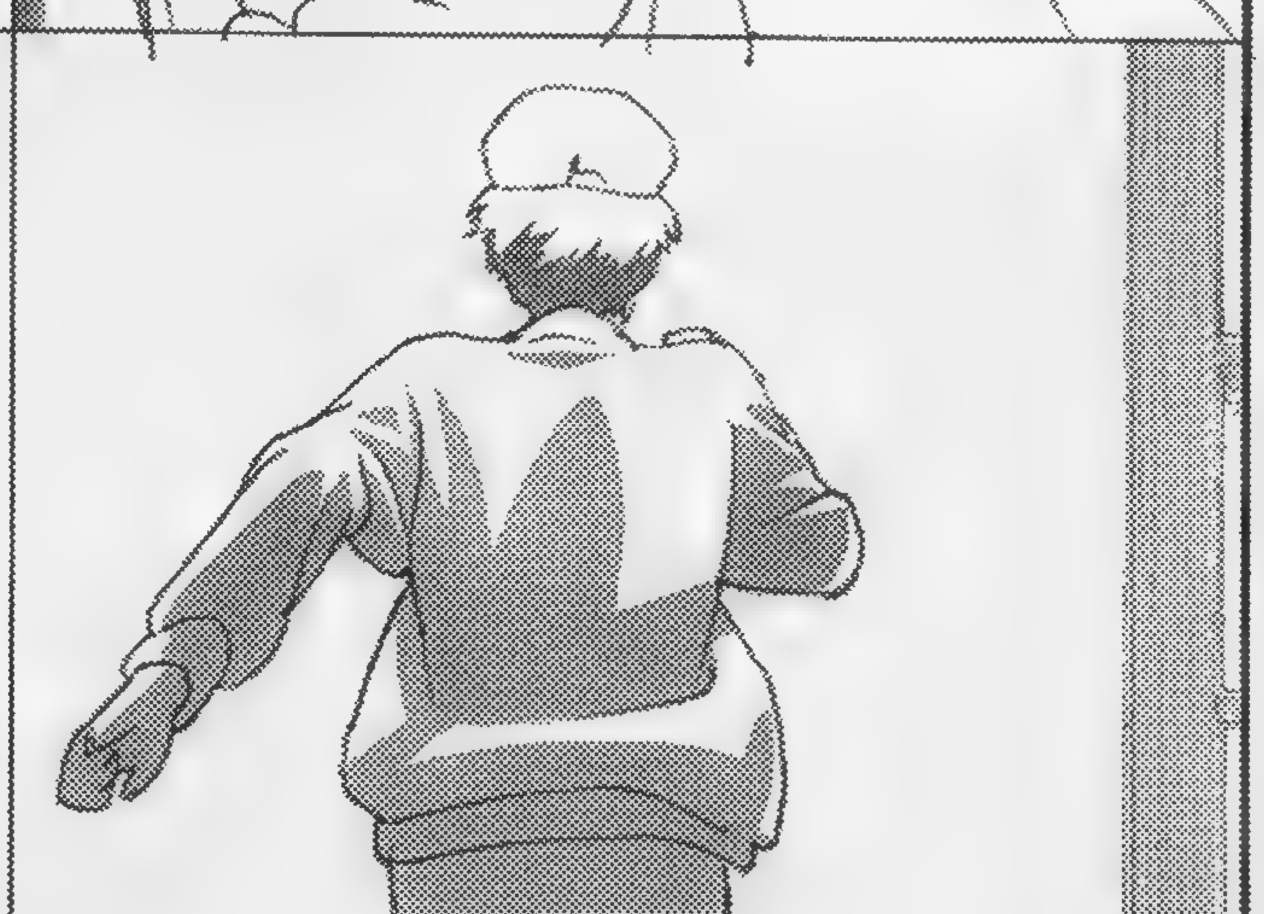
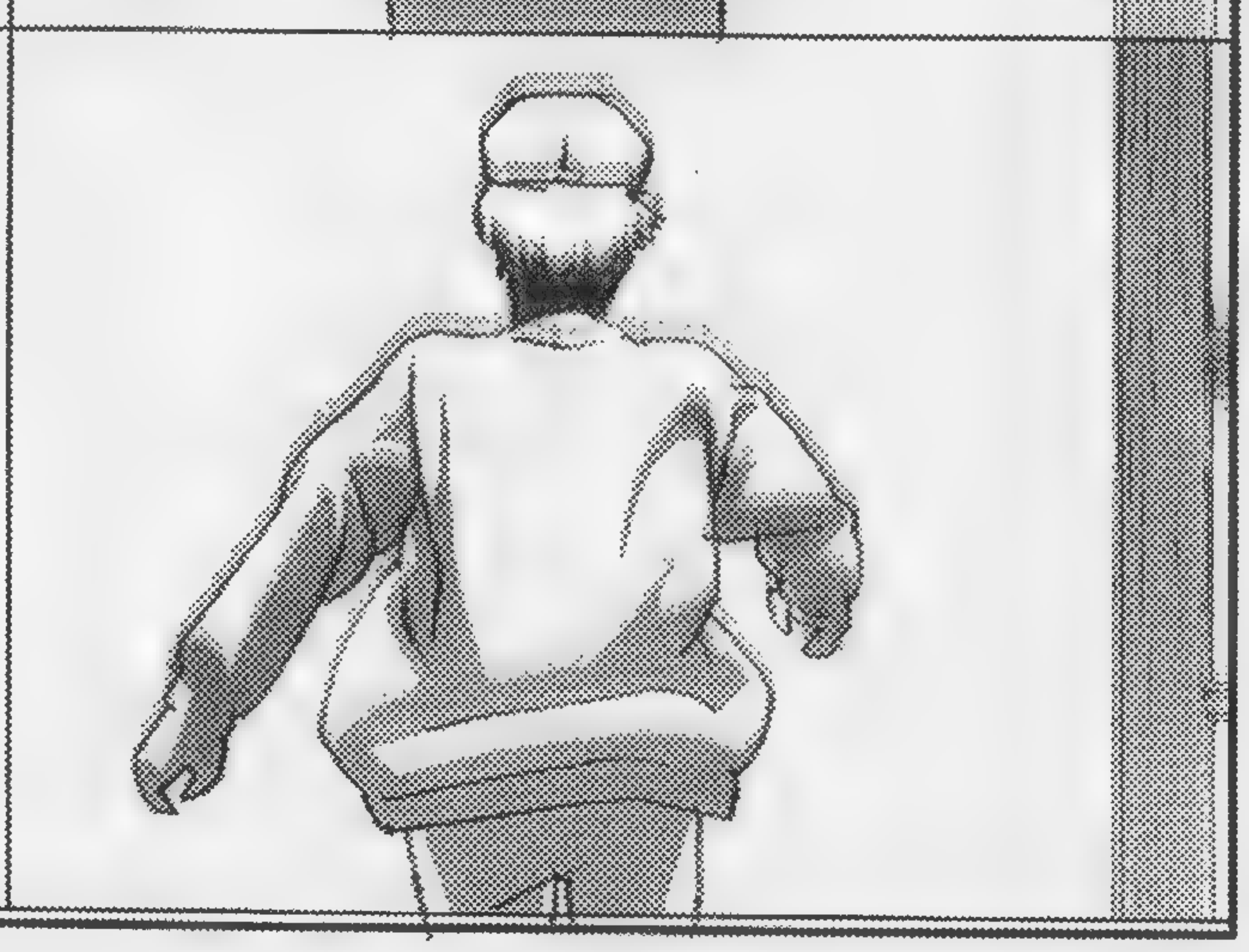
SUB TOTAL____________

NO. 012 劇中映画コンテ　　マッドハウス

S/C	ピクチュア	内容	セリフ	メモ	秒数
20		同、廊下。 その突き当たりの扉。 窓の外は逆光で飛んでいます。 右手から‘あいつ’がINして			
		止まりつつ			
		振り返る。 少しバランスを崩して上半身を起こして 左の絵になる、感じです。 走ってきて止まりかける、くらいでINする と考えてください。			2+12
21		廃屋校舎内、廊下。対峙する二人。			2+0
22		C.20同ポ。 C.20のラストの絵からスタート。			

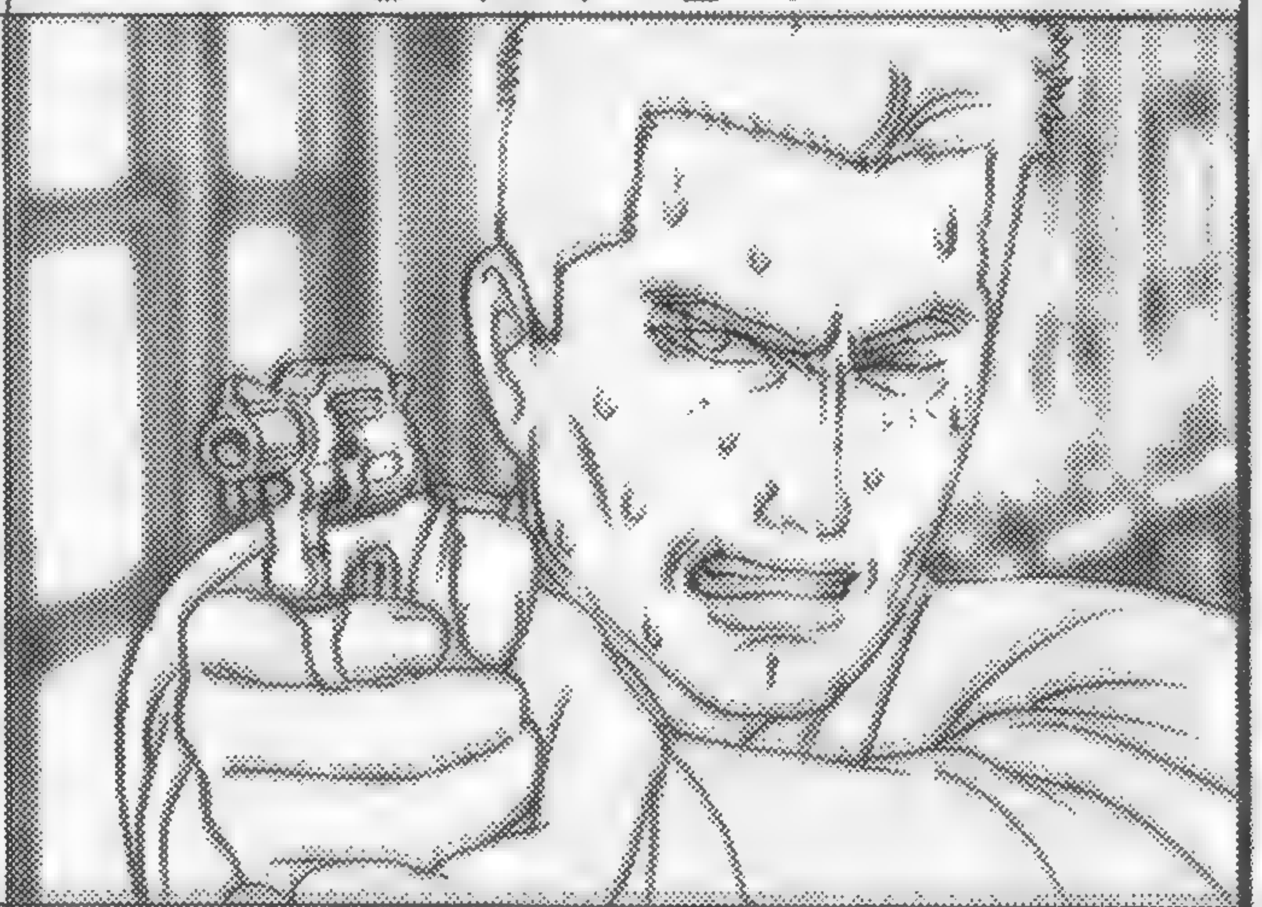
SUB TOTAL

NO. 013 劇中映画コンテ　マッドハウス

S/C	ピクチュア	内容	セリフ	メモ	秒数
↓ 22		ニヤリと笑いつつ(逆光で分かりにくいかもしれませんが、ガラリと扉を開けて			
		外へと走り出る。 ラストにかけてスローに。			3+12
23		銃を構え、逡巡する粉川。			2+12
24		C.20,22同ポ。 光の中を走り去って行く'あいつ'。 スローです。			
		カット尻にかけて画面がブレ始める。			3+0

SUB TOTAL____________

NO. 014 **劇中映画コンテ** マッドハウス

S/C	ピクチュア	内容	セリフ	メモ	秒数
25		C.23同ポ。 23の表情から、さらに苦しげになる。			
		画面ブレが大きくなり、			
		さらにホワイトアウト。			
					6+0

SUB TOTAL________

24日21:00

APPENDIX

1963年、北海道生まれ。武蔵野美術大学視覚伝達デザイン科在学中の85年、ヤングマガジン主催のちばてつや賞を受賞し、漫画家デビュー。『海帰線』(90年刊)、大友克洋監督の映画を漫画化した『ワールド・アパートメント・ホラー』(91年刊)などで絶賛される。
90年、大友原作の映画『老人Z』の美術設定を手がけ、アニメーション映画初参加。以後、おおすみ正秋監督の『走れメロス』(91年)でレイアウト、押井守監督の『機動警察パトレイバー2 the Movie』(93年)で美術設定・レイアウト、オムニバス映画『MEMORIES』(95年)では森本晃司監督篇『彼女の想いで』の脚本・美術設定・レイアウトを担当。93年にはオリジナル・ビデオ『ジョジョの奇妙な冒険』のエピソード『DIOの世界・花京院　結界の死闘』で脚本・演出・絵コンテを手がけた。
劇場映画初監督作は『パーフェクトブルー』(98年：兼・キャラクターデザイン)。同作は国内はもとより海外でも高い評価を獲得し、カナダのファンタジア映画祭アジア映画部門作品賞、ポルトガルのファンタスポルト映画祭ファンタジア・セクション賞アニメーション部門作品賞、ニューヨークのBムーヴィー映画祭アニメーション部門作品賞を受賞した他、ベルリン映画祭など数々の国際映画祭に正式出品された。
続いて自ら原案・脚本を手がけた『千年女優』(02年)を監督。同作はファンタジア映画祭でアニメーション映画部門作品賞とファンタジア・グラウンド・ブレイカー賞の二冠を獲得した他、スペインのシッチェス・カタルニヤ映画祭オリエント・エクスプレス賞を受賞。国内でも毎日映画コンクールの大藤賞を始め、文化庁メディア芸術祭・アニメーション部門大賞など、数々の賞に輝く。
第三作『東京ゴッドファーザーズ』(03年：兼・原作、脚本、キャラクターデザイン)も毎日映画コンクール・アニメーション映画賞など内外の多数の映画賞を受賞。04年にはTVシリーズの異色作『妄想代理人』の原作・総監督を務め、話題を巻き起こした。

監督

今 敏

氷川竜介＝インタビュー構成・文

Paprika STORY BORD Director's Interview

〈夢〉のイメージを確立する絵コンテの役割



絵を精密にすることで、夢を構築できる

――今回の絵コンテを拝見して、ものすごい密度だと感じました。絵コンテの完成度を高めようと意識されたことはあるのでしょうか？

今　印刷物として残るから完成度を高めるということも少しは考えましたし、最初に絵コンテを読む制作スタッフを面白がらせたいという気持ちもありました。でも基本的には、「ここまで描いておけば後が楽になる」という作業効率のために研ぎ澄ませてきたものです。特に『パプリカ』の場合、自分でもキチンと描いてみないと本当に先がわからないという理由が最大のものでしたね。もし絵をラフにして進めたら、だんだん自信がなくなっていくに違いないという予感もありましたし。ここまで描けば最終画面もきちんとするし、絶対に面白い物になる……そんな自信を少しずつ積み重ねたい気持ちで描いてきた結果です。「夢の世界」はどうにでも解釈できるものですから、絵が乱雑だとただのデタラメにしか見えないかもしれないと思ったんです。

――そこが核心だと思いました。今回、テーマが「夢」ですから、「夢を共有する」ということに非常に興味をもってまして、つまり「スタッフや観客が等しく夢だと思える概念」が「具体的な絵」にされ、それが共有されて初めて「夢」として伝わるのではないか……。

今　まさにそうですね。結局、その「夢の世界のルール」とは、監督一人でコンテを描き続けることでしか生まれてこないのだと覚悟しました。話し合いで作れるものでは絶対にないんですよ。今回の絵コンテも、5分間プレイすると次の5分のルールがプレイ済みの5分によって作られていく……そんな奇妙なスポーツみたいだなと感じながら描き進めましたね。

――夢のイメージを具体的な絵にしつつ、同時にルールも作らなければいけない。そんなとき、筒井康隆さんの原作小説はどういう位置づけにあったのでしょうか。

今　もちろんすごくインパクトのある原作のイメージ、アイデアはなるべく盛り込むようシナリオ段階でも留意しました。ですが、「映像としては使えない」というのが結論です。原作では奇妙なイメージも後から言葉の説明というサポートを受けることができてますし、それゆえに小説として面白く仕上がっているわけです。ところが映像は見せた瞬間に、それだけでわからせなければならない。このギャップはやはり大きいと感じました。

特に話の流れが次第に急になっていくのに、流れを止めて説明を差し挟むことなんて、あり得ないんです。それゆえ小説からの忠実な移植は最初からあきらめました。その一方で、映画用の脚本を作るのに困ることもありませんでした。どんなに長くても90分以内という条件で、できれば80分程度にしたいと思っていたからです。そもそも私は90分以上のアニメーション作品を観ると、疲れてうんざりしてくるんですよ(★1)。実写よりも単純化、省略されて情報量が少ない分、意図のない物もまったく描かれて

★1……今 敏監督による長編作品の公開日と上映時間は以下のとおり。『パーフェクトブルー』'98年2月28日公開：81分、『千年女優』'02年9月14日公開：87分、『東京ゴッドファーザーズ』'03年11月8日公開：91分、『パプリカ』'06年11月25日公開：90分。80～90分でまとめられた作品ばかりである。ディズニー最初の長編映画『白雪姫』('37年)は83分。以後、伝統的に長編アニメーションは80分台が多い。アニメ映画が2時間を超えるようになったのは'77年の『宇宙戦艦ヤマト』(劇場版)以来のことで、当初は「ありえない」と言われていた。

いないので、作り手側の意図が非常に効率良く伝達されるからでしょうね。

だとすると、原作から持ってこられる要素も限られてきます。たとえば、最大の創作アイテムであるＤＣミニの説明のために治療される患者が一人は必要で、原作の二人から選ぶなら刑事の方が使い勝手が良いだろうと。物語を粉川ベースにした上でトラウマを映画に絡めてやれば、劇中劇で『千年女優』(★2)的な手法を持ってきやすいだろう……なんて考えていくと、すでにそれでいっぱい。もし『パプリカ』を原作小説に近いかたちで映像化するなら、テレビシリーズ２クール(全26回)が妥当でしょう。

予定調和を排除する絵コンテづくり

――80分程度の予定が伸びた理由には、描いたものをルールとして決めていく方法論が関係していますか？

今　それはないですね。コンテ段階では、セリフの間をとって会話のやりとりを面白くして……とやってるうちに、どうしても伸びてしまうものなんです。特に今回は全体のバランスを整えることを放棄して進めましたから、いま面白いと思ったら描き込めばいいし、つまらなかったらそこを端折る。とにかくいま面白いと思うものをどんどん目の前に積み重ねていくことを心がけましたので、さらに伸びがちでした。ですから、全体としての流れはあまり褒められないなと自分でも思いますね。もっと物語る事に重心を置くのなら、違うテンポなり調子の整え方を採択するべきですが、今回はできあがった時点で手に入ったものが全体であるという考え方をとるようにしましたね。そこは前の『東京ゴッドファーザーズ』(★3)とは作り方がまったく違っていると思います。

――それは、テーマが夢でビジュアル重視だからですか。

今　大雑把に言えばその通りです。しかし、「ここはこの程度の盛り上がりなら、こんなイメージだと仰々しくなり過ぎだろうから、やや控え目に」なんて全体を考えながらバランスをとっていくと、自分の出せるイメージが限られてくるんです。すると、予定調和的になりがちで、むしろその方がより大きな問題なんです。ですから、どんなイメージが出てくるのか予定も予想もしないようにして、「あれ？　こんなのが出てきたよ」と自分でも意外なものに出会う。その瞬間こそがお楽しみだと思いながら、コンテを描き進めましたね。

でも、そういう方法だと絵を描く速度は同じにしても考える時間が長くなって、どうしても上がりが遅くなってしまうんですね……。特に今回は設定もコンテ内でやり遂げるよう心がけましたから、さらに時間を要しました。なぜならば、その場面に行ってみないとどういう芝居が必要になるかがまったく不明で、設定もそこにたどり着くまで描けないという関係になっているからです。この進め方だと、こういう意図だから設定はこう略せばいいと便利なことも多い反面、どっちつかずで決まらなくなることも多々

★2……『千年女優』　今 敏監督の長編第2作。'02年公開。引退した大女優の千代子にインタビューするうちに、彼女の昔話と出演した映画のエピソードが混じり合っていき、虚実が混淆していくという内容の劇場映画。連想ゲームのように回想と映画がシームレスに繋がりあって続いていくが、時間・空間・コスチュームなど飛躍のあるショット同士に何らかの関連をつけて「アクションカット」(P.683参照)でつなぐことで、連続性を保持したまま進行させていくというテクニックを多用。「夢と現実」「時代と時代」をつなぐ展開が多い。ここで語られているのは、劇中劇としての「過去の」「映画」が「現在の」「現実」に作用を与え、人の心の真実にとっては虚実の別はないという『千年女優』の中核をなす技法と思想のことで、それは『パプリカ』にも引き継がれている。

★3……『東京ゴッドファーザーズ』　今 敏監督の長編第3作。'03年公開。元競輪選手のギンちゃん、元ドラッグ・クイーンのハナちゃん、家出少女のミユキはホームレス。その三人がクリスマスの夜に、赤ちゃんを拾ったことから始まるハートウォーミングなコメディ。特に主役がホームレスということもあり、現代日本の都会の風景をリアル描くことに力点が置かれた。デジタルハーモニーをつかって表現されたゴミ袋



ありました。結局、シーン全体のカット割りを考え直し設定の方も再調整し、それからコンテを描き直すようになるので、どうしても時間をとられますね。だからと言って、途中から急に絵をラフにするわけにもいかないですし。

――コンテに密度感を覚えるのは、照明指定にハーフトーンやグラデーションを多用したり、ボケなど撮影指定が多いのが理由だと感じましたが、どういう意図でしたか？

今　それは『東京ゴッドファーザーズ』のときに最終的に決まったスタイルを踏襲している描き方ですね。あの作品では最初のうち背景もキャラも一枚絵として描きこんでいましたが、最後の方に行くに従って、全体の効率を重視する目標のなかで別素材として分けて描くカットが増えて、現在のスタイルが確立していきました。『パプリカ』はその延長にあるので、最初からキャラと背景の素材を分け、あとで選択範囲を抜きやすいように線の先をつなぐなど組織だてた描き方が最初から完成されていましたから、グラデーション処理などもやりやすくなって、結果的に増えたということでしょう。

――そうすることで、完成画面にかなり近い絵コンテになっていますよね。

今　夢の世界の解釈は、具体的であればある方がスタッフもやりやすいし、完成画面と自分が今想定しているものをなるべく近い形で描こうと気をつけた結果ですね。撮出し（撮影出しの略。セルと背景を組み合わせ、カメラワークや撮影処理を決めて撮影に回す演出作業。次ページ参照）も３Ｄ関係を除いてほぼ全カット自分でやりましたが、絵コンテでここまで完成品に近

など、風景の細部にあるものも強調されている。物語を中心に考えられた作品であるため、プリプロダクションとしては脚本家・信本敬子とのシナリオ制作にかなりの比重が置かれていた。この作品の絵コンテは、シナリオで練りこまれた物語をある種忠実に映像として展開していくものという関係があったので、そのことを語っている。

『パプリカ』の撮出し（撮影出し）

★撮出しとは、「撮影出し」の略。現場によっては「処理」と呼ばれる。アニメーション制作では原画、動画、セル画と背景、特殊効果などバラバラの制作担当者が完成させた成果物であるエレメント（素材＝被写体）を組み合わせて最終画面がつくり出される。アナログ時代では素材すべてを点検し、はたして撮影可能な状態にあるかどうか、判断する「撮出し」工程が重視されておた。欠品がないか、最終的にどういう移動速度になり、どんなフィルタ処理を加えるかなど、撮影に対する指示を明確化し、セルと背景を組んで最終的なフレームを決める。演出のクオリティ・コントロールの要諦を成す作業であり、またこの段階で各部署から上がってきた素材にひと味加えることによって、最終画面の仕上がりや味わいを引き締めることができる。

通常は専門の「演出」または「演出助手」とクレジットされるスタッフが、監督の指示を受けながら「撮出し」を担当する。今 敏監督の『パプリカ』では、完成画面の見本に相当するものをフォトショップ上で組み上げ、指示を出すことで監督自らが「撮出し」を担当している。組み上げて初めてわかるその時点でのエラーを修正したりカバーし、フレーミングを変更して粗を隠すことから始まり、さまざまなフィルタ効果や明るさ補正などを細やかに置いて、撮影時の処理を的確に指定している。今 敏監督が全カットの「撮出し」をするようになったのは、フルデジタルアニメによる制作となった『東京ゴッドファーザーズ』以後のこと。

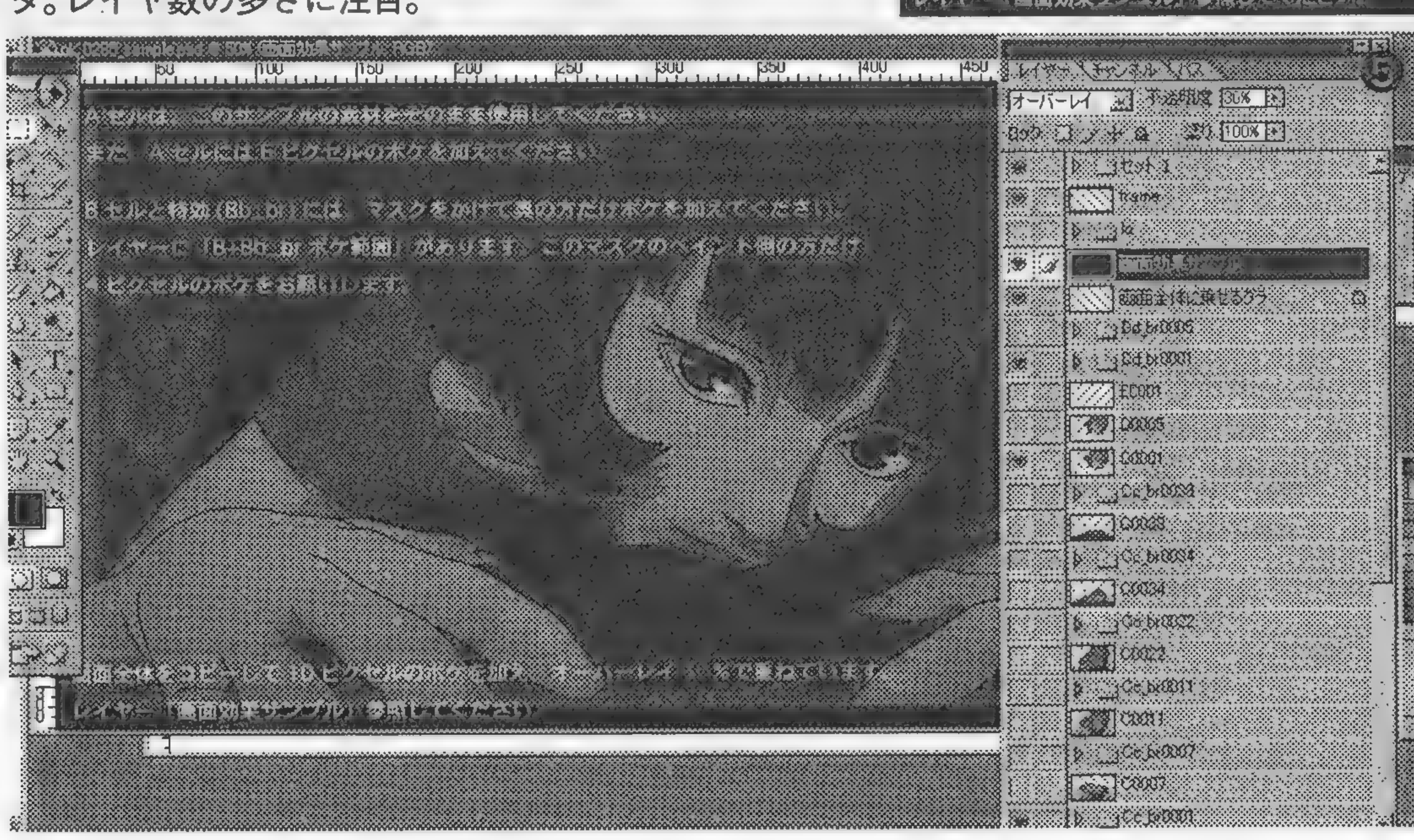








●撮出しの実例　C-0285を使って、今監督の「撮出し」を見ていこう。❶背景とセルを単純に組み合わせただけの状態。かなり平板的だ。❷各種効果をつけた状態。随所にボケた感じの色味が追加されている。❸最終的に全画面を複写し、オーバーレイで重ねた状態。色味がここで鮮やかになる。❹今 敏監督のテキスト指示が記された状態。❺フォトショップ上で開いた撮出しデータ。レイヤ数の多さに注目。





い設計図を提示しておけば、スケジュールの都合で別の方が撮出しをしても、撮影処理などの解釈の幅が的確に伝わるだろうという意図もありました。

設定を最小限に抑えたアニメづくり

——完成に近いものを指示するとイメージが固まる一方、逆にあがってきたものの自由度が減じたりはしませんか？

今　いえ、絵コンテはあくまでもガイドです。私って、あまりガチガチに固めるのが好きではないんです。たとえば設定を非常に少なくした理由は、私がルーズだからということが大きいと思います。全シーンを通してキャラがきちんと全部統一されてるかどうかということに、あまり興味がわかない方なんですね。「同じ人だってわかればいいよ」という程度で、そもそも作監(作画監督)自身が描いているうちに絵柄が変わりますからね。あまりにもガッチリ設定を作ると、アニメーターがそのキャラ表に合わせようと努力しているのに、どんどん作監の絵の方が変わっていく。そんな矛盾も起きるので、むしろ曖昧で良いだろうと思っています。

実際に自分で絵を描くときも、ただでさえ写真資料とか並べているのに、参照しなければいけない設定がいっぱい出てくると、もう窮屈でイヤになりますからね(笑)。

——一方で、非常にキャラの統一がされているとも思いました。それは原画メンバーが少数精鋭ということが関係していると思うのですが。

今　ええ、確かに今回の原画マンはほとんどスタジオ内にいる信頼して任せられる人中心でま



かなったので、効率は良かったです。たとえば同じシーンを二人の原画マンに分けるとなると、設定が必要になってきますが、一人がワンシーンまるごと持ってるのなら、その中で都合つけてくれればいいということになりますから。

設定がほとんどないに等しいというこの作り方は、自分が設定という職分からアニメ業界に入ったことと無縁ではないと思います(★04)。写真資料を基にして美術設定をどんなに細かく描いたとしても、背景に興味をもたない原画マンがレイアウトを描いたとたんに、ディテールがまったく再現されなくなるんです。情報量が必ず劣化するんですよね。その結果、自分がまた設定に合わせてレイアウトに情報を描き足す作業が増えるわけで、それだったら最初から絵コンテでディテールを描いておいた方が効率的だろうと……そういう発想の積み重ねで現在のスタイルが完成していきました。

本当は原画マンにはむしろ資料を見て、設定よりもディテールアップして描いてほしいくらいですが、「設定があるなら資料は要らないですよね」と、そんな発想になってしまうんです。これは悪いということではなく、作業分担や効率を考えればそういうものなんだという認識をもったうえで、別な方法でそれを補うべきだという意味です。アニメーターはむしろ得意とする芝居に専念していただいた方がいい。そんな風に考え方が変わってきて、それが現在の絵コンテの描き方にも出ていると思います。

——原画の取材でも、とにかく設計ができているから、迷いなく芝居に集中できるから安心だという話題が出てましたね。

★04……設定は作画をする上での設計図に相当する。「設定書」「キャラ表」などとも呼ばれ、「キャラ設定」「メカ設定」「小道具設定」「美術設定」(大道具に相当)など、細分化されている(呼称は現場によって変わる)。近年のアニメーション作品では、求められるクオリティ水準が上がったこと、作業工程が細分化され作業者が分散していることもあって、設定が数多く細かく起こされる傾向がしだいに強まっている。劇場用長編ともなればその枚数は膨大な数に及ぶ。
ところが今 敏監督作品では『千年女優』以来、完成作品の緻密な印象に比して圧倒的に設定の枚数が少ない。しかも、作品を重ねるごとに数が減っている。ことに『パプリカ』では主としてキャラクター設定表しか描かれず、メカや美術の設定は存在していない。しかもキャラクターの描きこみは、完成画面に比して非常に大まかである。こうしたギャップを埋めるもののひとつが、絵コンテの指示である。

今 私は漫画家の経験もありますから、パースや位置関係など、どれぐらいの嘘ならついてもバレないか、かなり正確にわかる方です。ところが、真面目な人であればあるほど美術設定どおりガチガチに整合させようとするんですね。そんな整合に気づく人は絶対にいませんし、それよりはむしろ設定に描いてある物の位置は単なる素材と捉えて、ワンカットごとに「いい絵」を作っていくことに専念する。それがレイアウト段階で重要なことです。なのに、「いや、設定にこう描いてあるから位置はこうなるはずだ」みたいな議論はイヤなんですよ(笑)。「真面目にやるってそういう意味じゃないよなあ」と、ずっと思ってましたね。

結局、効率をあげようと思ったら、得意な人が得意なことをやればいいということです。苦手と思ってる原画マンにレイアウトの仕事を振ること自体、大きなロスなんですね。私がディテールや絵作りが得意ならそれをやればいい。レイアウト用紙に比べると絵コンテのマス目ははるかに小さいですし、そこで下がった精度も美監(美術監督)と連携さえとれていれば大丈夫なんです。全体を見るのが監督のポジションですから、バランスの取り方次第です。

少数精鋭の原画作業の利点

——原画の話に戻りますが、エンディングも本当に原画マンの人数が少ないですよね。『東京ゴッドファーザーズ』や『妄想代理人』(★05)では原画マンの個性を重視されてましたが、『パプリカ』では違う方針があったのでしょうか。

今 いえ、これは正直言えば何本かやってきた積み重ねの結果でして、台所事情ですから方針などという高尚なものではありません。ただし、『パプリカ』のような作品をやるとなると、対応できる原画マンの範囲はほとんど限られてしまうのも事実です。原画マン10人で一人100カットずつ一年で描けば、合計1000カットで映画一本分になる。そんな映画づくりが理想的だと前から言ってましたが、期せずして今回はそれに一番近いものになったと思います。

——原画の方々は、何人ぐらいがスタジオに常駐されていたんですか。

今 作監の安藤さんを除くと7人だと思います。井上俊之さん(★06)、井上鋭さん(★07)、三原三千夫さん(★08)、板津匡覧くん(★09)、本間嘉一さん(★10)、鈴木美千代さん(★11)、川名久美子さん(★12)。他に札幌の江口寿志さん(★13)がうちのメイン原画マンです。あともう3人くらい中にいたら、本当に理想的でしたね。外部では沖浦啓之くん(★14)や小西賢一さん(★15)、濱洲英喜さん(★16)たちいつものメンバーに加え、宮沢康紀さん(★17)がかなりのカット数をもってくれて助かりました。粉川が昔撮ってた8mmフィルムの劇中劇パートは丸ごと宮沢さんで、そんな風にワンシーンすべて同じ原画マンが担当することで成立している部分は、かなり多かったと思います。

——他にもパレードは三原三千夫さんなど、シーンが異なっていても同じ原画マンという場

★05……『妄想代理人』 原作・総監督を今 敏が手がけた初のTVアニメ。'04年2月からWOWOWで全13話が放映された。キャラクターデザイン：安藤雅司、脚本：水上清資、美術監督：池 信孝と、メインスタッフは『パプリカ』とほぼ同じで、井上俊之も原画マンとして参加している。
突如、街に現れた通り魔「少年バット」は、キャラクターデザイナーの鷺月子をはじめ、さまざまな人間を襲う。刑事の猪狩慶一と馬庭光弘は捜査を続けるうちに、被害者にある種の共通点があることに気づくが……。話ごとに加速する謎、事件をとりまく13人の人物。観るものすべてに感染してく衝撃のサイコサスペンス。前作『東京ゴッドファーザーズ』とは正反対の、ブラックな笑いに満ちたシニカルな内容だ。

★06……井上俊之 P.701ページ参照。

★07……井上鋭 P.705ページ参照。

★08……三原三千夫 P.712ページ参照。

★09……板津匡覧 P.708ページ参照。

★10……本間嘉一 P.707ページ参照。

★11……鈴木美千代 主な担当カットは、「所長室で異常になる島」、「時田の研究室(C-460～)」、「ホテルの廊下で意を決する粉川」、「映画館前(ラスト近く)」。

合もありますよね。

今　あれも、決して最初からパレードのシーンを振ろうと思ってたわけではないんです。ちょうどコンテ作業がパレードにさしかかったとき、次に作打ち(作画打ち合わせ)できそうな人の中で、「まずは三原さんで」というだけで、全部とは考えてませんでした。あがった原画にも予想外のアイデアが入ってきたし、仕上がりもクイック・アクション(・レコーダー)(★18)で見るとものすごく面白いし、三原さん自身もキャラより変な物を描いてもらった方が楽しそうだったので(笑)、ならばパレードは三原さんで行こうと。そうやっていくうちに、「パレードは三原さんのもの」って、みんななんとなくそう思い始める……そんな程度のことです。

——原画マンが常駐されて、不明点はすぐ聞きに来るなど、コミュニケーション的な効率も良かったのではないでしょうか。

今　そうですね。コンテが上がったパートから順次作打ちに入るわけですが、同じシーンが次に出てきたときに別な人が作画するにしても、原画かクイック・アクションか、なんらかの形で前のシーンの素材は必ずスタジオにあるわけです。細かい調整は、原画マン同士で詰めてもらうことも多かったです。極端な例ではアクションカット(★19)であるにも関わらず、井上鋭さんから井上俊之さんに分けたところがあるんですよ。小山内の秘密の部屋で、パプリカの皮を裂いて敦子を取り出しかけるところまでが鋭さんで、引きの絵で敦子の身体を起こすところからは井上俊之さんなんです。それも原画マン同士が背中あわせでいるから可能なことで、スタジオで固まって描く強みはありましたね。

——その精鋭ぞろいの原画マンの中でも、トップアニメーターの井上俊之さんがこれだけのカット数を手がけられた作品は、近年稀だと思うのですが。

今　ええ。ただ、井上俊之さんには原画として面白いカット(★20)ではなく、単純に難しいところをお願いする局面が多くて、心苦しく思っているんですよ。たとえば最初のサーカスでは象やライオンが出てきますが、たいていの方は動物を描くだけで大変になると思うんです。ところが井上俊之さんの画力だと難なくこなせるということで、振れるカットの選定が作画的なお楽しみとは別の理由になっているんです。

そうは言っても、たとえばパプリカが夢の中で乾の触手に追われて木の間を飛び回るシーンは、井上俊之さんの作画力あってこそ成立しているもので、そういう部分も多いです。コンテを描きながら、「次に井上俊之さんに頼めそうなのはこの辺だろう」という計算があったから、あんなカットを作ったわけです。実際にあれだけ複雑なカメラワークにも関わらずCGとのタイミングも絶妙で、最高の連携でした(★21)。

ですから、私の方が「とにかくこれをやりたい」なんて決めてるわけではなく、「誰だったらできるかな」と思いながらコンテ内容を考える

★12……川名久美子　主な担当カットは、「RADIO CLUB(序盤)」、「映画館街」、「研究所(一件落着したかと思われた病室)」、「警察署内(ラスト近く)」。

★13……江口寿志　主な担当カットは、「氷室の夢(空、街)」、「街中(ピノキオパプリカが悟空パプリカを発見)」。

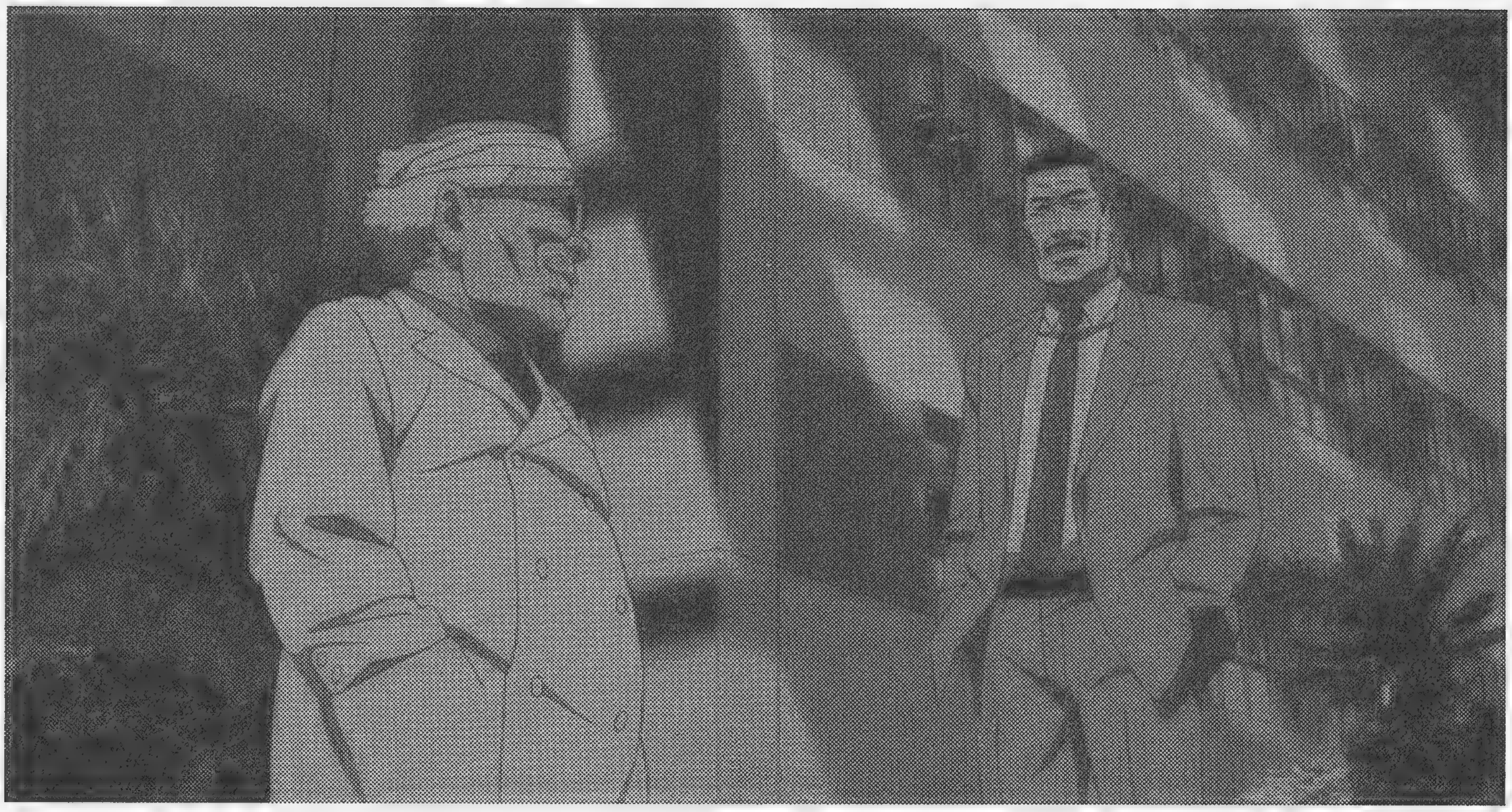
★14……沖浦啓之　P.709ページ参照。

★15……小西賢一　P.710ページ参照。

★16……濱洲英喜　P.711ページ参照。

★17……宮沢康紀　主な担当カットは、「8ミリ映画(劇中劇)」、「絵画内〈オイディプスとスフィンクス〉」、「警察署内の粉川」、「研究所(小さな大名行列、別棟廊下でパプリカと敦子の対立)」。

★18……クイック・アクション・レコーダー　QARとも略され、原画・動画を確認するためのツールの総称。アニメーターは描きあげた作画を束ね、通称「指パラ」と呼ばれる動作で「パラパラ」とめくって確認する。これが基本だが、QARはそれをカメラで簡易的に撮影し、線画の映像(データ)として見せてくれる。細かいタイミングや描きこみもチェック可能だ。予算の潤沢なディズニーでは「ペンシル・テスト」と呼んでフィルムを使ってチェックを行っていたが、その簡易版と



ようにしています。ならば自分の思うとおりにできないかと言えば、それも違うんですよ。実は「いまなら誰が空きそうで、この辺ではこの人が少し手伝ってくれそうだな」なんて作戦を練りながら、それを前提条件にコンテを描くほうが自分としては考えやすいんですね。

やっぱり私は冷蔵庫にあるもので料理を作っていくタイプなんでしょう。おそらく井上俊之さんも同じようなバランス感覚が発達してるので、うまくいくんだと思いますね。「現在このスケジュールで、このカットの映画の位置はこの辺で、こういうシーン内容ならば、このぐらいの加減でやらなければ」と、かなり冷静に考えているはずです。

平板さを避けるための細かい撮影処理

——今回は、加藤道哉さんがCGと撮影監督を両方担当されていることも特徴だと思います。その結果、表現が拡がったことはありますか？

今　加藤さんとは『妄想代理人』のアイキャッチをお願いしたことが縁ですね。『おでんくん』(★22)の監督だということもあって、全体の文脈の中で自分の位置をきちんとマッピングできる方です。このカットではこういう内容を要求されてるから、こういう方法を使ってやればいいという優れたバランス感覚をお持ちなので、安心してお任せできました。最低限のレベルを確保したうえで、「ここはもっと凝るんですよね」などと自分の頭で考えてキチッと判断出来る。さらにどうやったらアニメの画面にCGをなじませられるかなど、監督の自分が一番気にしているところに最大限のパワーを割いてくれるの

も言える。
★19……アクションカット　絵コンテ上では「A.C.」と略語で指示が出されているカットつなぎのこと。連続した動作の途中に編集点を置いてカットを割る手法を意味し、モンタージュ技法で構成される映画の文法上では非常に重要である。実写では２つのカメラで同時撮影すれば比較的スムーズにアクションカットで編集できるが、アニメーションではコンティニュイティ（連続性）を保持するためには、それなりの作画技術、レイアウト技術も必要になってくる。別々の原画マンが担当するのは、ニュアンスの問題から非常に異例と言える。まったく逆に、アクションカットの技法を使うことで、まったく違った意味と時制のカットを連続したもののようにつなぐトリックも使用可能。『千年女優』を筆頭にした今 敏監督作品独特の「虚実が入り交じっていく幻惑感」も、アクションカットの適切な用法によって支えられている。
★20……原画として面白いカット　原画マンは実写で言えば「役者」に位置づけられている。したがって、人と人が絡み、そこから微妙な感情や生活感など心情的なニュアンスがにじみ出てくるような濃密な芝居のカットこそが、原画として面白い部分とされている。それとは別に、単純にアニメート技



で、本当に助かりました。

——画面写真を見ると、全体にデジタル的なパキッとした感じがなく、色鮮やかだと思いました。それは撮影的な成果なのでしょうか。

今　『東京ゴッドファーザーズ』の場合は「寒い」という温度感を出すために、全体にシャープに調整してました。ナイトシーンも多かったので、色彩設計も渋め方向にすればなじませるのも楽なところがありました。『パプリカ』についてはそのあたりが難しかったです。特に夢の中は最初はアニメっぽく派手な色味にする予定で、「今回は加工しない」という方針を考えていたぐらいで、その方向で美術にも色指定の方にも一生懸命やっていただいたんですが、組んでみたら素材に特に問題はないのに、妙にチャチに見えてしまったんですね。

それでグラデーションを発生させて、いろんなフィルタ処理を重ねに重ねて画面づくりをするように方針を変えました。ことにパラ(★23)加工はかなり乗せていて、背景にセルを乗せただけの状態と撮出し後の画面を比べてもらえれば、全然違うのが一目瞭然だと思います。

——重ねは、数にしてどれくらいでしょうか。

今　たとえば「夢の中のパレード」にはものすごい枚数のセルを重ねてまして、Aセルから始まってWセルに行くぐらい20何段も重なっているんですが、それでも普通の単色塗りだと密度感が足りないんです。小物や変な置物などに特効(特殊効果)やブラシをかけたいところですが、そんな手間はかけられませんので、セルの部分をコピーしてぼかしたものを重ね、濃度を調製してアウトライン(★24)で切って乗せて……

術の難易度があり、これはスキルの巧拙に依存する。たとえばレイアウトで決定づけられる仮想的な時空間の中で、演出が求める演技プランをいかに破綻なく完遂できるかは、主として技術力で決まる。この両者がうまく絡みあうことで、「誰も見たことがないようなカットという驚き」が発生し、それが原画マン冥利につきる醍醐味というもの。だが、今 敏監督をもってしても、そういう面白さが出るように両者を組み合わせて采配するのは難しいようだ。

★21……CGとのタイミングも絶妙　妖精パプリカが木の間を逃げ回るシーンのこと。CGで生成される3D空間は演算で得られたものであるため、ウソがない。一方で手描きの絵は人間の頭脳を経ているため決して正確ではなく、逆のその歪み(絵的なウソ)も味として認識される。したがって、単純にCGの背景に手描きのセルを乗せただけでは、なんとなく両者に違和感があってマッチングをとるのが難しい。ましてやキャラクターがカメラワークに付随して動きまわるとなると、CGの背景は刻々とパースを変えていくので、かなり高度なデッサン力と空間把握がないと、ガタガタにズレてしまう危険性がある。ところが井上俊之の作画ではまったくそうした破綻がなく、作画からのCG背景へのラフな指示出しで

という細かい処理を全セルに対してかけています。すると、もとの重ねだけで20数枚なのが倍になるわけですね(笑)。そこに演出的なグラデーション指定が、奥の段は下の方を少しかぶせて手前の方はまた違うなんて複雑な処理で間に何段か入って、最終的にはオーバーレイフィルタ(★25)も乗る。こうした撮影処理以外に、加藤さんが「アフターエフェクト」(★26)上でさまざまな効果を乗せますから、レイヤー数で100を超えることはごく普通でした。

劇場にかける場合、いまはどこの現場でもこれに近い処理は加えていると思います。ただ、奥行きや密度感が欲しいと思って加工し始めると、果てしなくエスカレートしていくのも事実なんですよね。

――発色が良いため、劇場によってはパプリカのソバカスが鮮烈な赤に見えて驚きましたが、あの赤みはどうやって獲得したのでしょうか?

今 色のノリは、実はかなり偶然に頼ったものです。オーバーレイというモードでグラデーションを重ねると、明るい部分はさらに明るく、暗いところはさらに暗くなり、メリハリがついて発色が良くなるんです。赤がきれいに見えたとすれば、原理的に鮮やかな色はより鮮やかに立つからですね。逆に中間色の場合は、それまで懸命に設計して追いこんできた色味がどう転ぶか、読めなくなるリスクも伴うんですよ。最終的に、人間の頭脳でコントロールしきっていない色味を選択したところがあるので、完成画面も偶然の産物になり、「他も同じように色彩設計して」と言えない方法になるのが弱点でした。ただし、今回は狙った意図がより鮮明になる範囲で使いましたので、逆に意外性も生まれてきて、美術監督も色彩設計も「あっ、こんなふうになるんですね」と面白がってくれたと思います。ですから、この処理は『パプリカ』という作品には合っていたと思いますね。これ自体も、特に目新しい手法ではありません。

CGを導入した手応えとレンズ効果

――今回、3DCGを大量に導入して作画と組み合わせてますが、たとえば廊下が歪むカットは、どんな狙いがあったのでしょうか。

今 『パプリカ』はシナリオ段階から、「今回は“歪む、溶ける”をキーワードにしよう」と言っていました。CG部分を増やして作画と連携させるということも、それに絡めて最初から決めていたことです。さらに後の実験台にするつもりもあったので、なるべく後のサンプルになるようなカット作りを心がけましたね。

廊下の歪みについては、『妄想代理人』の第2話で主人公の男の子の主観風景が出てきますが、あんな風に背景ごとCGで歪ませたいという狙いが最初からありました。あの廊下はコンテを描き始める以前から、「今回のひとつの目玉だぞ」と決めてました。最初に安藤さんにラフ原画を描いてもらって、それに合わせていけば楽勝だったはずが、予想外に大変なことになりましたね。「波打つって、どれぐらいの柔らかさですか?」って聞かれた途端、口ごもってしまうわ

うまく行ったということである。

★22……『おでんくん』 原作:リリー・フランキー。ベストセラー小説「東京タワー ~オカンとボクと、時々、オトン~」の作者の絵本作品であるが、加藤道哉監督によってアニメ化され、2005年4月からNHK教育テレビの「天才ビットくん」の1コーナーとして放送中('07年3月末現在)。東京タワーの近くにある〈おでん屋台〉には、おでんの具をモデルにした妖精たちの〈おでん村〉がある。きんちゃくの「おでんくん」を主人公にドラマが展開する。

★23……パラ パラフィンの略。セル画で構成された画面は、基本的に光がフラットだが、画面の一部を青や赤の半透明のものを部分的に切り抜き、アウトフォーカスにして覆うと、視線を誘導することができる。これを「青パラをかける」などという言い方をすることもある。全体にパラをかけて、アメリカン・ナイト的な疑似夜景や海底のムードを出す使い方もあり、実写でもよく使われている技法である。

★24……アウトライン 主線の中でも、キャラクターの外形を決める外枠線のこと。ここではフォトショップの「選択範囲」ツールを使うときに、アウトラインが閉じていないと範囲がハミ出て拡がってしまうことを語っている。アニメー

けですよ(笑)。自分自身が3Dを使えるわけではありませんので、質感などの微妙なニュアンスをどうやって伝えるのか、コンセンサスをとるのが一番大変でした。

キャラの部分は最終的には作画で歪ませた部分を多くしたので、予定よりもCGの量は減りましたが、小山内の部屋に粉川がグーッと引っ張って出てくる場面など、少しは印象に残る映像が作れたかなと思っています。

――はっきりCGとわかる場面以外に、目立たないところにもCGが使われているのではないでしょうか?。

今　そうですね。乾がクジラになってダーンとジャンプして、しぶきが細かく点になって壊れていくカット(C-692)も、作画で描いた素材に加工を施してああいう表現にもっていきました。CGには見えないと思いますが、作画かと思うようなCGって、とてもいいなと思いましたね。

全編通して出てくる紙吹雪や蝶もすべて3Dですし、道路をフォローしたとき路面が流れるカットや、夢の中の橋の上でBG描きの欄干が流れるとか、クローゼットをのぞき込むとカメラが縦に回り込むとか……いまはどこの現場でも当たり前にやってることをやると、ウチの現場はどれぐらい負荷がかかるのか、試しておこうと思ってました。井戸の中に入って行くパプリカにカメラもついていく場面も、今後も多分使うことが予想される動きを試そうとした典型例です。それがいちいち大変になるなら、今後の映画を進めるうえで支障になりますから。

――CGに関して、得られた手応えはどんなものだったでしょうか。

今　加藤さんとやったことで、モデリングは別にしても、撮影とCGの作業はあまり分けない方がいいと思いました。実際にやって初めてわかったのは、やはり作画とCGの連携をどうとるかですね。カメラワークを先にCGで決めてから作画が合わせるのか、逆にするのか。苦労の結果、作画とCGでどうキャッチボールするか、やり方もなんとなくわかってきました。もちろんそれも加藤さんに次の映画もやっていただける前提ですから、スタッフ編成によって具体的な方法論は変わっていくと思います。

――そうやってCGが増える中で、パレードでは現状の技術では難しそうな独特の作画の柔らかさが出ていたように思います。手描きの柔らかさを追及したいということはありましたか?

今　作画の柔らかさそれ自体へのこだわりは、そんなにないです。パレードも最初はCG処理があり得ると思ってたほどで、作画でやってもCGでやっても、大変なものは大変だと思います。ただ、物体を3Dにして動かすこと自体にそんなに興味が向かなくて、作画の方が魅力が出せると思う傾向は確かにありますね。

絵コンテで出せる柔らかさは、ガイドでしかないんです。実際、映画館の中から出てくる時田ロボットは三原さんの担当でかなり柔らかく歪んでますが、初めて夢の中に出てくる本間さん担当の時田ロボは、もっと硬いんですよ。冷蔵庫などの柔らかさにしても、最終的には原画マン

ションのセル画はアウトラインの内側の実体をベタ塗りのペイントで表現している。しかし、実際の物体をよく観察すれば分かるとおり、現実には主線は存在せず、モデリングによる3DCGでも指定しない限りアウトラインは出力されない。したがって、具象的表現から遠ざける記号的な存在とも認知されている。しかし、アウトラインで囲んだ抽象表現は、もともと日本人が古来から好んできたものではないか、とも言われている。

★25……オーバーレイフィルター　もともとは画像の上に別の画像を重ねて出力することを意味する。フォトショップのレイヤを重ねるときの効果として「オーバーレイ」が存在している。セロハン的な効果の他に、光線や色味の加減を調整する機能を持っている。

★26……アフターエフェクト　デジタル制作となったアニメーション現場で「撮影」、あるいは効果を加えるために使われるソフトウェア(米アドビ社)。カメラワークや合成、各種フィルタ処理、ブラーや手ぶれ効果などもこのツールで行われる。



のセンス次第ですし、人によって解釈が違っていていいと思います。

——映像づくりでは、レンズ効果についてもお聞きしたいと思います。監督の作品ではこれまで望遠主体でしたが、今回は広角的な構図を多用されてますよね。その違いはなぜでしょうか。

今　安藤さんのキャラクターが魅力的なので、全体的に寄りたいという気持ちはありました。ただ、ワイド（広角）については構図的な意味性というよりは、“歪む、溶ける”という全体の絵のコンセプトがあることと、さらに人間の性格的な“歪み”という映画の中心に位置しているものを表現したい気持ちからですね。構図自体にもワイドによる歪みをかけた方がふさわしいだろうと。

　自分の体質としては決してワイドではないので、「ワイド風」程度にしか考えてません。完全なワイドを長編に多用すると、やはり疲れてしまうんですよ。前後の動きが強調されて、少し動いただけでもサイズが大きく変化するようになるんですね。それは確かにアニメ的には面白い表現になるし、やってみたいとも思いますが、身体を起こすだけで別な意味が発生するようにもなります。何よりもそこで語るべき微妙なニュアンスがみんな飛んでしまうのがイヤなので、どうしても避けがちですね。

『パプリカ』の総括と今後の展望

——『パプリカ』という作品をふまえて、今後予定されている方向についてお願いします。

今　次は子ども向けの冒険アニメをやろうと思っています。可愛らしいキャラクターが出て



きて音楽シーンの多い作品です。『東京ゴッドファーザーズ』の終わりごろからずっと考えてる企画ですね。

——『パプリカ』は、監督にとってどういう作品だったでしょうか。絵コンテのスタイルもそうですし、これまで追及されてきたテーマを少数精鋭で究めたようにも見えますが。

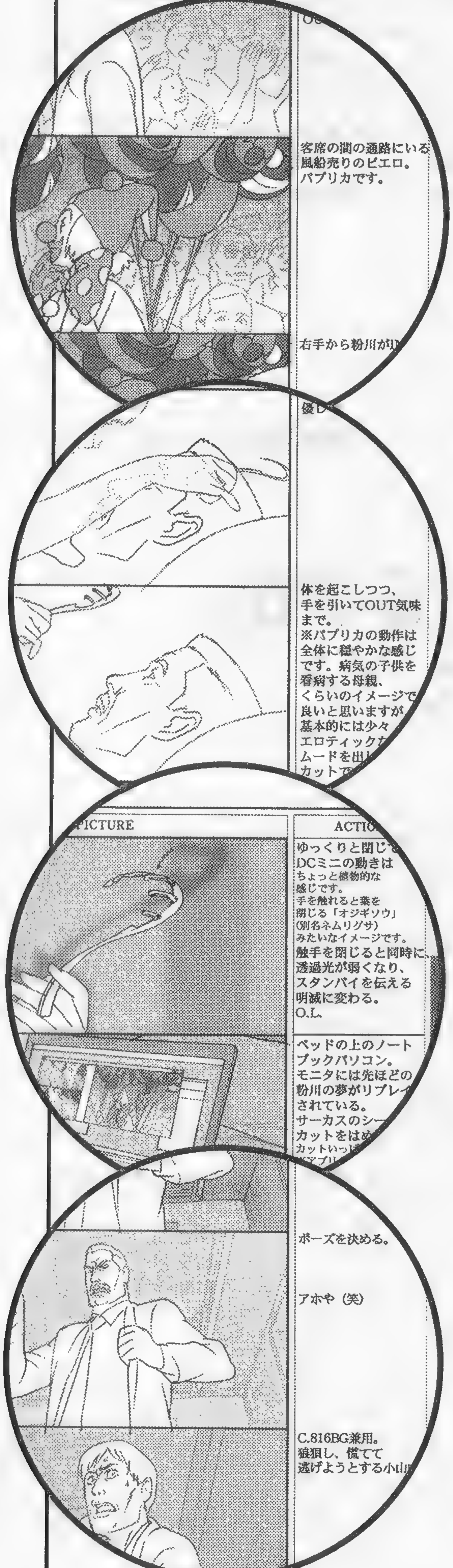
今 確かにこれまでやってきたことを総括する仕事だったとは思います。同時に今後の絵作りを考えるテストケースでもあったと思います。正直なところ、こうしたリアルに描きこんだキャラクターでやり続けることには、限界を感じていました。積み重ねて確固たるものになったというと聞こえはいいのですが、柔軟性も確実に失われているわけです。またいつかこういう映画をやるとは思いますが、とりあえず次の一回は目先を変えてみたいと思っています。

今回、加藤さんにメインで入っていただけたように、少しずつ新陳代謝もありますから、次は完全再構築するぐらいのつもりで、新しいやり方を試したいなと。それは、絵コンテの描き方も含めてのことになると思います。

【2007年1月22日東京荻窪マッドハウスにて】

Column of Director's Interview

今 敏監督による 絵コンテの精度と役割



本来、絵コンテとは監督からアニメーター以下、各作業者への指示出しであり、最終画面づくりに対する最低限の要件が記されていれば充分なものである。いわゆる「丸チョン」という丸にチョンと目鼻を描いて「人物の顔の記号」に代用したレベルの絵コンテも多いが、だからと言って絵コンテのレベルが低いとは限らない。そういう場合は絵コンテ段階ではカットのつなぎや芝居の流れやタイミングを中心に見るため、細かいニュアンスなどは「作打ち」（作画打ち合わせ）段階で演出家からアニメーターに具体的な質疑として指示が出されることが多い。

『パプリカ』の絵コンテの場合、ト書きがすでに「作打ちメモ」的な役割を中心に、設定書も兼ねた総合的な仕様書の役割を担っている。それが他にない大きな特徴だ。原画マンが疑問を持ちそうな箇所に対しては、たとえば冒頭C-13で「粉川と話すピエロ」は「パプリカです」と明言されているし、芝居のニュアンスについては、たとえば「DCミニを粉川から外すパプリカ(C-59)」では「病気の子供を看病する母親くらいのイメージ」「エロティックなムードを出したいカットです」と具体的な指示として詳細に記されている。設定的なメモとしては、たとえば「DCミニの動き(C-61)」では「手を触れると葉を閉じる“オジギソウ”（別名ネムリグサ）みたいなイメージです」と描かれ、ゆえに独立した小道具の「DCミニの設定書」は『パプリカ』では用意されていない。

加えて、堅苦しくならないようなサービス精神の発露もあちこちに埋めこまれ、監督の願望や感想なども記されている。たとえば「パプリカが使用するパソコン(C-62)」には「私も欲しい一品です」と記され、「ポーズを決める粉川(C-817)」に「アホや(笑)」とコメント、「小山内がパプリカを殴るシーン(C-730)」で「暴力はやめろ、暴力は！野蛮人め！」とツッコんでいるなど、自分の絵や演技プランに対してのセルフ批評があったりする。つまり、現場をなごませる回覧板的な要素もあるのだ。その最たるものが「続きは乞うご期待」と残されたいくつかの箇所。これは絵コンテの制作と作画が併走していたため、スタッフに提出した区切りを示すものである。今 敏は連載漫画を描いていたことがあるので、読者に対する「ヒキ」（次回への期待感をあおる展開）を絵コンテでも意識しているのだ。

これら多種多様な用途で残されたメモが、『パプリカ』には満載である。映画を繰り返し観た後にト書きを読みこむと、漠然と感じていた疑問への回答も得られ、さらに踏み込んで作品を楽しめるようになるはずである。

キャラクターデザイン・作画監督

安藤雅司

1969年、広島県生まれ。日本大学芸術学部在学中にスタジオジブリの研修生募集に作画部門で合格。同大学を退学して、90年、第2期生としてスタジオジブリに入社した。高畑勲監督の『おもひでぽろぽろ』(91年)で動画を担当した後、宮崎駿監督の『紅の豚』(92年)で原画に昇格。以後、高畑監督の『平成狸合戦ぽんぽこ』(94年)、近藤喜文監督の『耳をすませば』(95年)などで原画を担当。95年、宮崎監督の短編『On Your Mark CHAGE & ASKA』で作画監督デビュー。以後、『もののけ姫』(97年)、『千と千尋の神隠し』(01年)でも作画監督として宮崎監督を支えてみせた。『東京ゴッドファーザーズ』(作画監督・原画、03年)、今 敏が総監督を務めたTVアニメ・シリーズ『妄想代理人』(04年)のキャラクターデザインを担当したのに続き、本作でも再び同監督とコンビを組む。

藤津亮太=インタビュー・文

Paprika Staff Interview

いい仕事を見せてもらえるのが作画監督の楽しいところ

[美女の敦子に苦労して]

——前作『妄想代理人』(★01)から連続して『パプリカ』に入られた恰好ですね。

安藤　『妄想代理人』の作業の終盤頃か、それよりもう少し後だったかな。今さんが次回作を準備されているということで、デザインを頼めないかと話がありました。『妄想代理人』の時のキャラクターが面白かったといっていただけたようなんです。それで今度の『パプリカ』も似通った世界観なんで、キャラクターデザインをやってもらえないかということでした。実は同時期に別のところから仕事の依頼があったので、『パプリカ』はデザインだけと思って一部は並行して作業していたんです。最終的にそっちの仕事がなくなったので、それならば『パプリ

★01……『妄想代理人』 P.681参照。



カ』をがっつりやろうと思って、作画監督も引き受けることにしました。

——『妄想代理人』と同じラインという話ですが、『妄想代理人』の悪意のあるデザインに比べると『パプリカ』のほうがずっと素直ですね。

安藤　最初に原作を読んで思ったのは『妄想代理人』ほどカリカチュアした方向に持っていくのはバランス的に難しいな、ということでした。『パプリカ』は夢と現実を行き来するという、今さんの作品にふさわしい内容の小説ですが、絵であることを強調したキャラクターデザインだと、かえって現実と虚構のメリハリというか説得力が失われていくんじゃないかと考えたんです。それに主人公が八頭身美人だから、全体の頭身も高めに整えていきました。そのあたりが『妄想代理人』と違ってみえるところだと思います。デザインをする時に一番困ったのは、敦子が〈すごい美人〉というところです。美人、美青年、美少年ってものすごく描きづらいんですよ。結局、類型にはまってしまわざるをえなかったりしますから。

——最初にデザインしたのは敦子ですか？

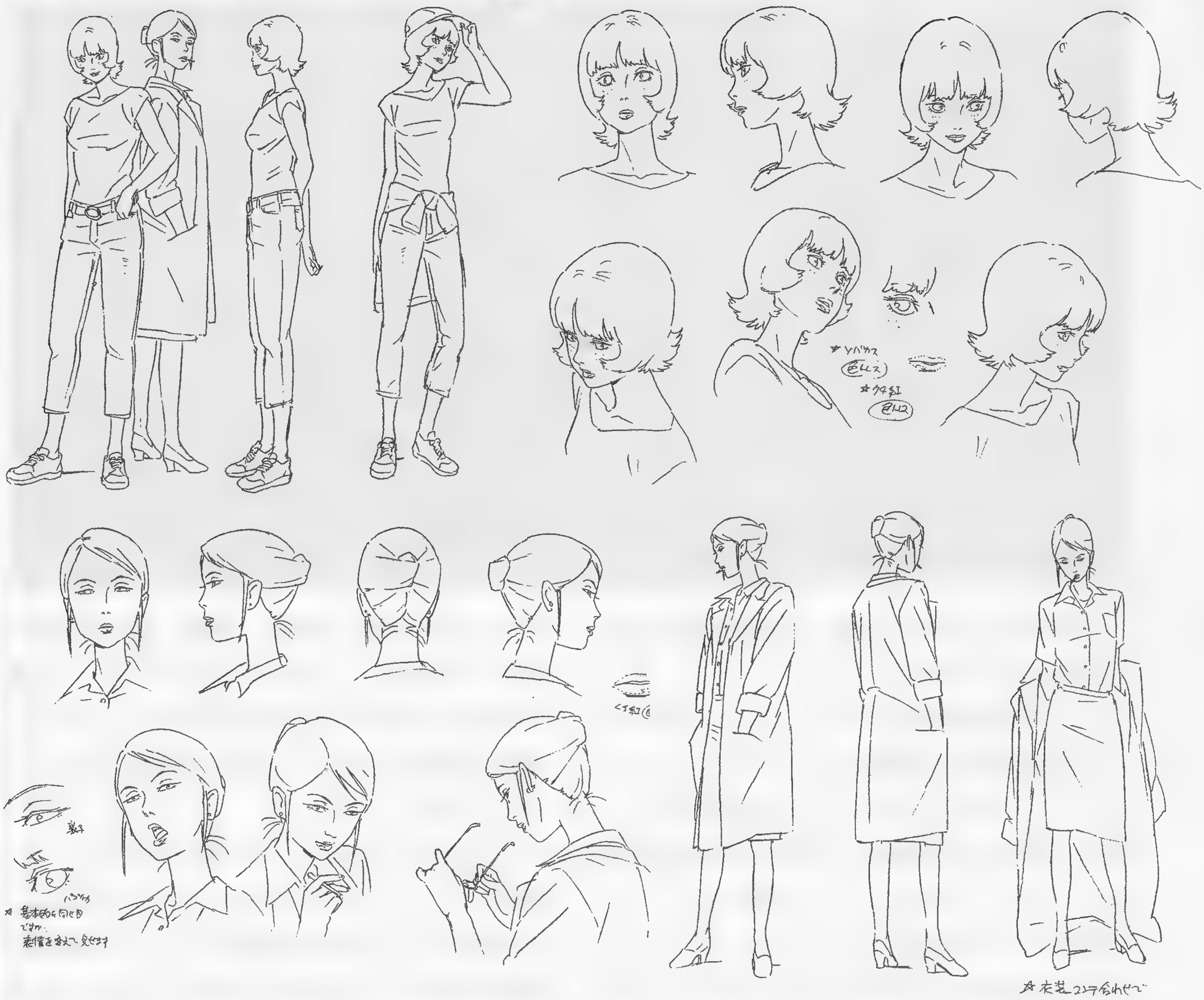
安藤　いえ、パプリカです。ちょっと小悪魔的な雰囲気で上目遣いの絵を描いてみて、眉毛を前髪で隠している姿で一旦決めたんです。パプリカと敦子は同一人物っていう設定なので、パプリカをベースに敦子をデザインしていこうと思ったんです。けれど描いてみると、「これはもう別人として扱ったほうがいいんじゃないか」と思いました。

——二人を別人扱いしてしまう、というのは今監督のプランにも既にあったんですか？



★各キャラクターの対比表。リアルな雰囲気ながら、身長差、体格差などにより各キャラクターの個性が際だつようになっている。「ばらばらに描いたものを切り貼りして１枚に収めるとどうしてもペタっとした雰囲気になるので、１枚の絵として一緒に描いちゃっています」（安藤）

キャラクターデザイン　パプリカ／千葉敦子







★アクティブなパプリカとクールな敦子のキャラクター性の違いが、立ちポーズの違いとなって描かれている。パプリカのコケティッシュな雰囲気は本編と変わらない。敦子は、本文でも触れられている通り、本編よりも研究者らしい無頓着な性格を感じさせる表情、ポーズが多い。襟足のおくれ毛が一つポイントになっている。敦子の目の描き方について、「基本的に(パプリカと)同じ目ですが、表情を変えて見せます」と注意書きがある。

安藤 いや、どうなんでしょう。考えてたかもしれませんが、デザインが上がってから決めたような気もします。ともかくパプリカと敦子のメリハリを出すために、同一人物であることをあまり意識しないでデザインすることにしたんです。美人を描き分けるテクニックを持っていないので、類型で描いてしまって、逆に二人のメリハリがなくなるのもまずいだろう、というのもありました。見るからにパプリカと敦子が同一人物に見えても、それは違いますからね。

——設定を見ると、敦子は白衣が基本ですね。

安藤 デザインをやっていた頃は、まだシナリオも決定稿前で、原作と今監督とのやりとりだけを手がかりに描いていたんです。だから、結果としてほとんど設定の絵が使われないことになってしまった(笑)。本編ではほとんどスーツ姿ですからね。後、設定ではタバコを吸っていたりしますが、作中の敦子はもう少し今さんのイメージである、きっちりとした感じや清潔感が強調されていますね。敦子の髪型については、今さんといろいろやりとりがありました。きちんと髪をまとめているようにしたい、という話があって、けれどなかなか敦子にあう髪型というのが見つからなかったんです。最初はそこを苦労していて、結局、ある映画の中に出てきたシャーリーズ・セロン(★02)の髪型を見て、「あ、こういう方向ならありかな」と。それをちょっとアレンジして採用したんです。

[ミスマッチを考えた時田]

——こうして敦子とパプリカが決まって、そこを基準にそのほかのキャラクターが決まっていったわけですね。

安藤 次は時田ですね。最初のころはまだ正式に仕事を引き受けていない段階で、ラフだけ今さんに見せて意見をもらったりしたんです。その時のデザインはまだ抑えめで、時田もまだ小太り程度。それをもっと強調してメリハリつけましょう、と。その結果、時田はもっと巨漢になり、敦子は敦子でもっとピシッとした感じになったんです。

——時田は「太った人」という記号にはおさまらないキャラクターに仕上がっています。

安藤 たぶんもう少しクセをなくしてまとめるという方法もあったんでしょうけれど、それだとつまらないだろうなと思って。顔のパーツもバラしておけば太った人として愛嬌が出るんでしょうけれど、それもつまらないんで。パーツを集約して置いたりもしています。たぶん彼は痩せるとすごく顎がしゃくれているんですよ。そんな顎とか、太っているのに鼻筋がキリリと通っているとか、そういうミスマッチなところがおもしろいんじゃないかと思います。

——敦子の時ように、俳優などを参考にしたりしたんですか?

安藤 ちょうど映画『トーク・トゥ・ハー』を見ていて、主役の看護士が、ストーカーみたいな怪しい人ではあるけれど、同時にもすごく純粋な人でもある、という設定だったんです。その男優さん(★03)の顔の純粋そうなところが、顔立ちと

★02……シャーリーズ・セロン '75年、南アフリカ共和国生まれ。主な作品に『サイダーハウス・ルール 』('99年)、『バガー・ヴァンスの伝説』('00年)、『モンスター』('03年)、『ミニミニ大作戦』('03年)、『イーオン・フラックス』('05年)など。『モンスター』でアカデミー賞主演女優賞、ベルリン国際映画祭銀熊賞、ゴールデングローブ賞主演女優賞(ドラマ部門)などを受賞。

★03……男優さん ハビエル・カマラ。'67年、スペインのラ・リオハ地方出身。舞台出身で『トーク・トゥ・ハー』('02年)以降、ペドロ・アルモドバル監督作品の常連として活躍。主な作品に『バッド・エデュケーション('04年)、『あなたになら言える秘密のこと』('05年)など。

しておもしろかったんで、そこから要素を引っ張りこんだらおもしろくなるかな、とは考えました。

――乾と小山内はどうですか?

安藤　乾は原作と設定的に変わっているんですよね。原作はもうちょっと油ギッシュなところもあるタイプで。

――逆に映画では枯れきったタイプになっていますね。

安藤　原作通りだと、普通のおじさんに見えてしまうんですよね。だから存在感重視でいこうと。それとあわせて今監督から、車椅子に乗せたいという話もあって。でも具体的なデザインについては、確かいろんな方向性が出ていたと思うんですよ。それでいろいろやっているうちの一つの方向に『七人の侍』の志村喬(★04)というのがあって、一方でライターさんかな?そっちから出た『地獄の黙示録』のマーロン・ブランド(★05)というアイデアがちょうど重なったんです。ただ、あのマーロン・ブランドはふっくらし過ぎているんで、こそぎ落として枯れさせて、目ももっと遠くを見ているようにしていって……そうしたら、最終的には偶然にも麿赤児(★06)みたいになりましたね。

――小山内は難しいといわれていた美男です。

安藤　だから、小山内も結構難航したと思うんですね。どんなにモデルを持ってきても。ちょっとクセをつけると美男には見えないなって。それで、今さんの注文で、やっぱ敦子と並んでこれはいいカップルだな思えるような方向で、まとめましょうということで。

――そのほかのキャラクターたち、粉川などはどうでしたか?

安藤　粉川は、映画『ハルク』の親父さん役のサム・エリオット(★07)と、ジェームズ・コバーン(★08)あたりを意識しました。あと、島の背が低いというイメージは今監督と一致していていましたね。島は粉川と同学年なんですが、色指定で白髪になっちゃいました(笑)。あと玖珂と陣内は、きたろうと大竹まこと(★09)がモチーフですね。関根勤とルー大柴っていうアイデアもあったんですが(笑)。

[無駄な動きを描かないように]

――作画監督の実作業の話を聞かせてください。今回は「漫画チックな芝居を目指す」と掲げた『東京ゴッドファーザーズ』の時のような目標はあったんでしょうか?

安藤　いや、今回はそんな大目標は特になかったです。そもそも『パプリカ』は予算が『東京ゴッドファーザーズ』より小さいんですよ。だから『妄想代理人』の延長で行きましょうって。おもしろさはグレードアップさせるにしても、物量としては『妄想代理人』3本分ぐらいの感じでできればいいなと。そういう意味では、作画的な負担は減るだろうなと思いました。あと実際に絵コンテが上がってきて意外だったのは、人物のアップが多かったことでした。だからアップで持つ絵を描く、という方向で作画を考えていったところはあります。

★04……志村喬　'05年生まれ。『鴛鴦歌合戦』('39年)で初主演。黒澤明監督に重用され、『酔いどれ天使』('48年)、『野良犬』('49年)、『生きる』('52年)で主役もしくは主役級を演じる。『七人の侍』では、侍たちのリーダーである勘兵衛役で、沈着豪胆なヒーロー像を演じた。'82年没。

★05……マーロン・ブランド　'24年、アメリカ合衆国生まれ。主な作品に『革命児サパタ』('52年)、『野郎どもと女たち』('55年)、『ラストタンゴ・イン・パリ』('72年)、『スーパーマン』('78年)など。『波止場』('54年)でアカデミー賞を受賞。『ゴッドファーザー』('72年)のドン・コルレオーネ、『地獄の黙示録』('79年)のカーツ大佐ではその風貌を生かした存在感のある人物を演じて、多くの人に大きなインパクトを与えた。

★06……麿赤児　'43年生まれ。俳優、舞踏家、演出家。'72年には舞踏グループ「大駱駝艦」を設立、主宰する。

★07……サム・エリオット　'44年、アメリカ合衆国生まれ。『明日に向って撃て!』('69年)の端役で映画デビュー。主な作品に『ビッグ・リボウスキ』('98年)、『ワンス・アンド・フォーエバー』('02年)、『ゴーストライダー』('07年)などがある。

キャラクターデザイン　時田浩作／島寅太郎／粉川利美／乾精次郎／小山内守雄



★時田の設定には「ポケットになにかしら適当につっこんでる……とか」とキャラの特徴付けについて一言添えている。島は、眼鏡をはずすと極端に小さな目になるというアイデアがちゃんと設定されている。粉川は、頭とほぼ同じの太さの首が特徴の一つ。小山内は、敦子と並ぶと、一対のキャラとしてデザインされていることがよくわかる。

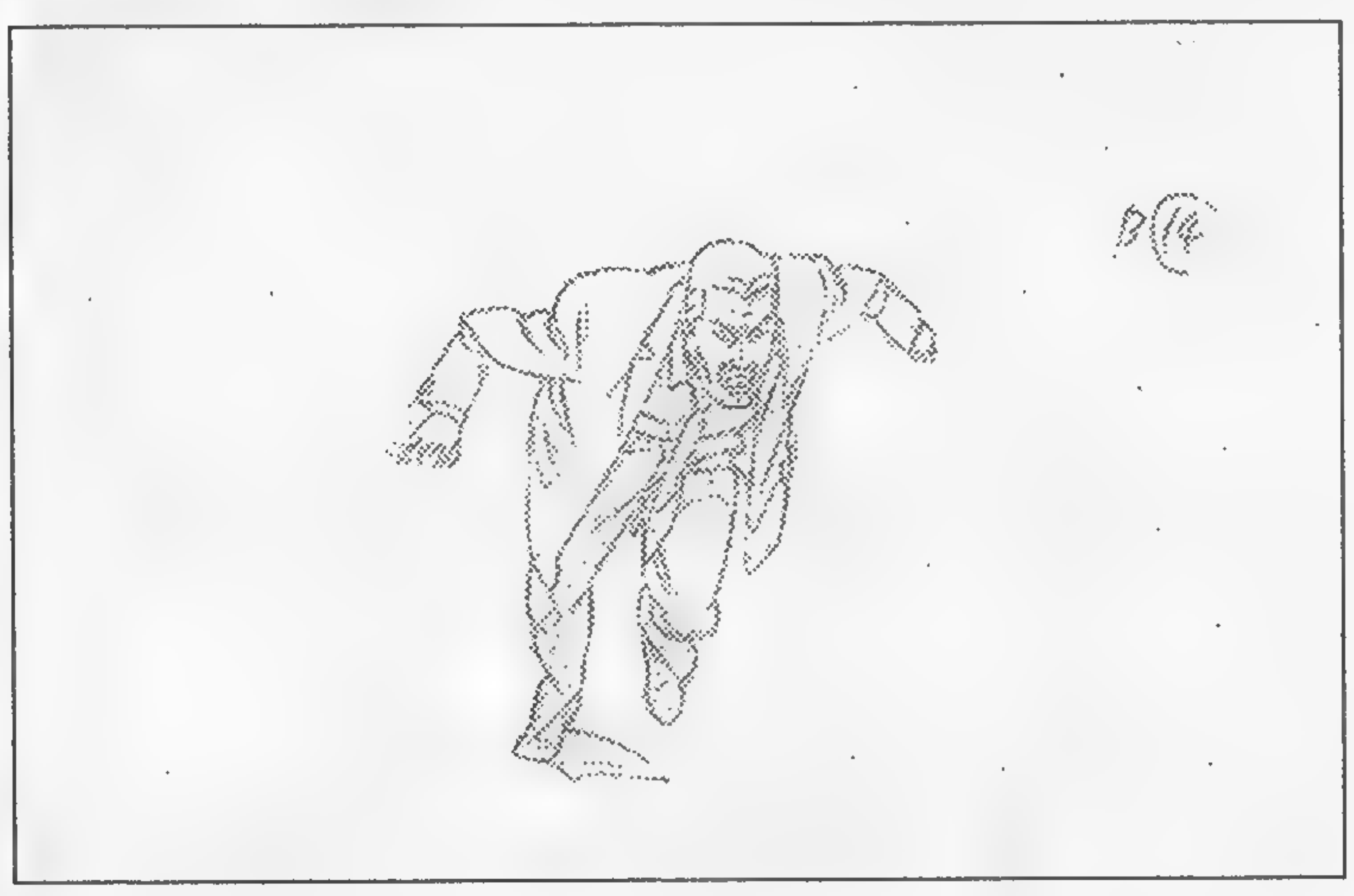


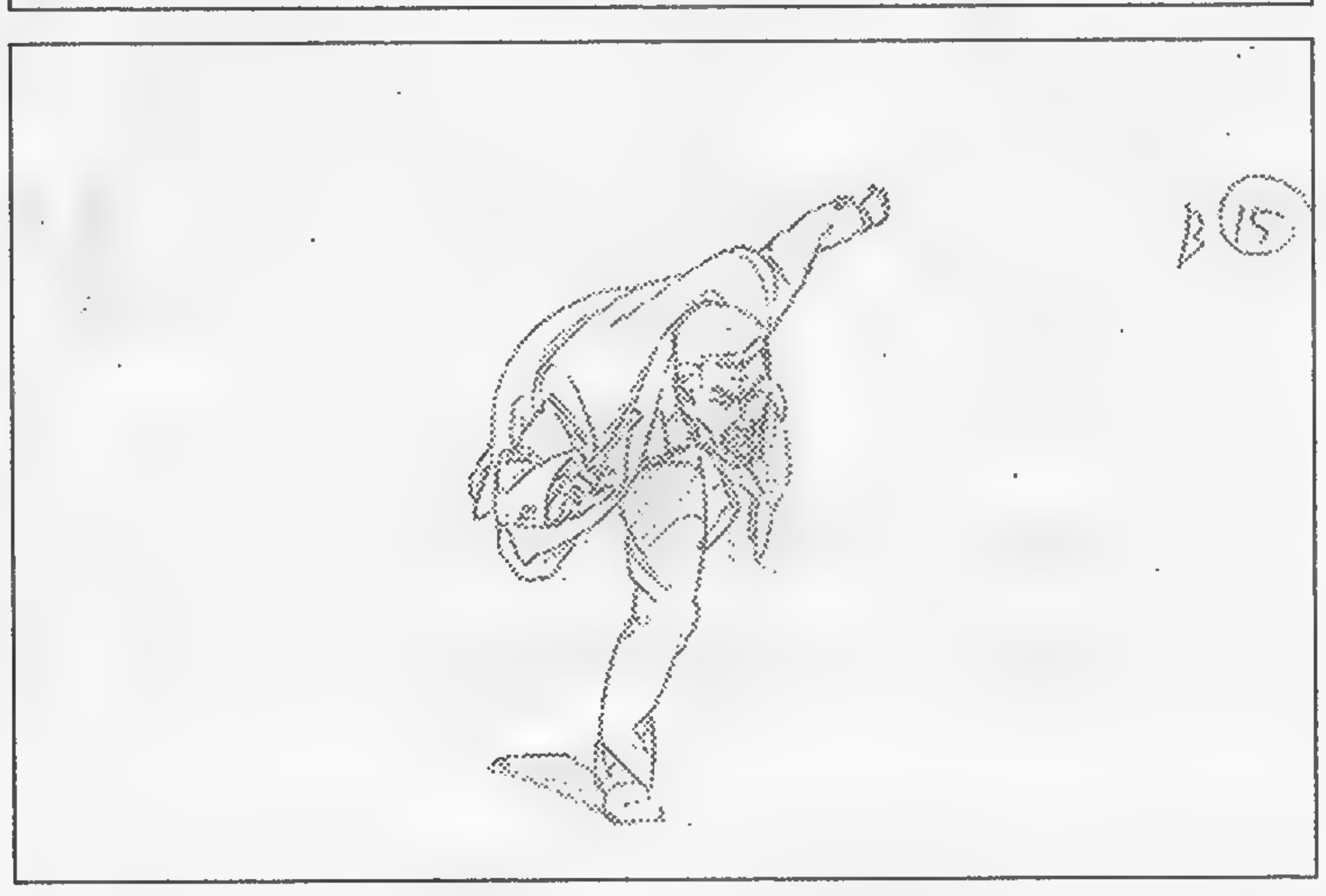


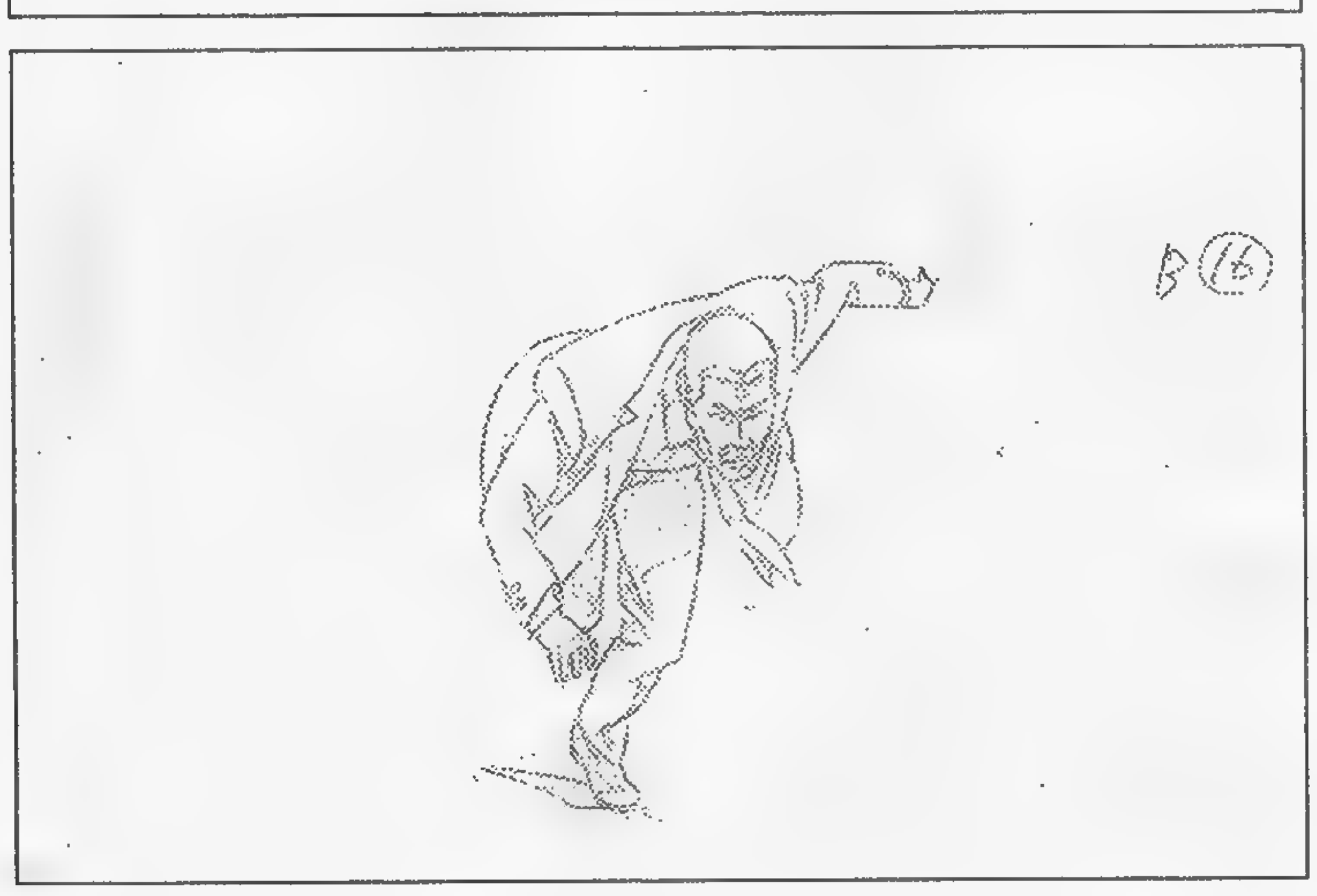
C-54　歪む床と粉川

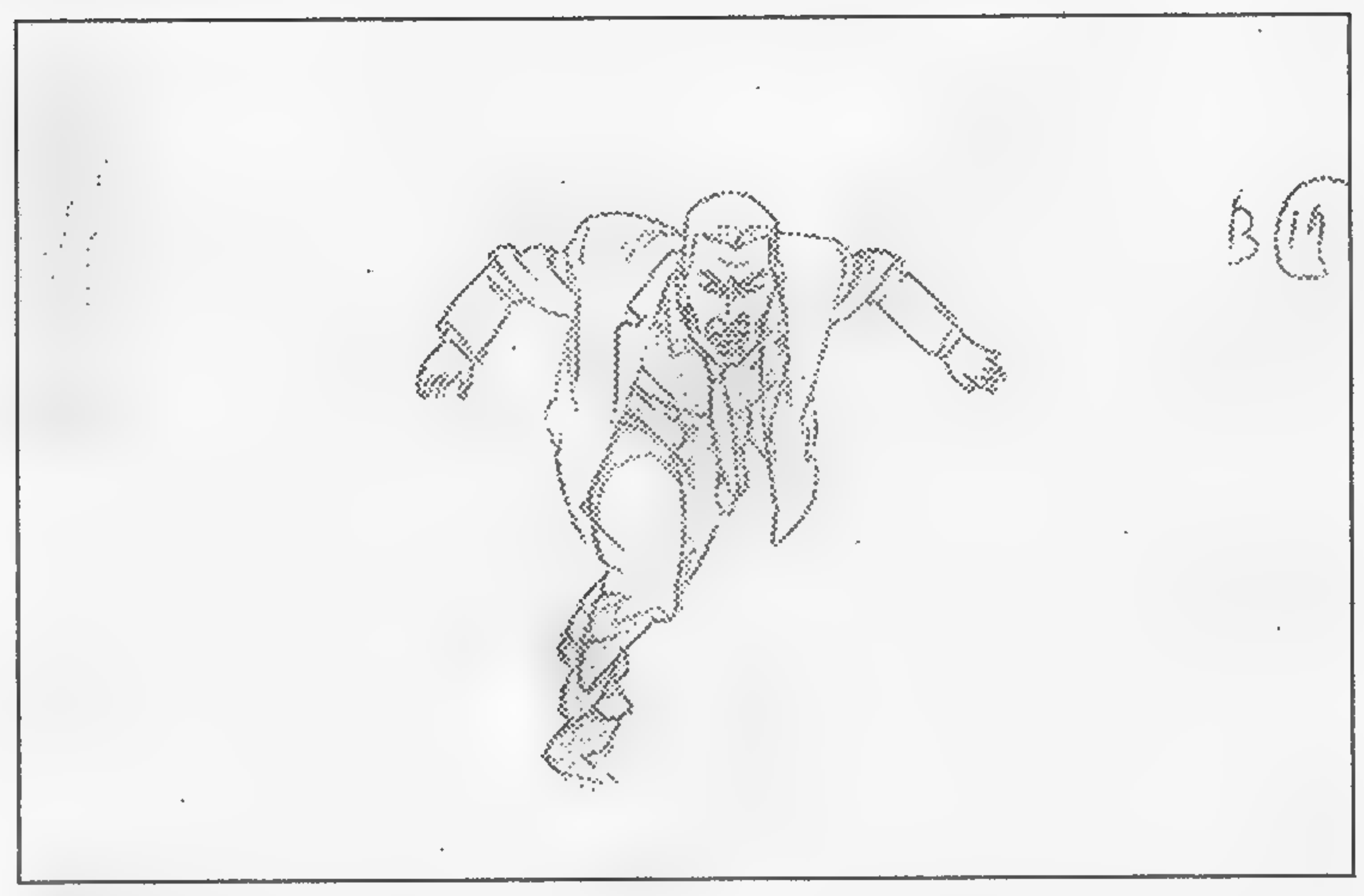


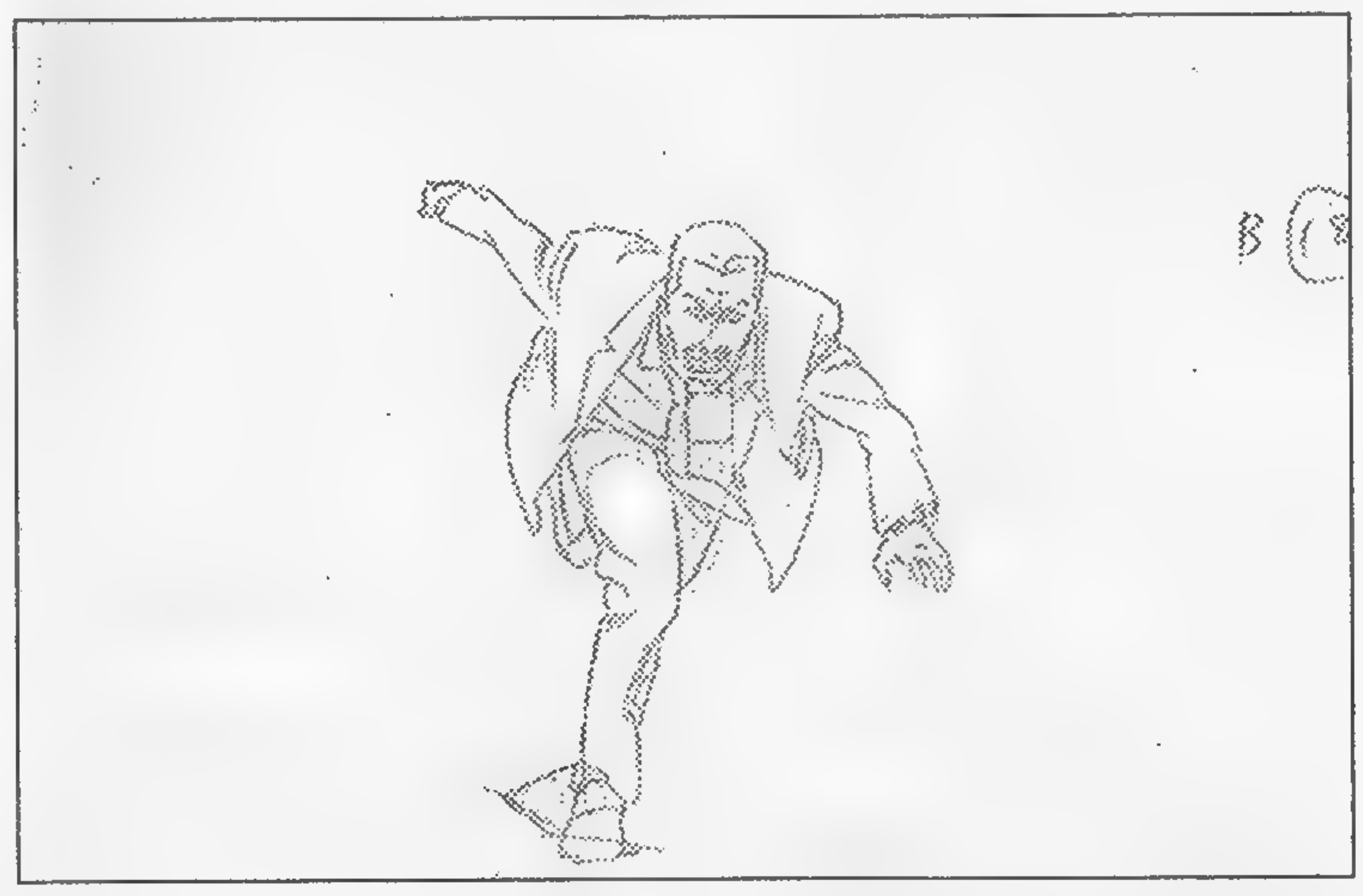




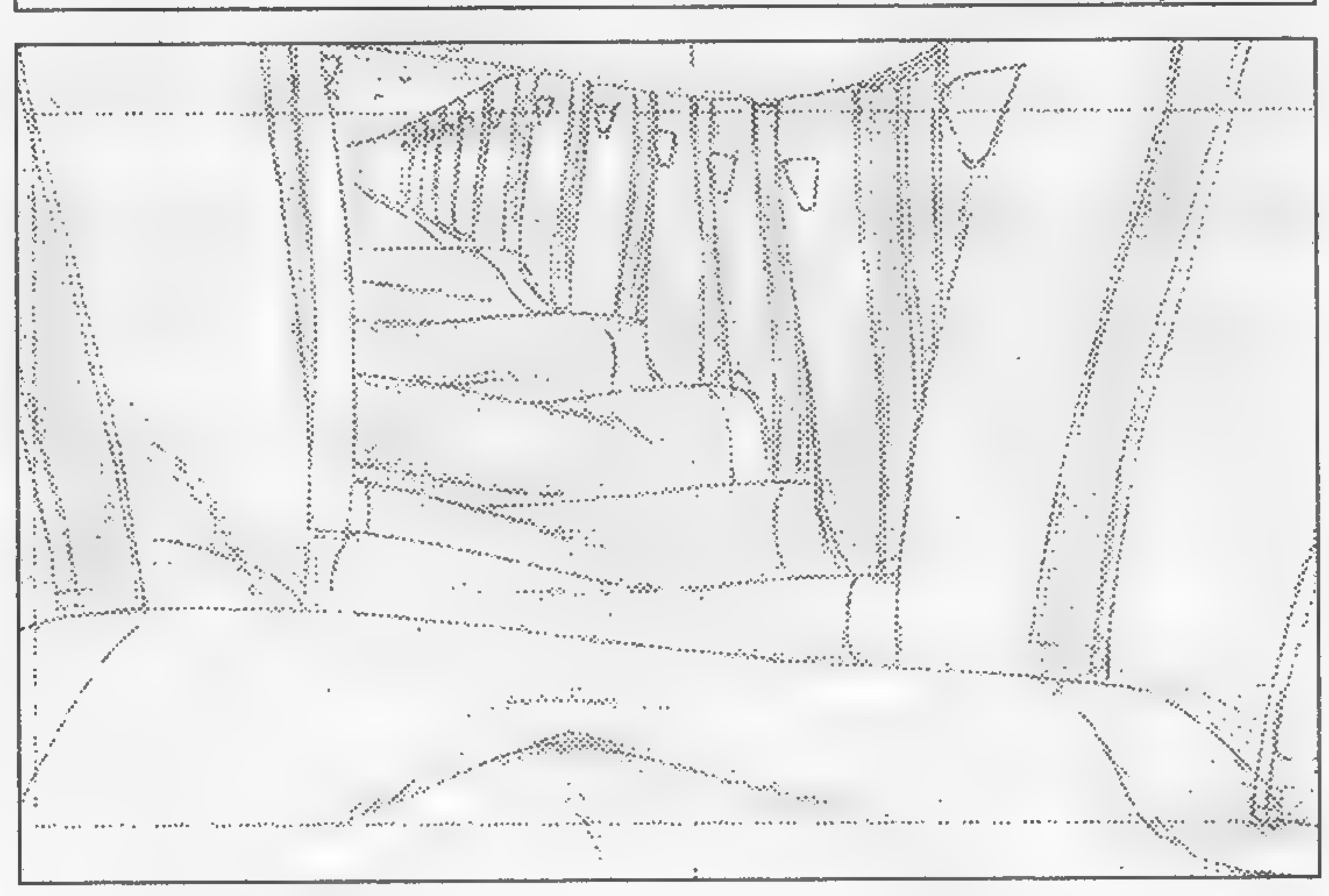












★「最初に、自分で描き始めたカットです。まずレイアウトや原画で背景も一緒に描いておいて、そこに背景素材を貼り込むことからスタートしたんですが、こちらが描いた通りに無理に合致させてもらったわけでもなく、ＣＧ班とも互いに試行錯誤しながら仕上げていったカットです。作業中は「柔らかすぎる」「気持ち悪さは出ているけれど、雑に見えるのではないか」等いろいろと意見が出ました。作画は２コマ打ちなので当然のようにＣＧもそれに合わせて統一したんですが、ＣＧの場合は本来１コマ打ちですよね。そのあたりどう受け止めていたのか気になります」（安藤）

——映画を見ていると、派手なところが印象に残るせいか、あまり予算的な制約があるようには見えませんでした。

安藤　アニメーション的には普通の最低限の動きとか芝居で済ませているところも多いんですよ。もちろん今回は優秀なアニメーターさんが揃って参加していて、その点に関しては非常に恵まれてはいるんです。そのおかげで手間がかかったように見えるカットが出来ている場合もあれば、実際に手間のかかることをやってもらっているところもありますし。けれどじゃあ、極端に動き回っているとか、揺れ戻りをいちいち描いているかとか、そういうことはまったくないです。止まるところは止まっています。

——今監督の作画に対する方向性、好みみたいなものは、どんな感じでしょうか？

安藤　う〜ん、割とはっきりしていますね。ちょっとニュアンスの話になってしまいますが、無駄に動かすことをしたくない人なんですよ。もちろんうまい人が凝って作画している分には、動いていていいんです。でもそういうやり方をマネして、むやみに動かそうとしているだけだと、単なるスタイルのコピー、表現じゃなくて形になってしまう。その表現になっていないものについては、潔く削ってしまいましょうと。無駄を省くという意味では、２コマ打ち（★10）ですね。３コマ打ちで続いてきたシーンが途中から２コマ打ちになるのを「気持ち悪いでしょう？」と。２コマには２コマなりの作画の方法がありるわけで、原画の枚数が足りない状態で動画だけ増やして無駄な２コマ打ちをするぐらいなら、３コマでいいという考えですね。

——すると、今回は作画的にはかなりメリハリをつけたという感じでしょうか。

安藤　その辺については絵コンテで相当設計されていますね。もともと今さんは、さっき説明した通り、傾向として、動画枚数を削る傾向にあるんですよ。そういう無駄な枚数を使うまいということについて、コンテでかなりセーブしているんです。特に後半なんかはスケジュール的な問題も含め、今の自分たちスタッフのキャパシティでできることを考えて、絵コンテが描かれていますから。そのへん、今さんは器用ですね。プランを変えるにしても、合理的かつ効果的なものを選んでいるわけですから。

——今回は、原画マンの布陣がまさに少数精鋭でした。

安藤　本当はもう少し人を集めてという話もあったんですが、結果的にそうなっちゃったというのもあるんですよ（苦笑）。まあ、若干自慢といえば自慢ですが、自慢するしかないや、というところもあるわけで。お願いしたくてもほかの作品との折り合いがつかなかったり、途中で入ってもらっても絵コンテの上がりとのタイミングが合いそうになかったり、という理由も大きいんです。まあ、今さん自身もこれまでの作品を通じて、任せられる人とそうでない人がある程度わかってきているわけで、やみくもな人集めはできないっていうところもないわけではないですが。

★08……ジェームズ・コバーン　'28年、アメリカ合衆国生まれ。主な作品に『荒野の七人』（'60年）、『大脱走』（'63年）、『戦争のはらわた』（'75年）などがある。'02年没。
★09——きたろうと大竹まこと　コメディアン。この二人に、斉木しげるが加わったトリオが「シティボーイズ」。'79年結成。
★10……２コマ打ち　１枚の絵を２コマ撮影すること。アニメーションは１秒24コマなので、２コマ打ちだと１秒は12枚の絵で構成される。日本のアニメは３コマ打ちが基本のため、２コマ打ちの場面は、動きがなめらかな印象になる。

——安藤さんも原画を描いていますね。

安藤　粉川の廊下の場面が最初に手をつけたカットですが、テスト的な要素があったからで、あとは要所要所で手が空いたという理由です。氷室の部屋のレイアウトはハーモニー処理(★12)になるので、ある程度描ける人にお願いしようと思っていたんですが、手が空き気味だったんで自分でやることにしたんです。結果、すごい時間かかっちゃったんですけど(苦笑)。でもまだあれでも描き足りなかったなと、今はちょっと思ってますけど。

——今監督の絵コンテは、今までにないほど描き込まれていましたね。

安藤　絵コンテは、本当にギリギリのタイミングで上がってくる感じでした。でも逆に、あのコンテでないと絶対に間に合わなかったですね。なにしろレイアウトの負担がほとんどない。後作業の負担が、相当軽減されています。今さんもこれまでの経験で、結局全部描き直すんだったら自分の管理できる範囲でやっちゃったほうが効率的だなと思ったんでしょう。でも、そう思っても普通はできないんですよ。それが絵コンテの絵がレイアウトとして本当に使えますから。絵コンテを拡大してレイアウトで使ってもズレがないんです。ふつうはどんなに精巧に描かれているように見えても、そのまま使うのは難しいんです。それだけに、それにふさわしいクオリティを求められるんだ、っていうプレッシャーをアニメーターに与えることにはなるわけですが。

長編では久しぶりの作画監督

——安藤さん自身は、今回作画監督として何か課題を設定されましたか。長編の作画監督をやられるのは久しぶりですよね。

安藤　う〜ん、それについてはよくわからないんですが……。今さんの作品ということでプレッシャーがあったので、まずそれをキープするというのがありました。『妄想代理人』では、僕も1回だけ作画監督をやりましたが、各話ごとにスタイルが変わってもOKだったんです。でも『パプリカ』は今さんの絵コンテだし、ある程度リアリティを持った映像表現に行くだろうと。そこで今さんの持つリアリズムに、自分がどれぐらい対応できるのか、それが一つのテーマではありましたね。だからキャラクターについても、そういった点を考えながらデザインしたところはありました。あとはアップですね。キャラクターのアップのカットに対して、ディテールアップをどうやっていこうか。自分はそういう時にどうしても無駄な線を描いてしまうところがあるんで……。

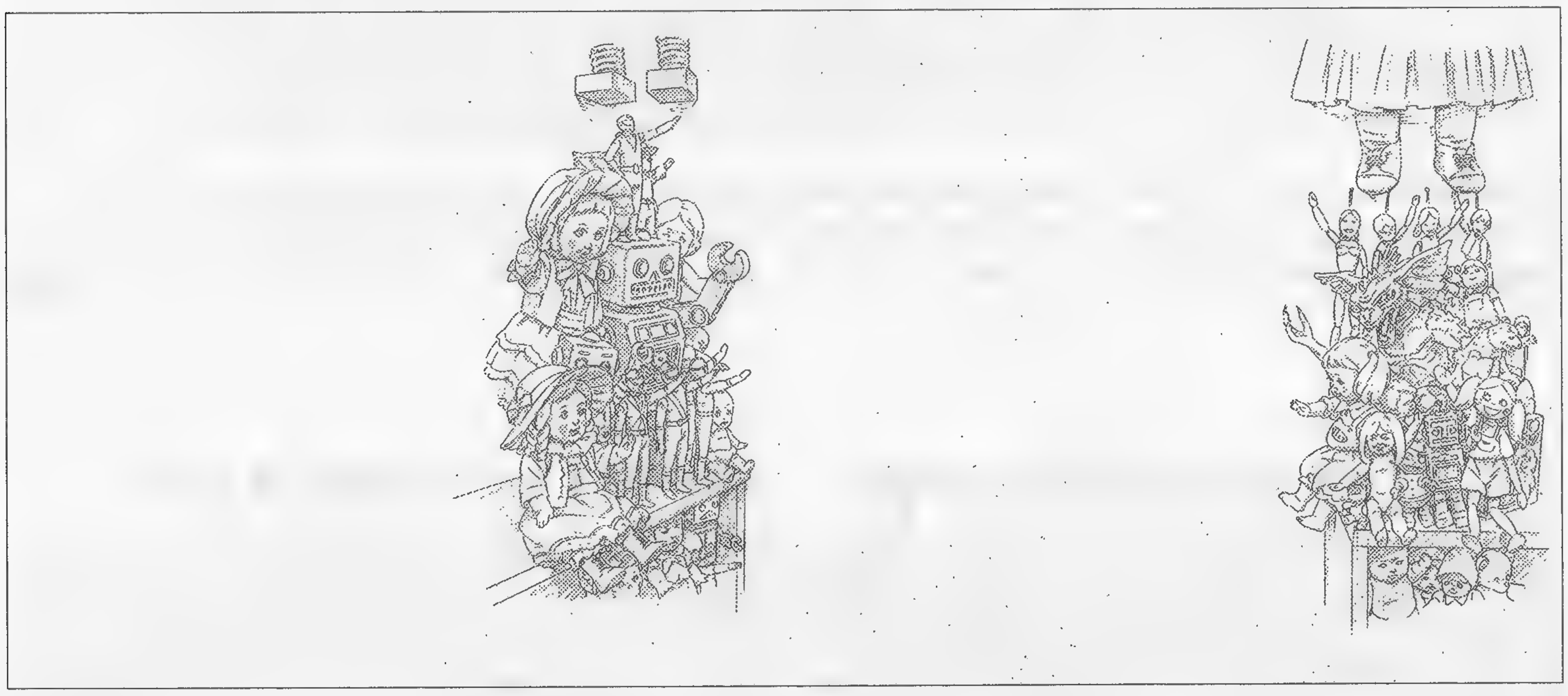
——作業を終えられていかがですか？

安藤　僕がどうこうというより、まず井上(俊之)さん、三原(三千夫)さんの仕事が印象に残る映画になっていると思います。僕の場合、原画さんに任せすぎという反省もあるんですが、いろんな人のいい仕事を見せてもらう、それが作画監督をやってて楽しいところなんです。

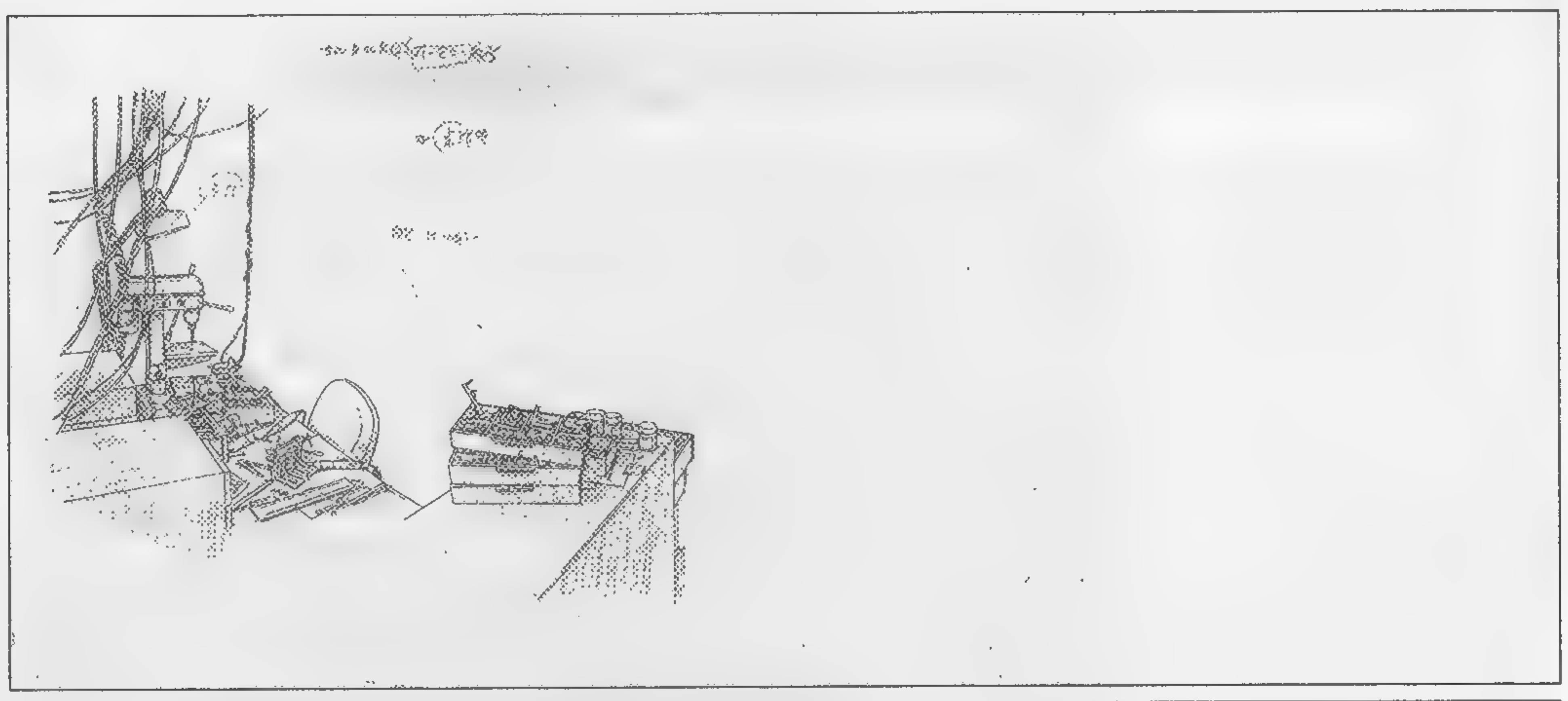
★11……ハーモニー処理　キャラクターや小物などを背景画のタッチで描くこと。輪郭線があるため、セルと背景の中間的な仕上がりになる。

C-209　乱雑な氷室の部屋　レイアウト：安藤雅司



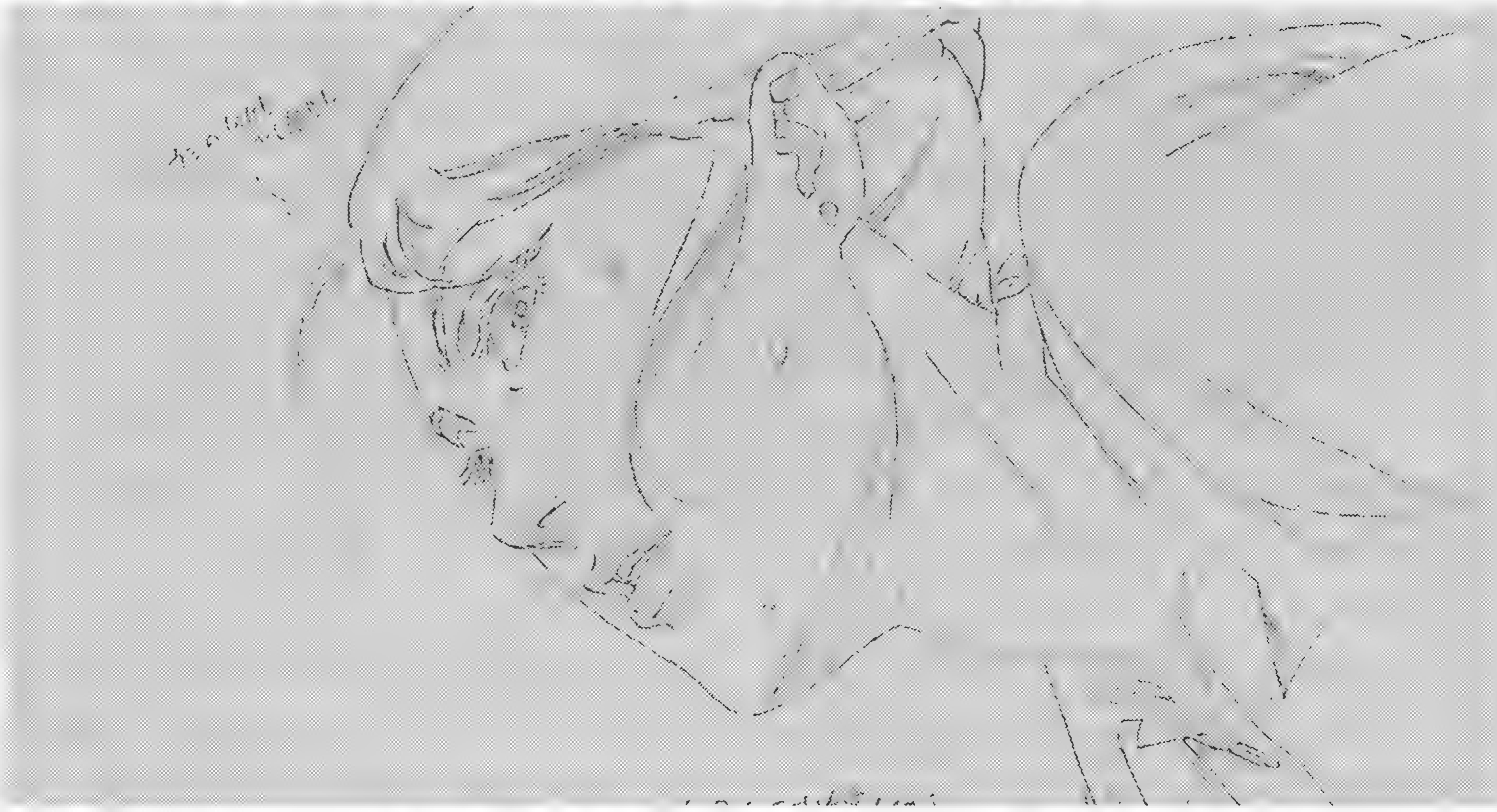


★高密度に描き込まれた氷室の部屋。氷室は最初から誇大妄想に取り憑かれた状態で物語に登場する。そのため、〈部屋を見せる〉場面は本来の性格や現在の状態に至った過程を感じさせる重要な場面である。このカットでは、それを部屋を埋め尽くした人形や乱雑に散らかったものを通じて表現している。
部屋に置かれている様々なガジェットは、そのまま背景で描くと他のシーンの事物と質感が合わず、全てセルで描くと目立ちすぎるため、輪郭線のあるものを背景のタッチで描いていく「ハーモニー」という手法が採用されている。
手前に置かれる背景（BOOK）は、別の紙に描かれている（一番上以外3点）。
時田や敦子はこの室内を移動し、カメラはそれに従って左右に動くため横長の紙で描かれた。



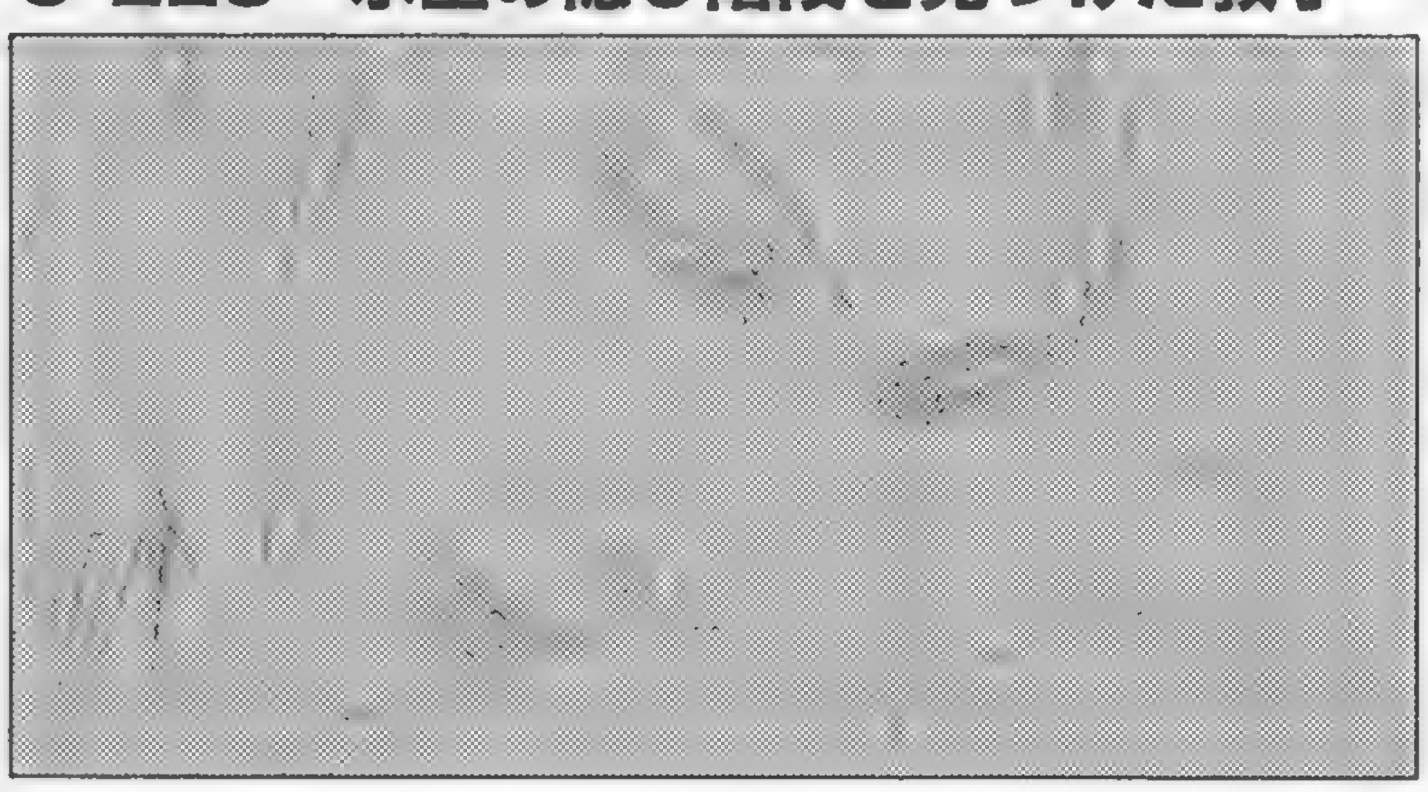


C-249 手すりから落ちそうになる敦子 修正原画：安藤雅司



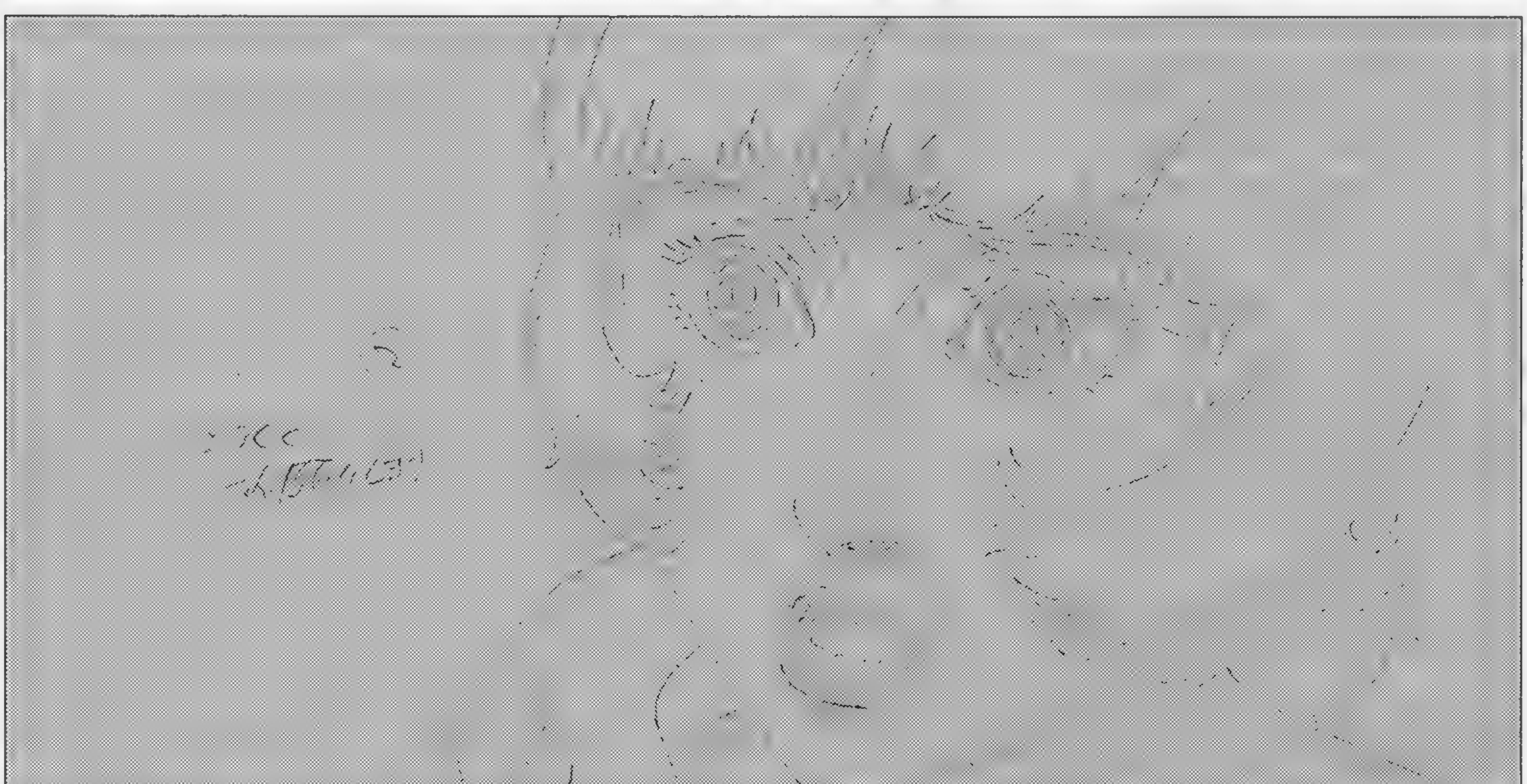
★安藤雅司による、パプリカと敦子の繊細な表情の修正原画。非常にデリケートな線で、表情の修正が行われている。アップということもあり、目元や眼球のハイライトなどが設定よりも細かく描き込まれている。「僕の場合、アップで耐えられる絵を意識すると、若干線が増えてしまう傾向にあるんです。つまらない線は描きたくないと思っているんですが」（安藤）

C-223 氷室の隠し階段を見つけた敦子



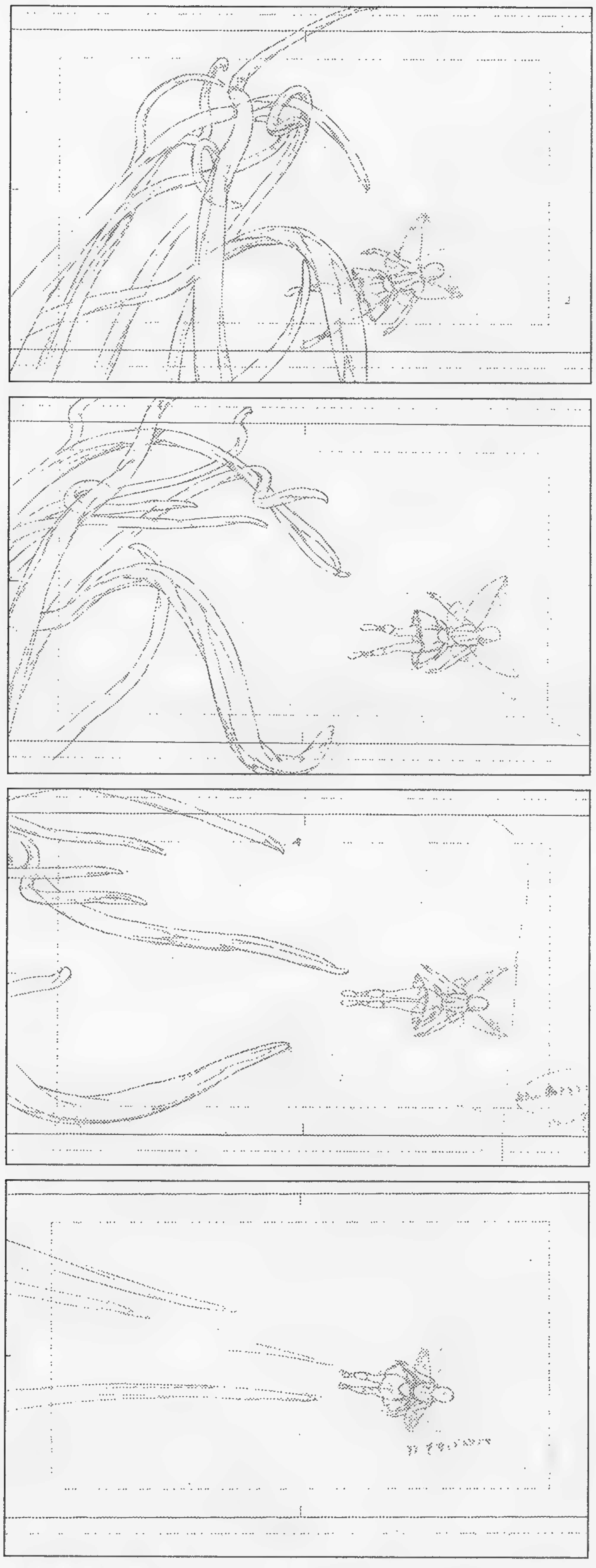
C-394 落ちてきた氷室に驚く敦子

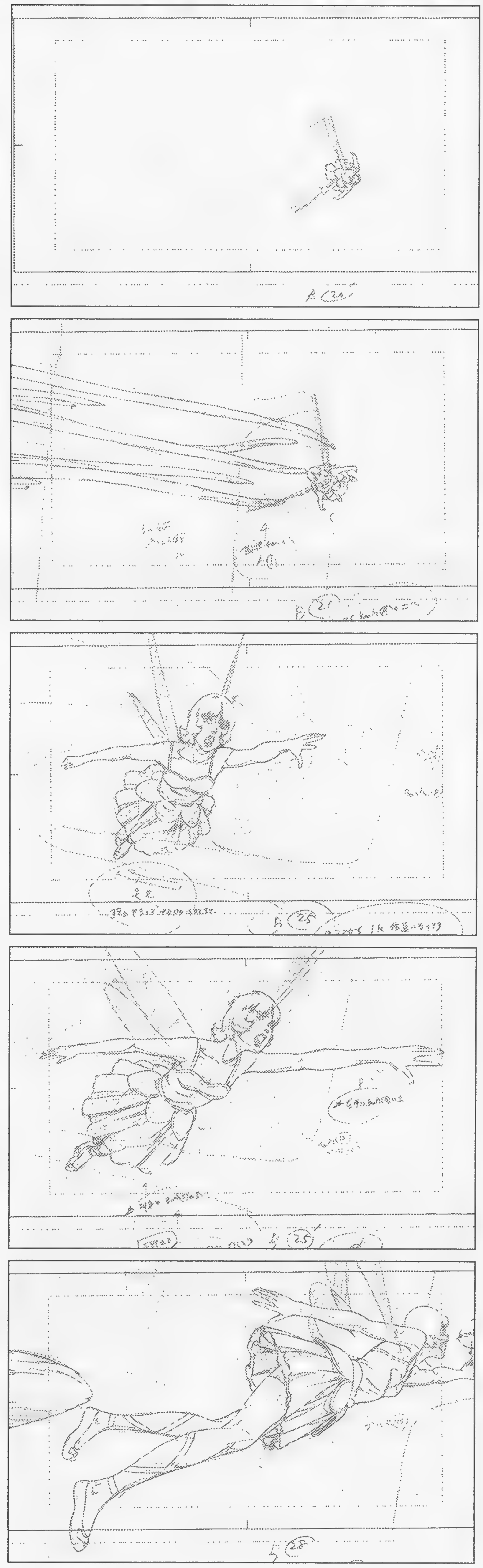




C-566 夢の混入に驚くパプリカ

C-612　妖精パプリカ　原画：井上俊之





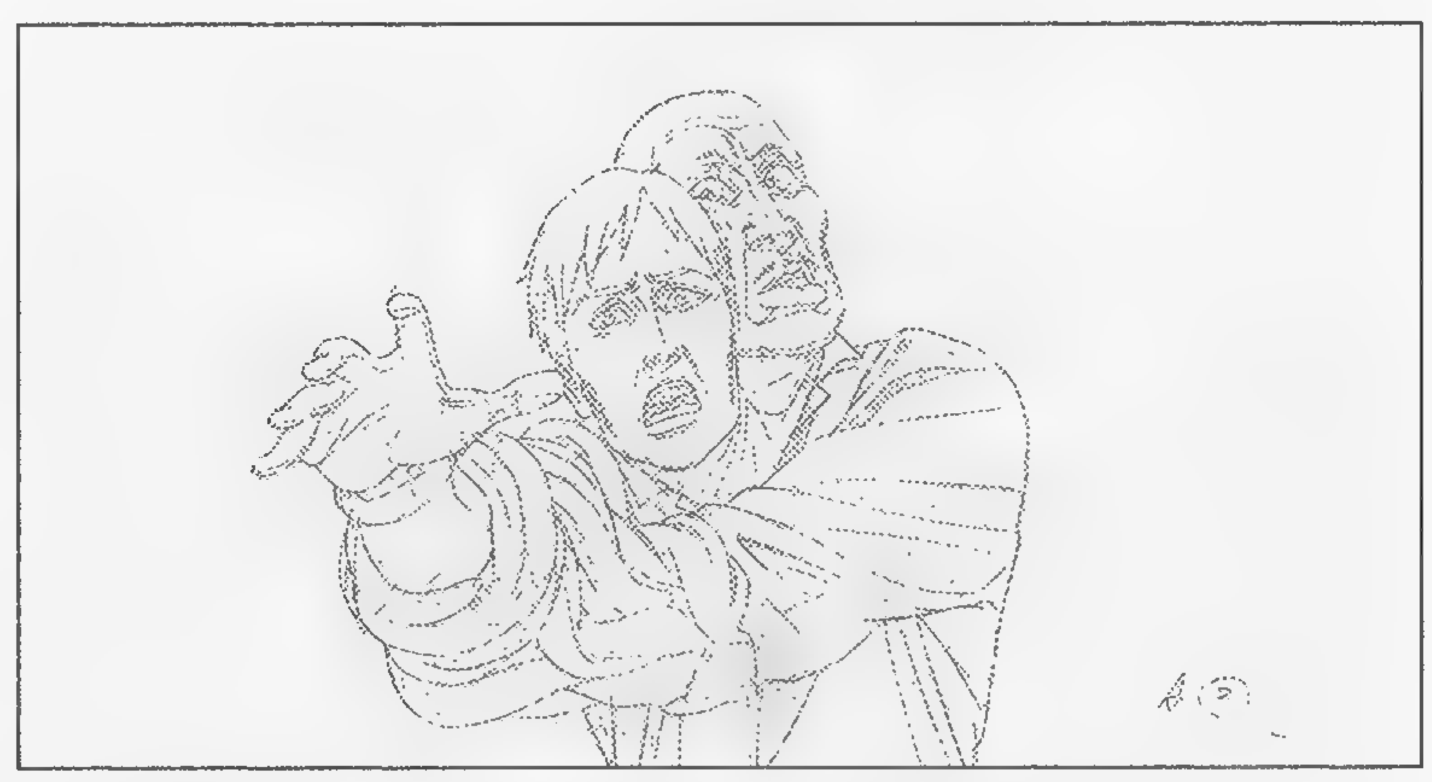
★難易度の高いカットの原画を多数手がけて、作品を支えた井上俊之の担当カット。「このカットでは、まず井上さんが軽くレイアウト上でカメラワークを決め、それを撮影の方で実際にシミュレーションする、という順番でカメラの動きを決めようとしたのですが、原画の段階でもうほぼバッチリだったんです。このカメラワークを頭の中で構成できるのはちょっとすごい、と改めて思いました。普通は別の紙に描くところを、1枚の紙に全部描きこんでしまっているのもすごいです」(安藤)。原画は動きのポイントを描くもの。別々に動くものはポイントのタイミングが異なるため、1枚の紙にまとめて描くのが非常に難しいのである。

C-796　乾と小山内の葛藤　原画：井上俊之



★乾が小山内の体を乗っ取ろうとする場面。小山内の〈秘密の部屋〉の場面は、前半の原画を井上鋭、後半を井上俊之と２人のイノウエが分け合うかたちで作業している。「どっちにどっちをお願いするかは、今監督も迷ったところだと思うんですが、結果先に手が空いていた井上俊之さんに、時間がかかるであろう後半をお願いする形になりました」（安藤）。







C-1006　成長する少女　原画：井上俊之







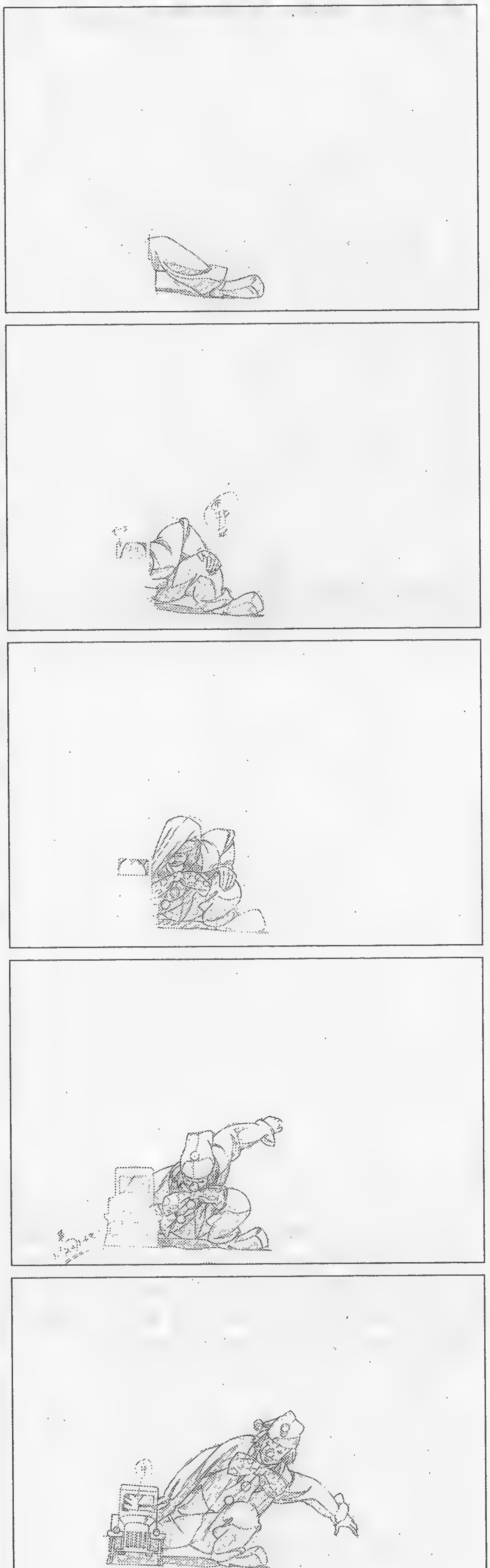






★ブラック乾を吸い込んでいく少女。うねりながら少女に吸い込まれていく乾のエフェクトが心地よい。口に吸い込まれる最後の部分が、ピンと跳ね上がっているのが、吸い込んでいる勢いを感じさせる。お腹の出た子供らしい体型が肉体の柔らかさを感じさせ、重く固い印象だった乾とはっきりとしたコントラストを描いている。

C-1　小さな車から登場するピエロ　原画：井上俊之



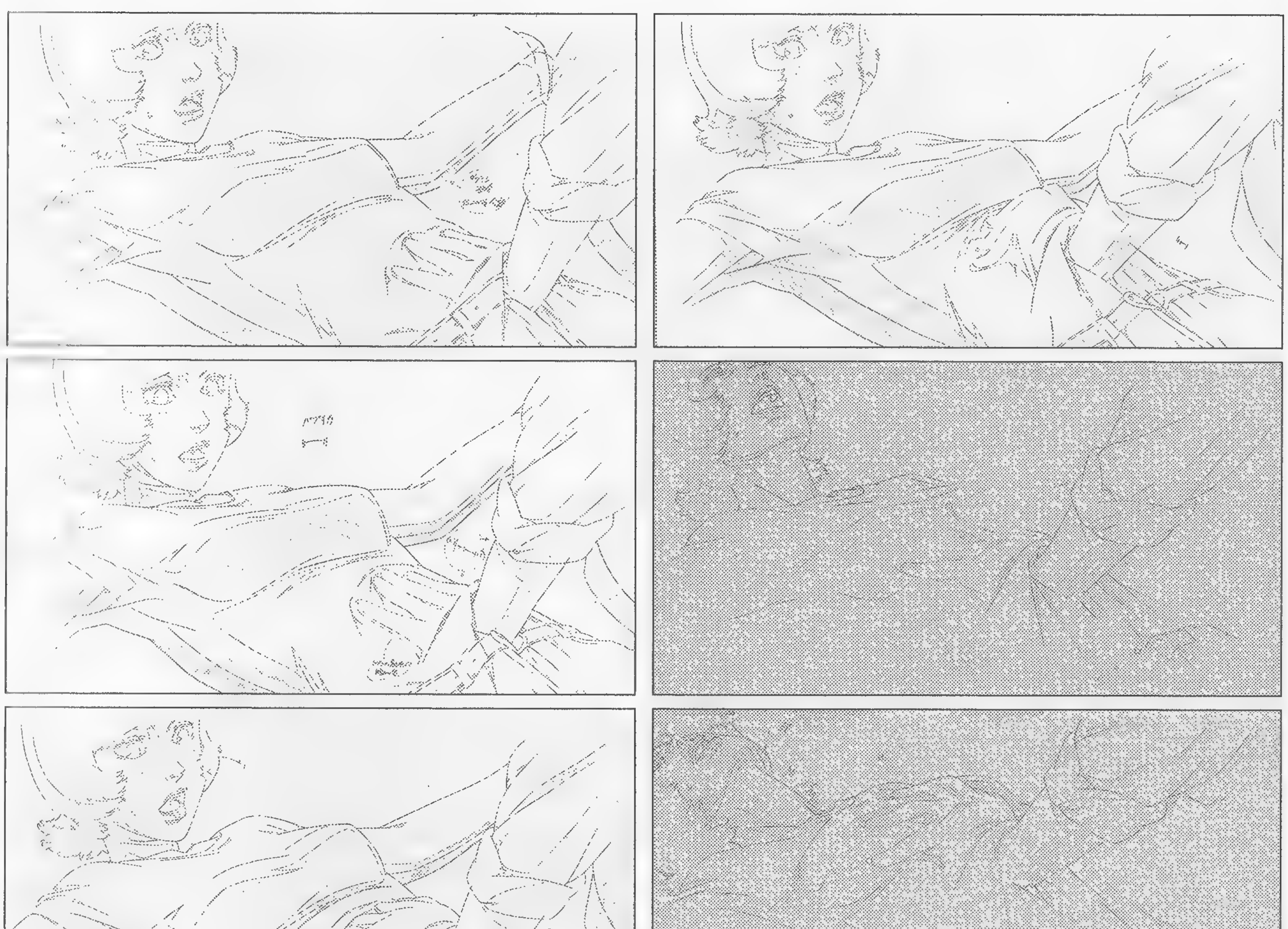


★本作のファーストカットも井上俊之の手によるもの。絵コンテには「コンテの絵では簡単に車体から体を抜いていますが、頭や足が引っかかったりして、折りたたんでいた体を抜くのに苦労する感じです」とある。
原画では、頭を抜く前に膝に手を掛けて力を入れる描写があったり、足を引き抜くために力を入れてそのまま姿勢を崩すという演技を加えることで、絵コンテの要求に応えている。コミカルでありながら、体の持つボリューム感、重量感がしっかり備わっている。

C-768　体の中に入る手　原画：井上鋭／修正原画：安藤雅司



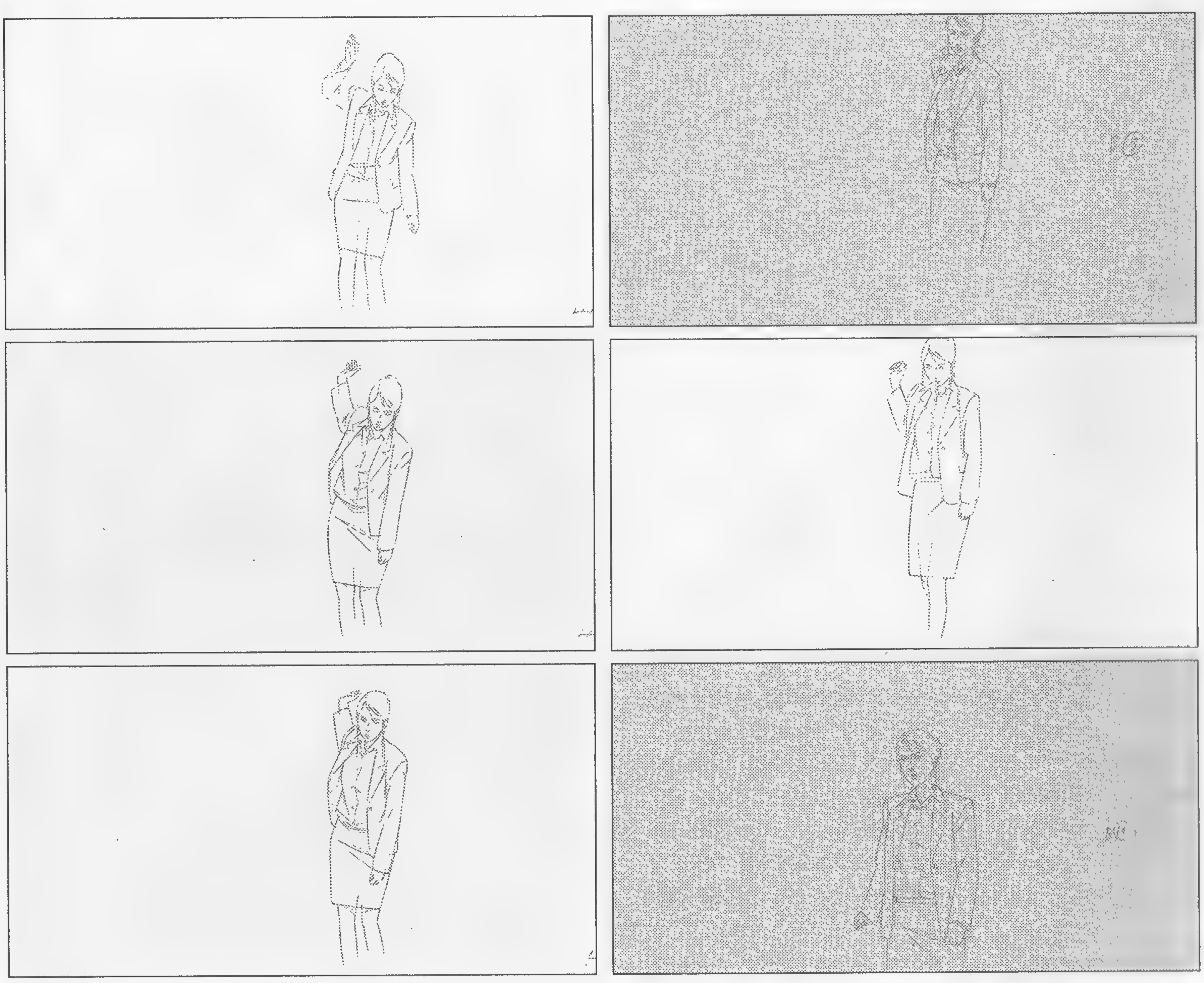
★小山内の手がパプリカの中に入り込む、という本編の中でもかなりエロティックな雰囲気のあるカット。体の中を進む時の速度が一定でなく、それが内蔵などをまさぐりながら進んでいく様子を実感させる。苦悶するパプリカもまた被虐的ななまめかしさがある。地がグレーのものは安藤雅司による修正原画。



C-373 氷室の夢の中を歩く敦子 原画：井上鋭／修正原画：安藤雅司



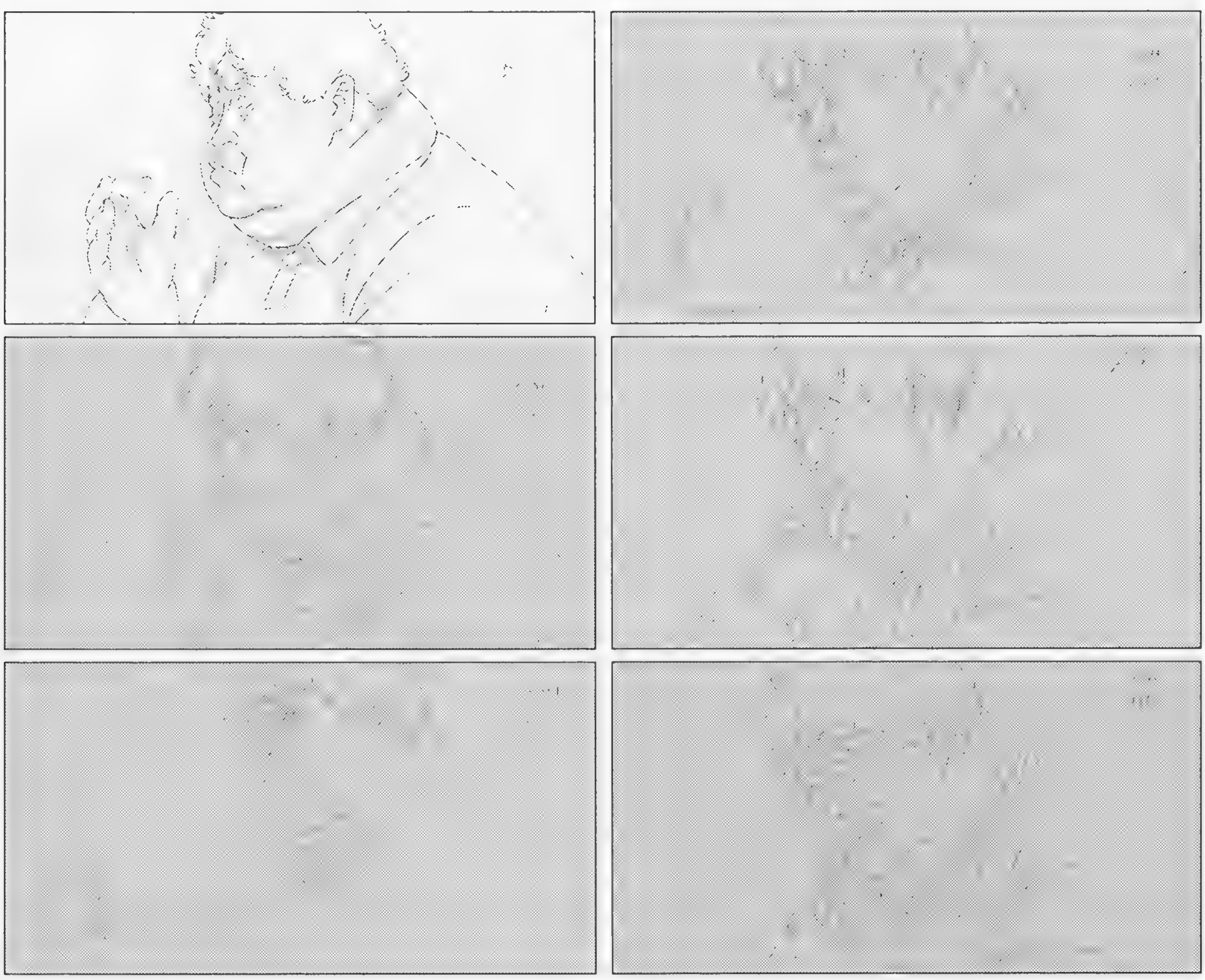
★井上鋭は『人狼』で作画監督補・原画、『猫の恩返し』で作画監督を担当。本作での主な担当カットは、「研究所（序盤の開発室）」、「氷室の夢（遊園地）」、「乾の屋敷（温室）」、「秘密の部屋のパプリカ（映画館から皮を剥ぐまで）」、「クライマックスの街中（時田ロボがビルに激突）」など。「井上鋭さんは派手なところもいいんですが、夢の中の遊園地のところを、普通に手前に歩いてくるところなんか自然で雰囲気があって、目を奪われてしまいました」（安藤）。地がグレーのものは安藤雅司による修正原画。



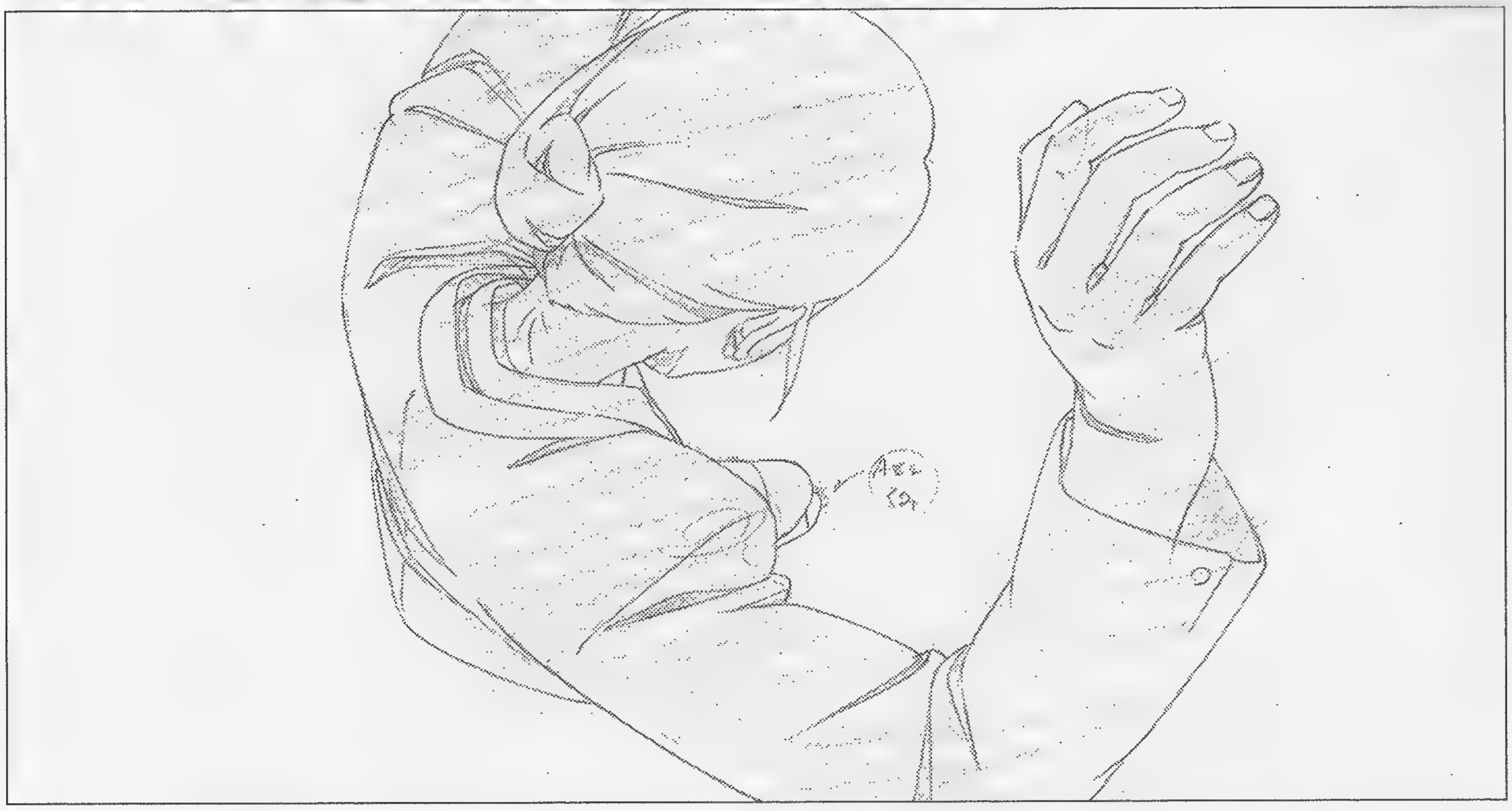
C-251、254　レストランの時田　原画：本間嘉一／修正原画：安藤雅司



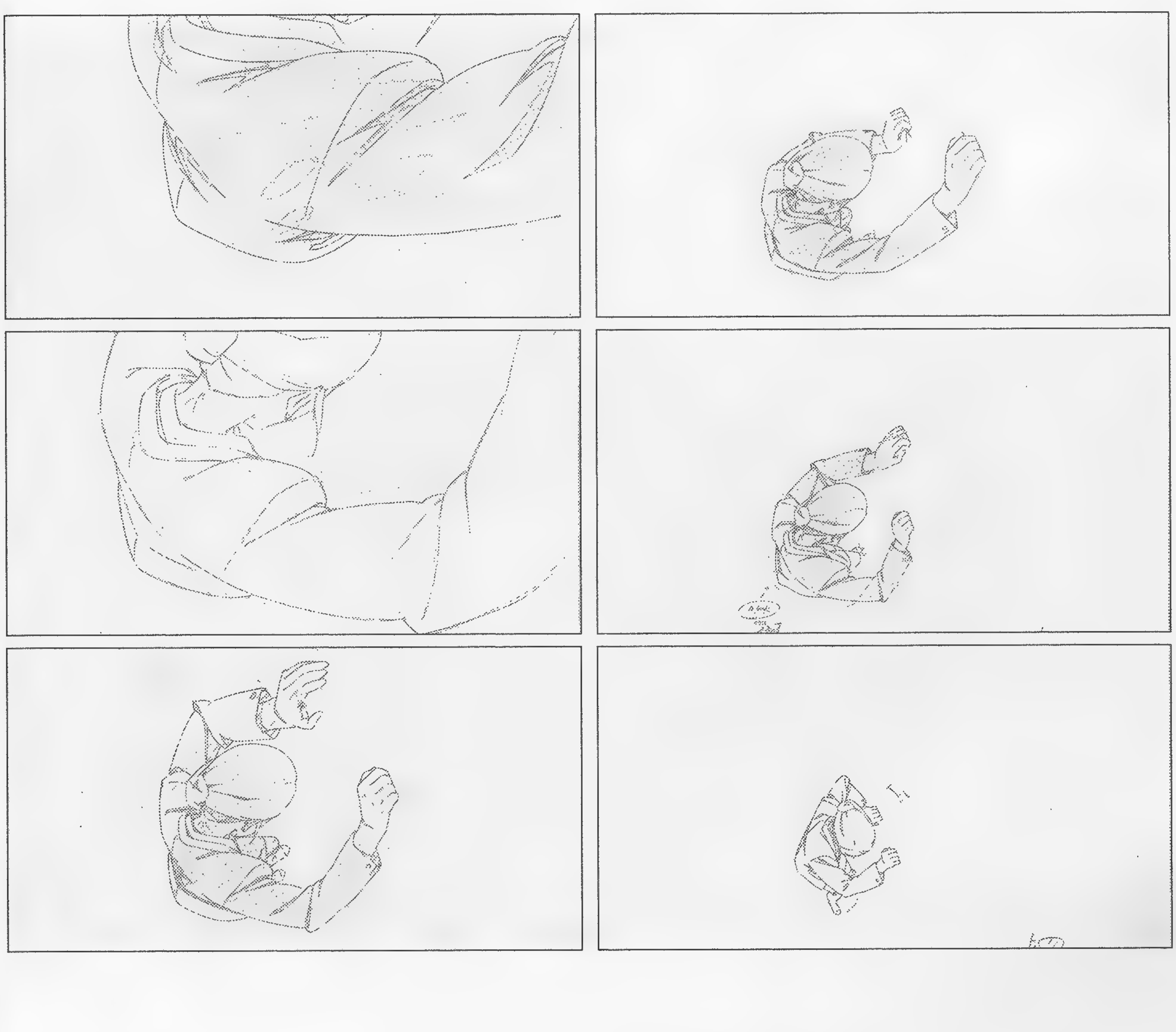
★「本間さんの、レストランでの食事シーンは、タイミングといい表情といい、コンテをうまく膨らませながら、うまく描いているなぁと思いました。非常にザックリした原画なんですけれど雰囲気が出ていて。夢の中で時田がロボットの姿で初登場するところも本間さんで、頭をクルッと回したり、その時にひっかかるようなアクションがあったりで、そういう小技の部分もおもしろかったです」(安藤)。動きはほぼ原画のままで、表情などに安藤雅司の修正が入ったものを掲載した。



C-224　氷室の部屋の階段を降りる敦子　原画：板津匡覧



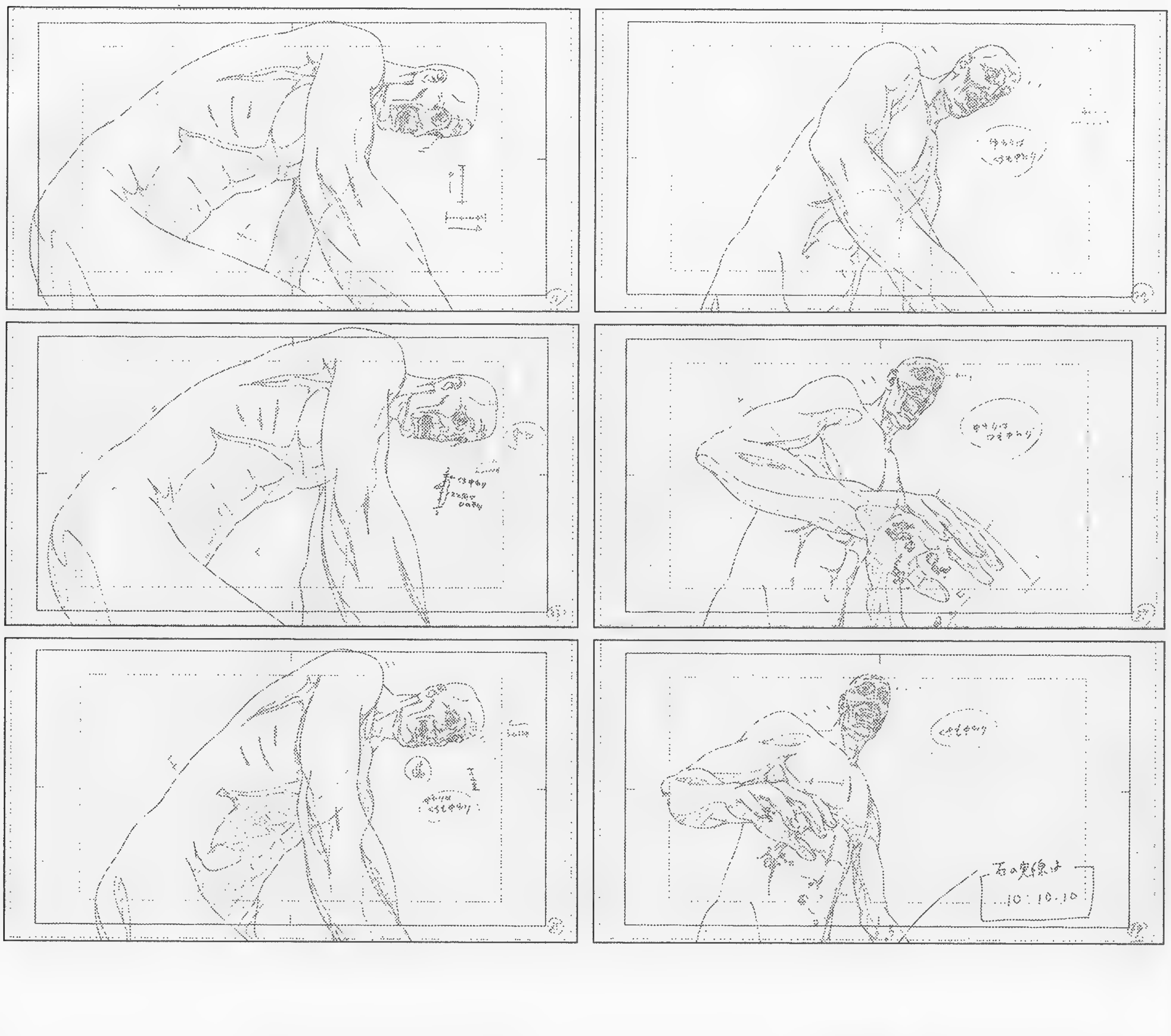
★「このアングルで梯子を降りるという大変なカットなんですが、非常にうまく描いてもらって本当に助かりました。板津さんはまだ若いんですけれど、ベテランの中に交じって最後まで粘って仕事をしてくれました」（安藤）。板津の主な担当カットは、「ホテルの一室（パプリカと粉川）」、「氷室のマンション（室内）」、「時田の研究室」、「秘密の部屋（冒頭からパプリカが小山内に殴られるまで）」、「クライマックスの街中（ベネチアのポスターで移動、巨大な穴を発見）」など。



C-796　ビルの谷間から立ち上がるブラック乾　原画：沖浦啓之



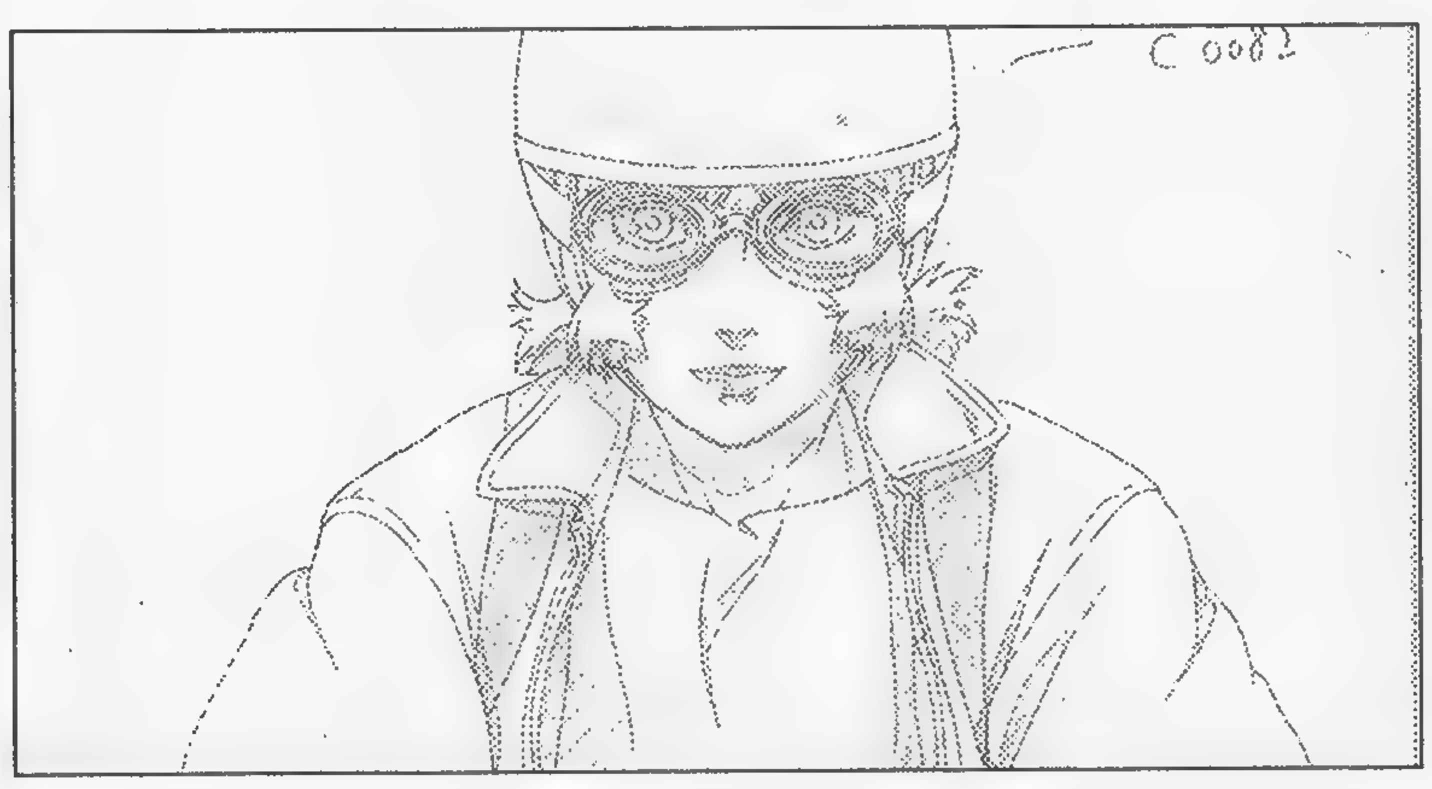
★『人狼』の監督・キャラクターデザインなどで知られる沖浦啓之もブラック乾の登場カット(C-982、984、985)で参加。巨大なブラック乾の重量感が伝わってくるカットだ。沖浦は、Production I.Gを中心に活動。代表作は、『GHOST IN THE SHELL／攻殻機動隊』(キャラクターデザイン、作画監督、レイアウト、原画)、『イノセンス』(キャラクターデザイン、作画監督、原画)など。『老人Z』(原画)、『走れメロス』(キャラクターデザイン、作画監督、絵コンテ)などの作品で、美術設定やレイアウトを担当していた今監督と知り合っている。



C-82、85 オープニングのパプリカ 原画：小西賢一／修正原画：安藤雅司



★『東京ゴッドファーザーズ』でキャラクターデザイン、作画監督として参加した小西賢一もオープニングの作画に参加、前半部分（スクーターに乗っているC-81からC-88のオフィスのカットまで）や街に立ち上がって手を拡げるブラック乾（C-987、988）などを担当した。小西の主な作品は、『ホーホケキョ となりの山田くん』（作画監督）、『映画ドラえもん のび太の恐竜2006』（作画監督）など。今監督作品では他に『千年女優』に作画監督として参加している。地がグレーのものは安藤雅司による修正原画。



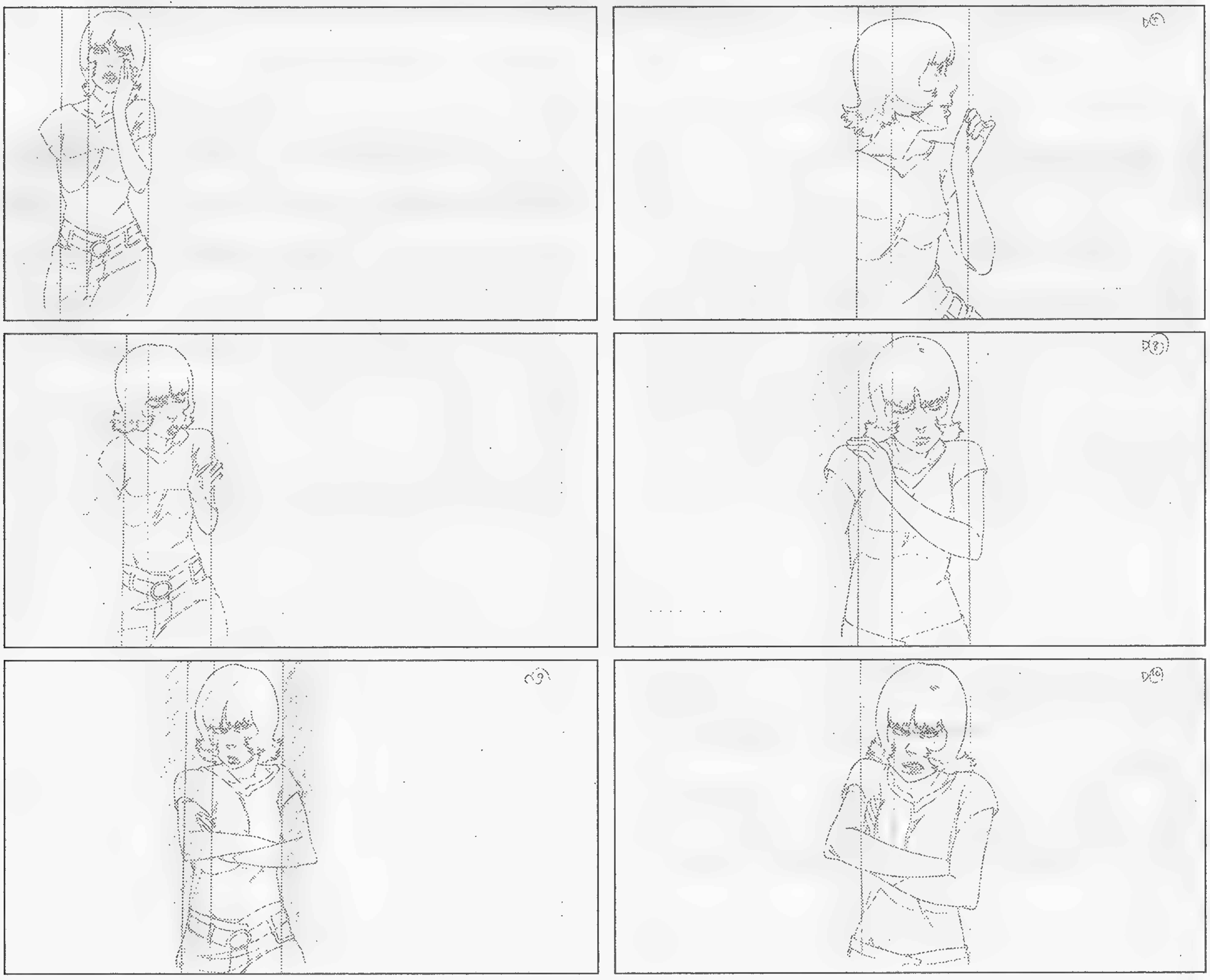




C-94　オープニングのパプリカ2　原画：濱洲英喜



★『パーフェクトブルー』の作画監督として今監督とコンビを組み、その後も今作品の常連として原画を担当してきた濱洲英喜。本作でも「オープニング（ハンバーガショップ）」、「オープニング（街後半）」、「海中（人魚パプリカ、クジラ乾の出現）」、「クライマックスの街中（時田ロボが日本人形をミサイル攻撃）」などを担当している。ナンパをされているパプリカ（上）と４面の鏡にうつったパプリカの本音の顔のギャップが笑いを誘う。



1965年生まれ。ビジュアル80でアニメーターとしての活動をはじめ、その後、フリーに。主な代表作は『妄想代理人』(絵コンテ、作画監督、原画)、『茄子　アンダルシアの夏』(作画監督補)、『ケモノヅメ』(作画監督、原画、動画)。『自転車ショー歌なんでショーか？』(作画監督、原画)など。

原画・作画監督補

三原三千夫

藤津亮太＝インタビュー・文

Paprika Staff Interview

冷蔵庫が歩くカットだけで、完成までに三週間かかっています

[原作は知らなかった]

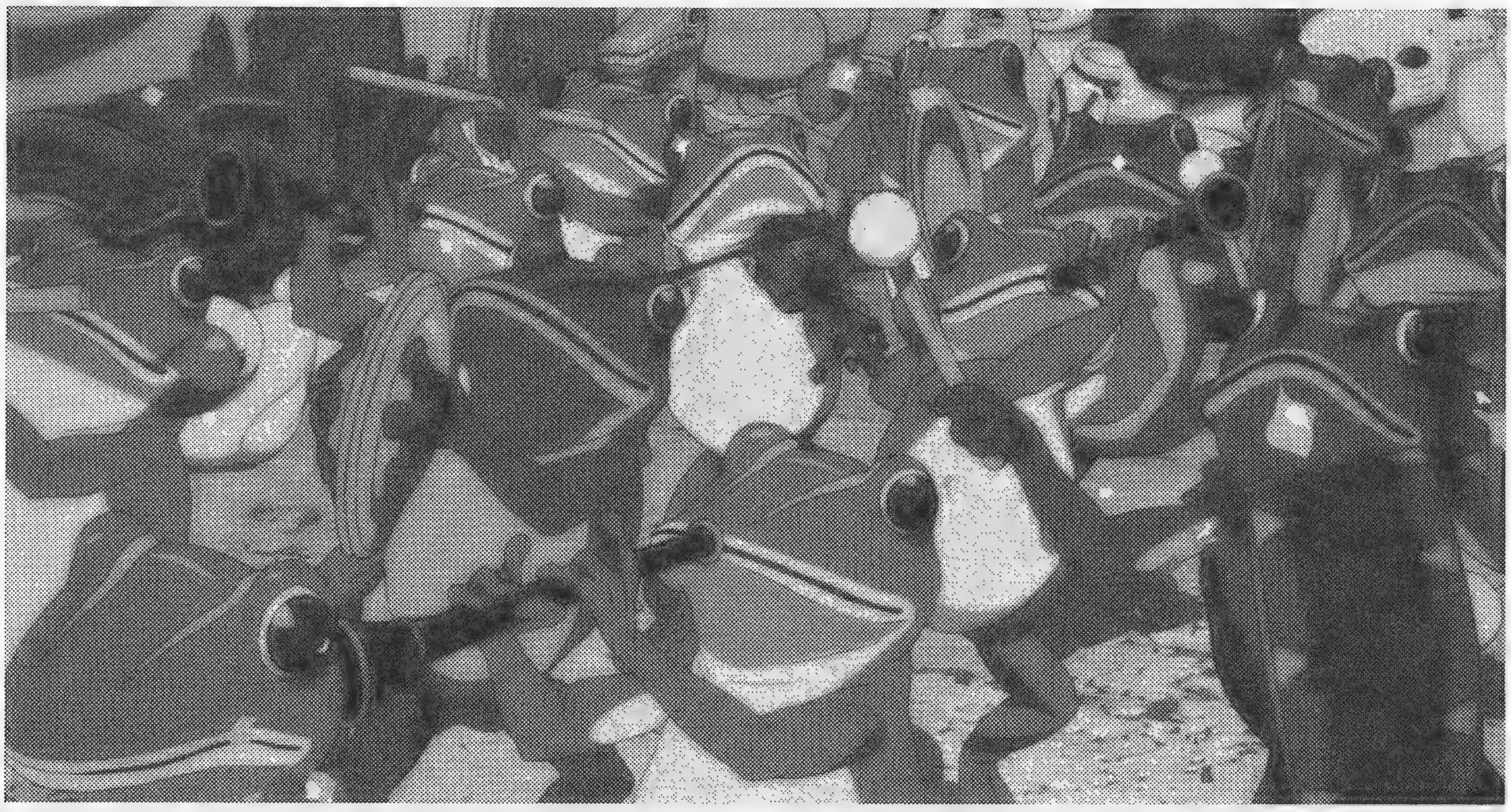
――今監督の劇場作品は『千年女優』以来です。

三原　そもそも、今監督と最初に会ったのは『走れメロス』(★01)の時なんですよ。今さんがレイアウトで、僕は原画で。その時にいろいろ話したのが知り合ったきっかけで。今回については『東京ゴッドファーザーズ』のアニメーションがあまりにも素晴らしかったので、次の劇場作品は是非、参加したいと思っていたんです。そこにプロデューサーの方からお誘いがあったので、まあ、一発返事で。だから、いい加減なことなんですが、原作がどういう内容かは全然知らなかったんですよ(苦笑)。

――『東京ゴッドファーザーズ』のアニメーションが素晴らしかったのは、やはりあのキャラク

★01……『走れメロス』　太宰治の同名小説のアニメ映画化。92年公開。監督・脚本は『ルパン三世』などのおおすみ正秋。キャラクターデザイン・作画監督は後に『人狼』監督を手がける沖浦啓之。

★02……写真集　ラッパを持ったカエルは、『ROADSIDE JAPAN―珍日本紀行』(アスペクト、都築響一)で紹介されている三重県・大観音寺にあるカエルの楽隊の写真が参考にされている。


★カエルの人形の楽隊。背後にシャチホコや招き猫などが並び「動物の姿をした作り物」の一群を形成している

ターのお芝居がよかったと。

三原　そうです。だから『パプリカ』でもそういう芝居がやれるんじゃないかと。ただ今さんは、僕がウネウネしているような、シュールなキャラクターを描くのが好きだっていうのは知っているんで、パレードの部分の担当として使ってくれたと思うんです。今さんのコンテは、連載漫画みたいに100カットずつとか少しずつ上がってくるんですが、原作を知らないこともあったので、毎回楽しみに読んでいたんです。それでパレードのシーンを最初に見た時、こちらでも是非やってみたいなと思いましたし。

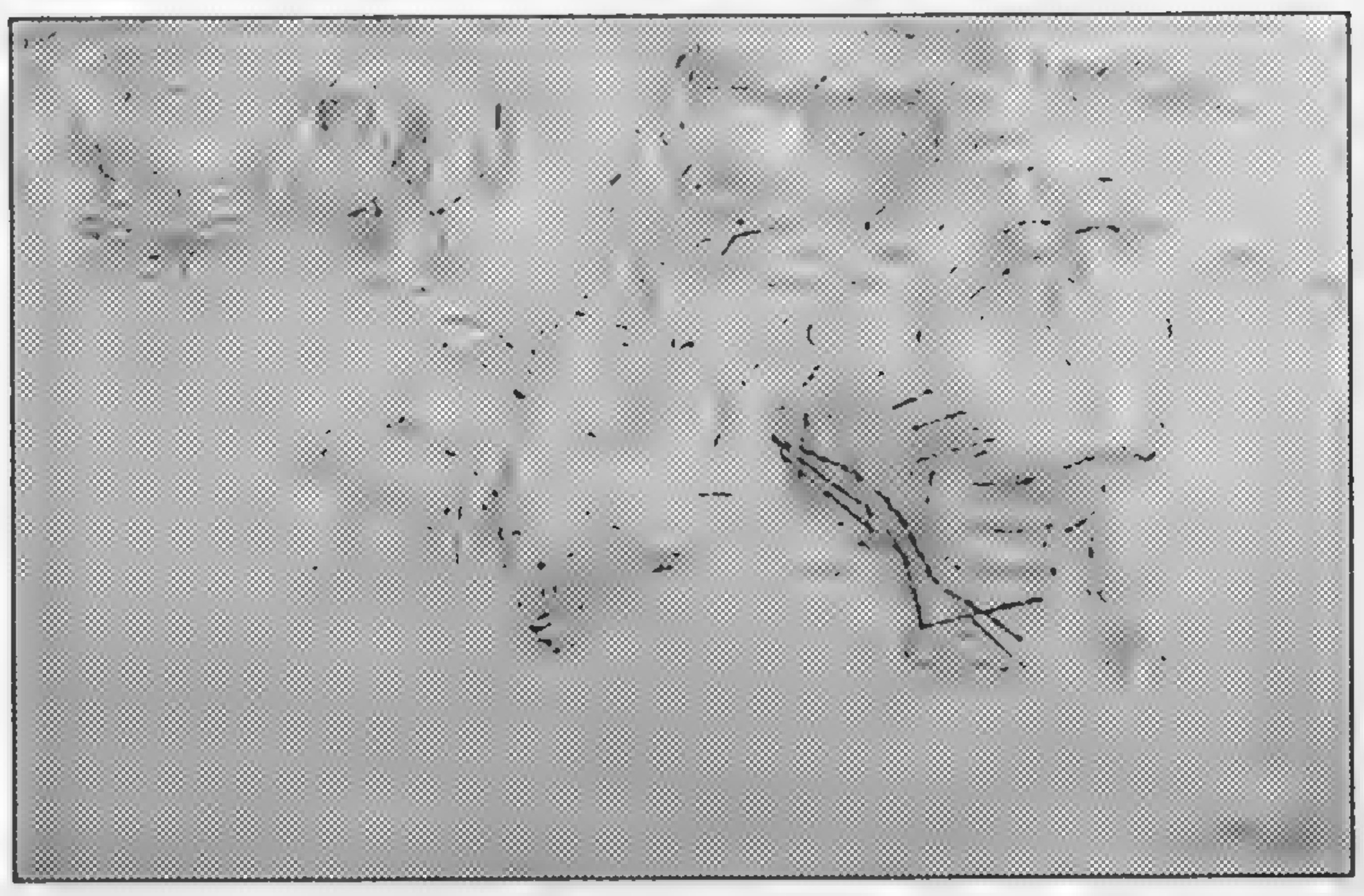
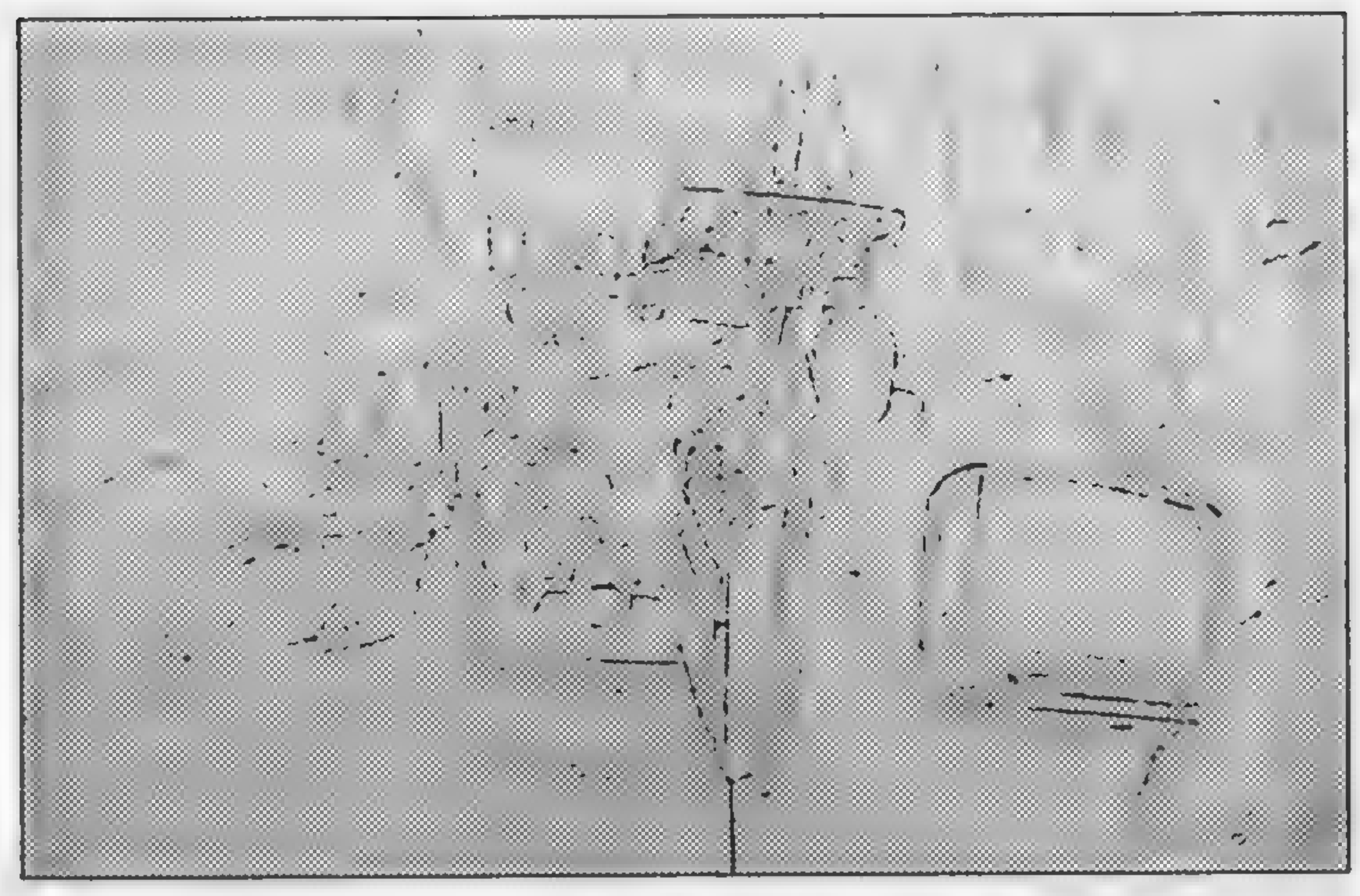
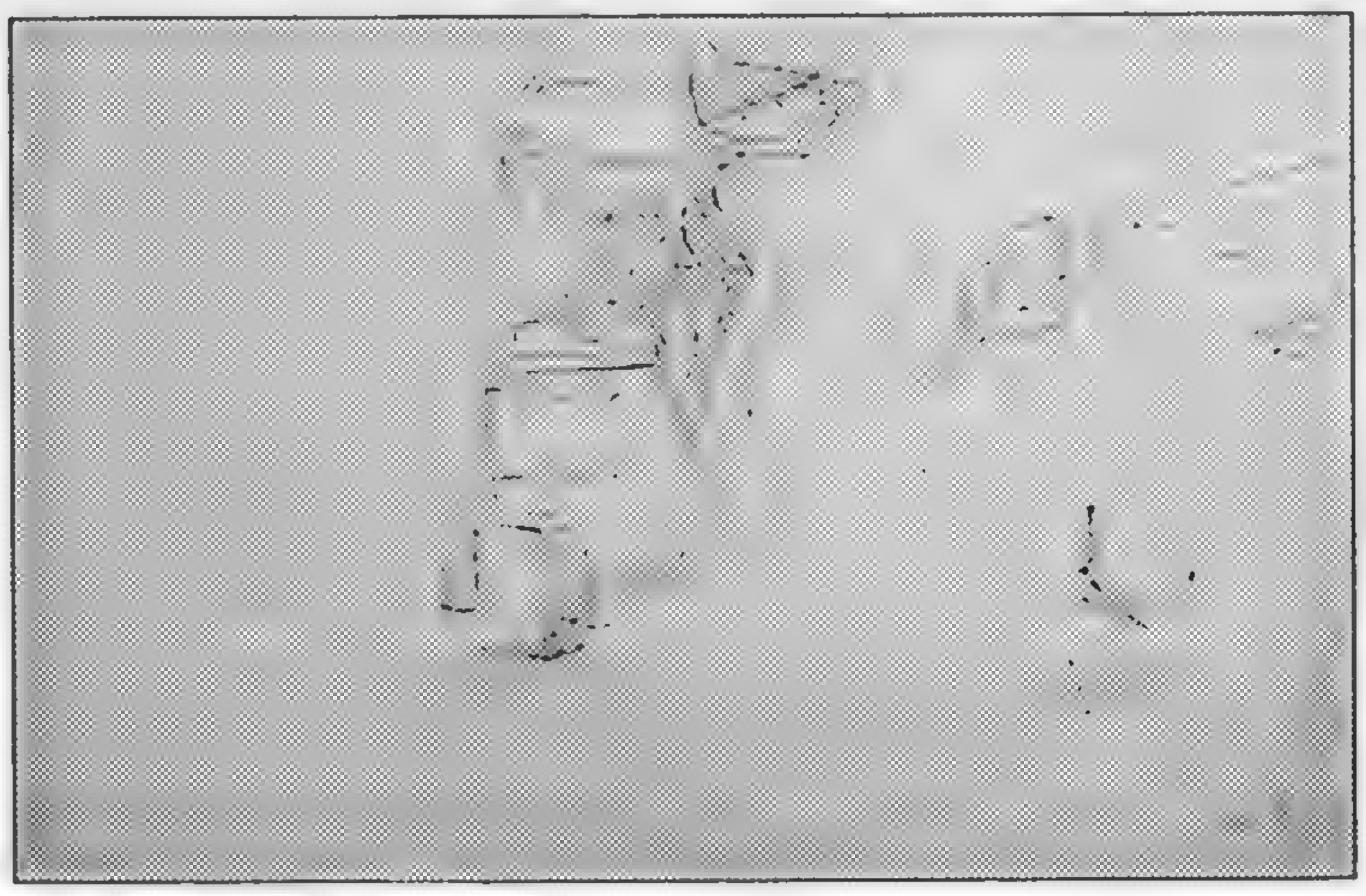
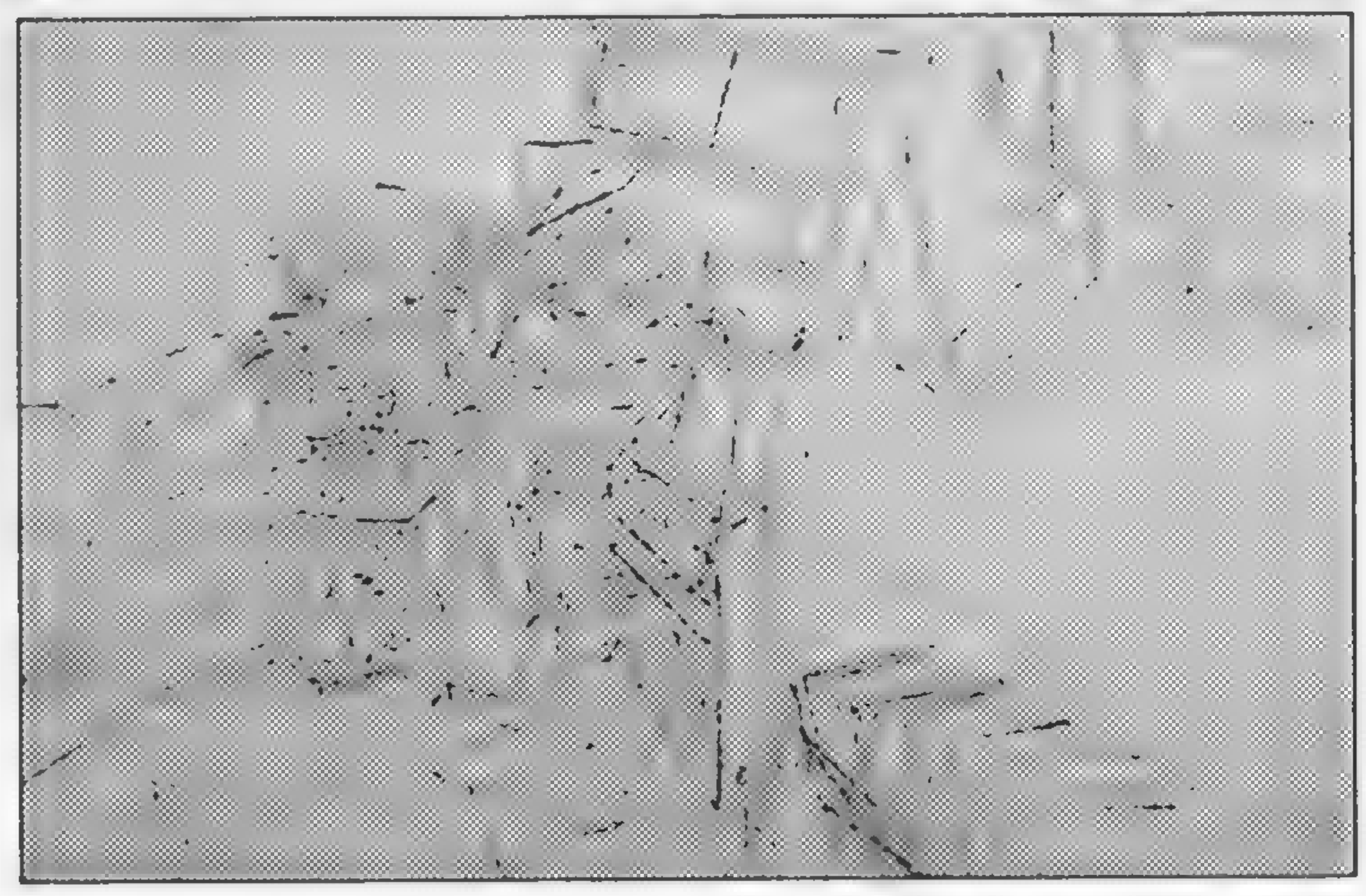
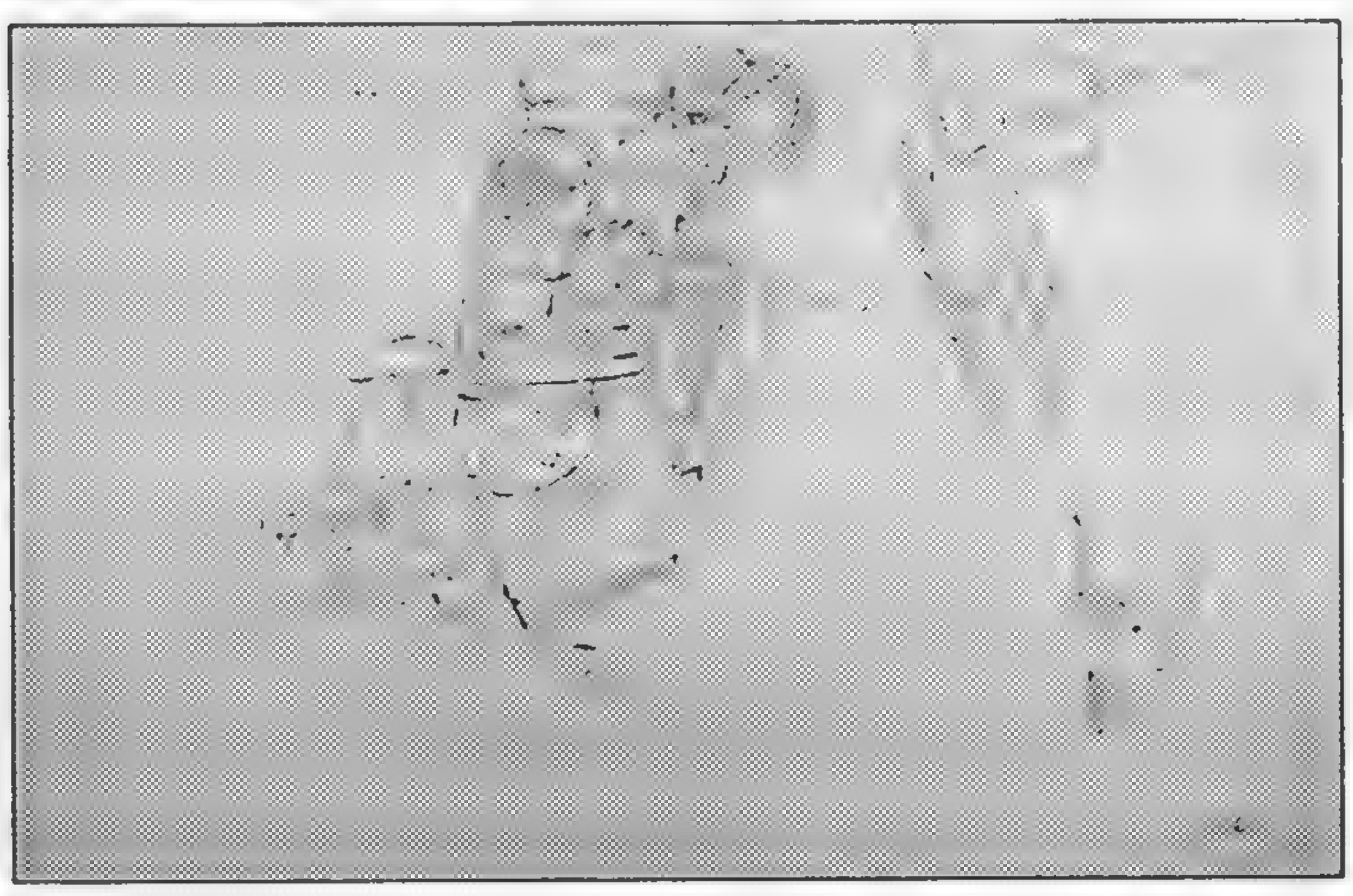
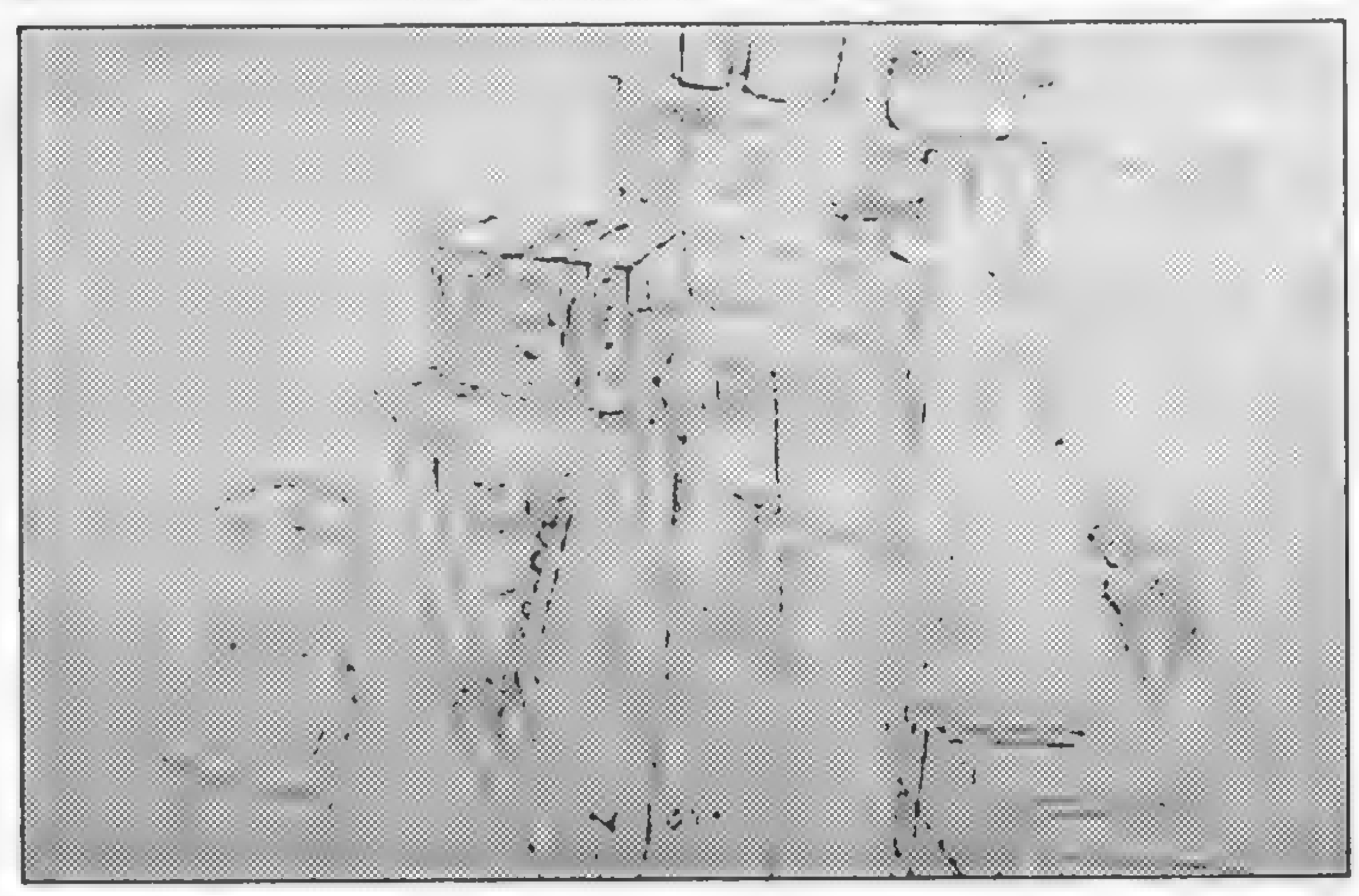
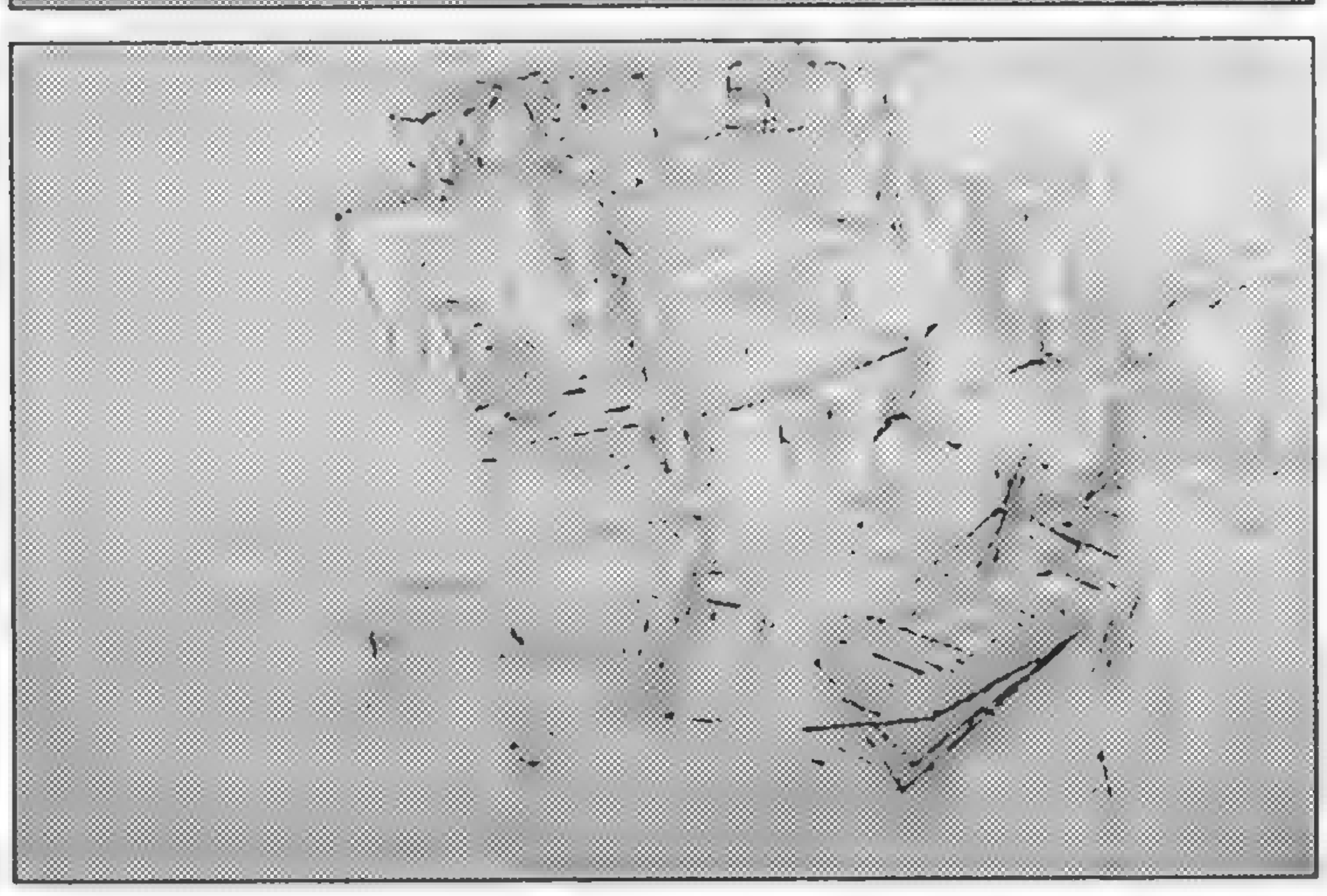
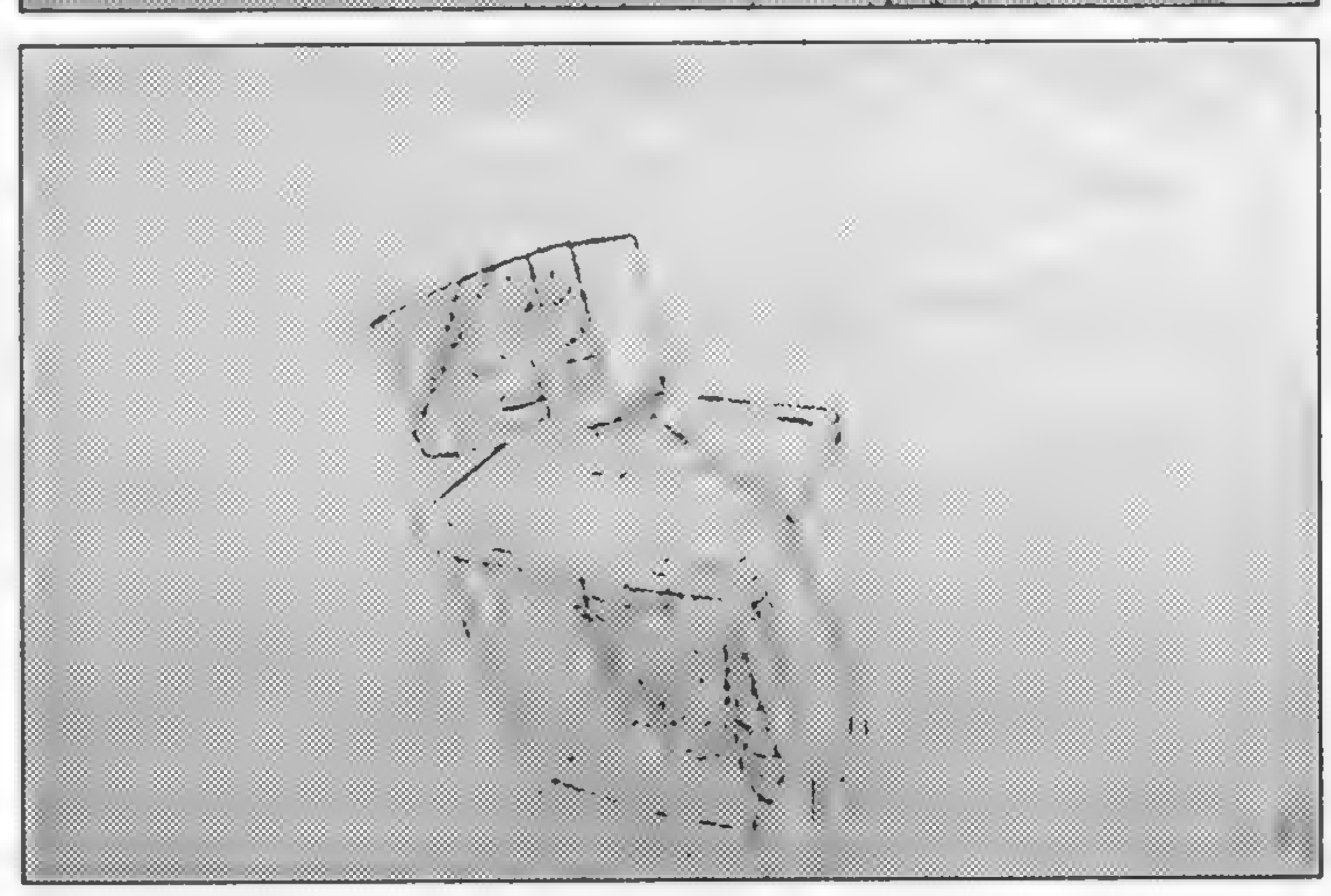
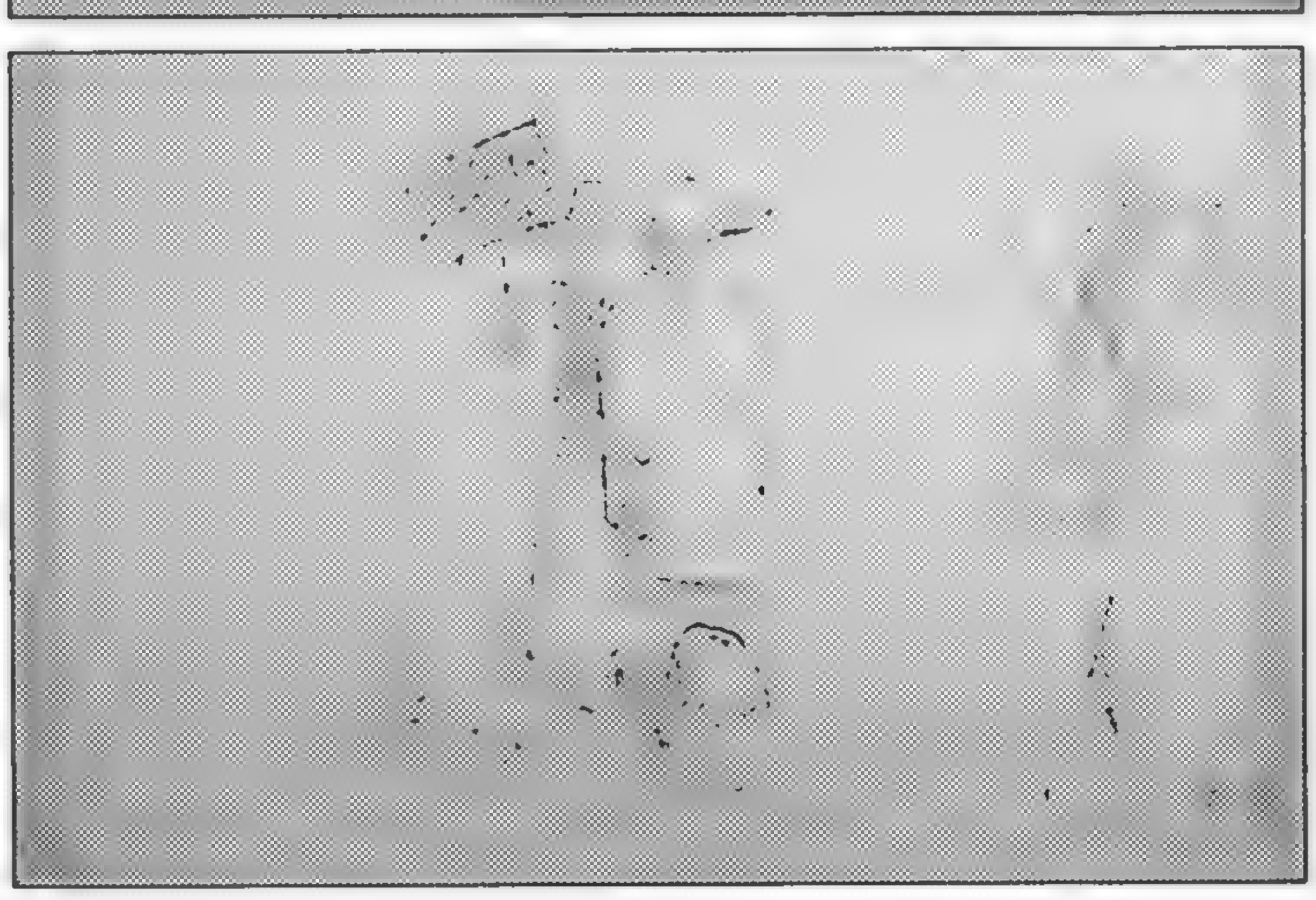
有象無象のパレード

――パレードの場面は、さまざまな事物が非常に大量に描かれています。

三原　ああいうものを描く時に一番苦労するのは、どういうふうに画面の中に配置するか、ということなんですよ。それについてはコンテを見てもらえばわかる通り、もう今さんがバッチリ決めてくださっていますんで、僕としてはそれに従って作画をしたという感じです。コンテにも、どんなものを描くかきちんと指示がありましたし、資料として写真集(★02)も渡してもらったので、そういう部分での苦労もなかったです。ちなみに現場では、あの冷蔵庫などの家電を始め、パレードに出てくるものはまとめて「有象無象(うぞうむぞう)」と呼ばれていました。

――冷蔵庫が柔らかく歩くカットは印象的でした。あのシーンは、音楽を聴きながら作画して

C-166　歪みながら歩く冷蔵庫

★パレードの白眉ともいえる、歪みながら歩く冷蔵庫。画像はQARによる動画よりキャプチャしたもの。身をよじるたびに扉が大きく開閉され、重心を大きく移動していることがよく伝わってくる。またところどころに冷蔵庫が大きく歪む絵が差し挟まれており、それが冷蔵庫が生きて身をよじっている印象を強く与えている。また冷蔵庫の上の電子レンジが、落っこちそうになりながらも踏みとどまる演技もかわいらしい。こうした細部が、〈あり得ない光景〉にもっともらしさを与えている。

いるわけではないんですよね。

三原　音楽については、行進曲のようなものがかかるから、としか聞いてなかったです。ですから音楽と一体になって見えたとしたら、平沢（進）さんの曲のおかげです。冷蔵庫が歩くカットは、今さんと最初に打ち合わせて、描き始めたカットです。普通の固いままではつまらないので、たわむというか歪みながら歩くというイメージはその時点から伝えられていました。だから実際に描いて、ちょっと動きが詰まって、行進しているように強弱がつくところは、アクションレコーダー（★03）で確認しながら、こっちのほうがいいとか、ここでもう１枚入れてみようとか、そういうディスカッションをしながら決めていきました。だから、確かこのカットは完成するまでに３週間かかってますね。ただそこまで厳密に打ち合わせしながらやったのは冷蔵庫の歩くカットだけで、あとはそういうことはなしで、なし崩し的に描いてしまって、早いカットは１週間ぐらいで仕上げたものもあります。

——冷蔵庫の歩きで、気をつけたところは？

三原　物の体積が大きく変わらないように、ということは意識しました。もともと物としてあるわけですから、歪ませるといっても自ずとその限界もあるはずで。だから最初に今監督から聞いたイメージをふまえて、自分の頭の中で柔らか過ぎず固過ぎない適当なところを探って描いてはいました。まあ、いうほど意識したわけでもないんですが。

三原　なにしろ冷蔵庫のようなメリハリのある動きは原画枚数が多くないとできないので、ちょっと手間がかかり過ぎてしまうんです。そういう意味では、他のカットはちょっと力が抜けているようにも見えてしまうかもしれません。単調にならないように、ちょっとタイミングを変えたりはしていますが、実際、疲れてやりきれていないところもありますし。

——いや、とてもそんなふうには見えませんでしたよ。

三原　そう言っていただけると嬉しいですね。ゴチャゴチャしていればおもしろさが伝わるだろう、と思いながら描いている部分もありましたから。ただ一つ、完成後に愕然としたことがあったんです。実は先日、テレビでカエルが鳴いている映像を見たんです。そうしたらトノサマガエルが鳴く時は、喉が膨らんでいるんですよ。それに愕然として……。ラッパを吹くトノサマガエルのカットで、僕はほっぺたを膨らまして描いていたんです。トノサマガエルって部分的に頬も膨らむヤツもいますが……それがちょっとショックで引きずっているんです。本物のカエルじゃないんだから、大丈夫といってくれる方もいましたが。

——作業としては大変な作業でしたか？

三原　いや、皆さんが思っているほどではなかったんですよ。だからいくつかの反省点はありつつも、結局俺自身が楽しんで描いていたということは間違いないわけで、「こういうものを描くのは嫌いじゃないんだ」というのが解っ

★03……アクションレコーダー　クイックアクションレコーダー（QAR）のこと。CCDカメラをパソコンに接続し、原画を取り込んでパラパラと手でめくるように再生することで、キャラクターの演技をチェックする装置。

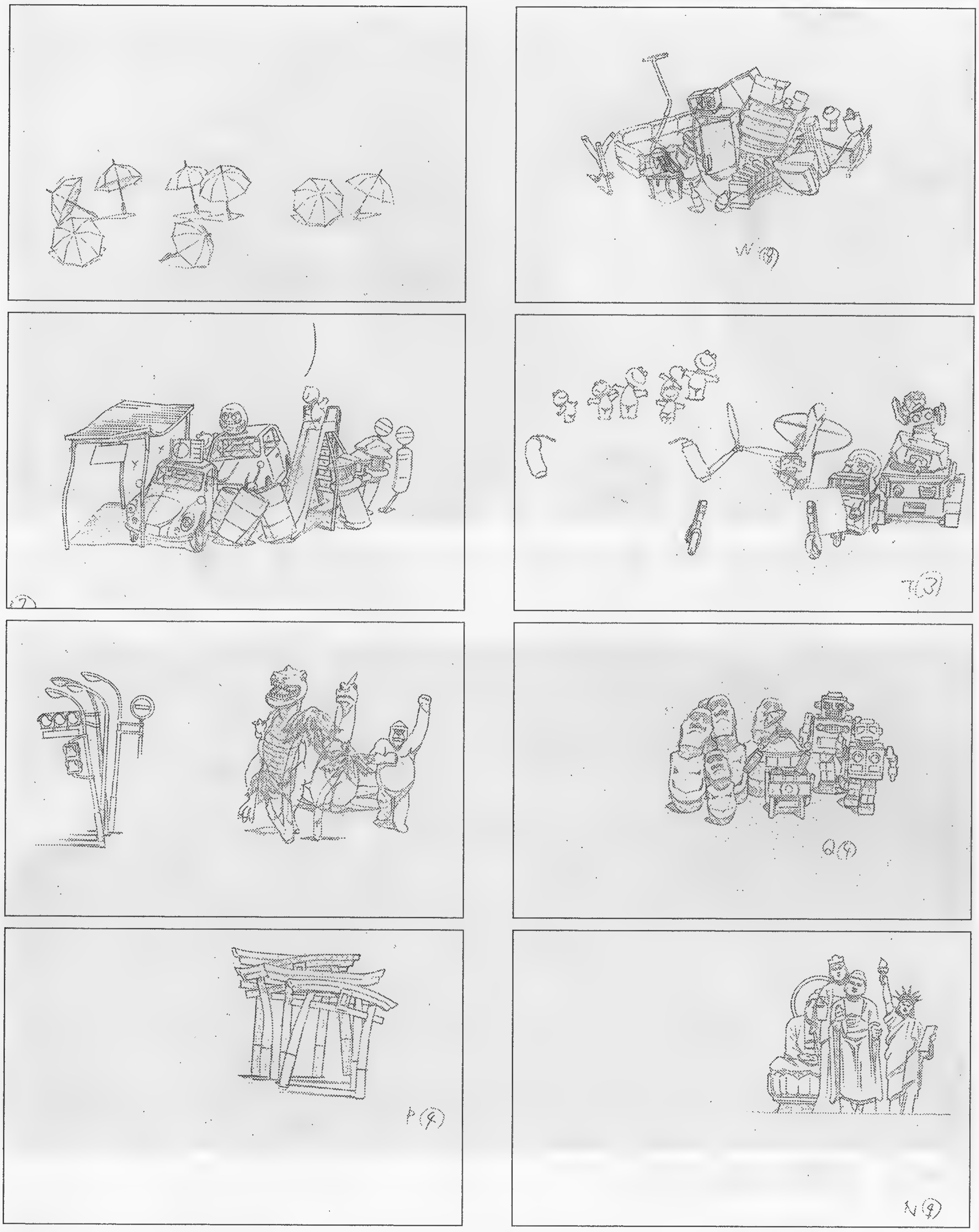
て、よかったんじゃないかと思いますけれど。
——この後、中盤の映画館と、終盤の街頭の場面と、さらにパレードの場面が登場します。そのあたりの物量の多さはいかがでしたか？
三原　うーん、それもそんなに追いつめられたわけではなかったので、気にはなりませんでしたね。むしろ出来れば全部自分で描いてしまいたいって最初のパレードを描いた時からずっと思っていました。たとえば僕より上手い人がやってきて、後半のパレードを描いたらイヤだなという気持はありました（笑）。これは自分でやり遂げたいな、と。その点では全部自分で描くことができてホントにおもしろかったです。
——当初の目的だった、人間の芝居については挑戦することはできましたか？
三原　粉川と時田が対面するカット（C-410〜C-433）で一応人間の芝居をおもしろく描いてみよう、ということはやっています。『東京ゴッドファーザーズ』（★04）ほどのハメのはずし方はしていませんが、時田の目線をいろいろ動かすとかですね。動きについては今さんにもタイミングを見てもらっていると思うんですれけど、まあ絵は一応使われているので。でも、実はこの頃には頭がシフトチェンジしてしまってですね、キャラクターよりも冷蔵庫などの有象無象を描きたい、って方に頭が切り替わっていましたけど（笑）。有象無象は無心になって描けるんで。まあ、これが今さんには良くないっていわれるところではあるんですが（苦笑）。「もうちょっと考えて描けば？」みたいに言われるんです。……そういう意味で苦労を挙げるとすると、パプリカを描くのはつらかったです。

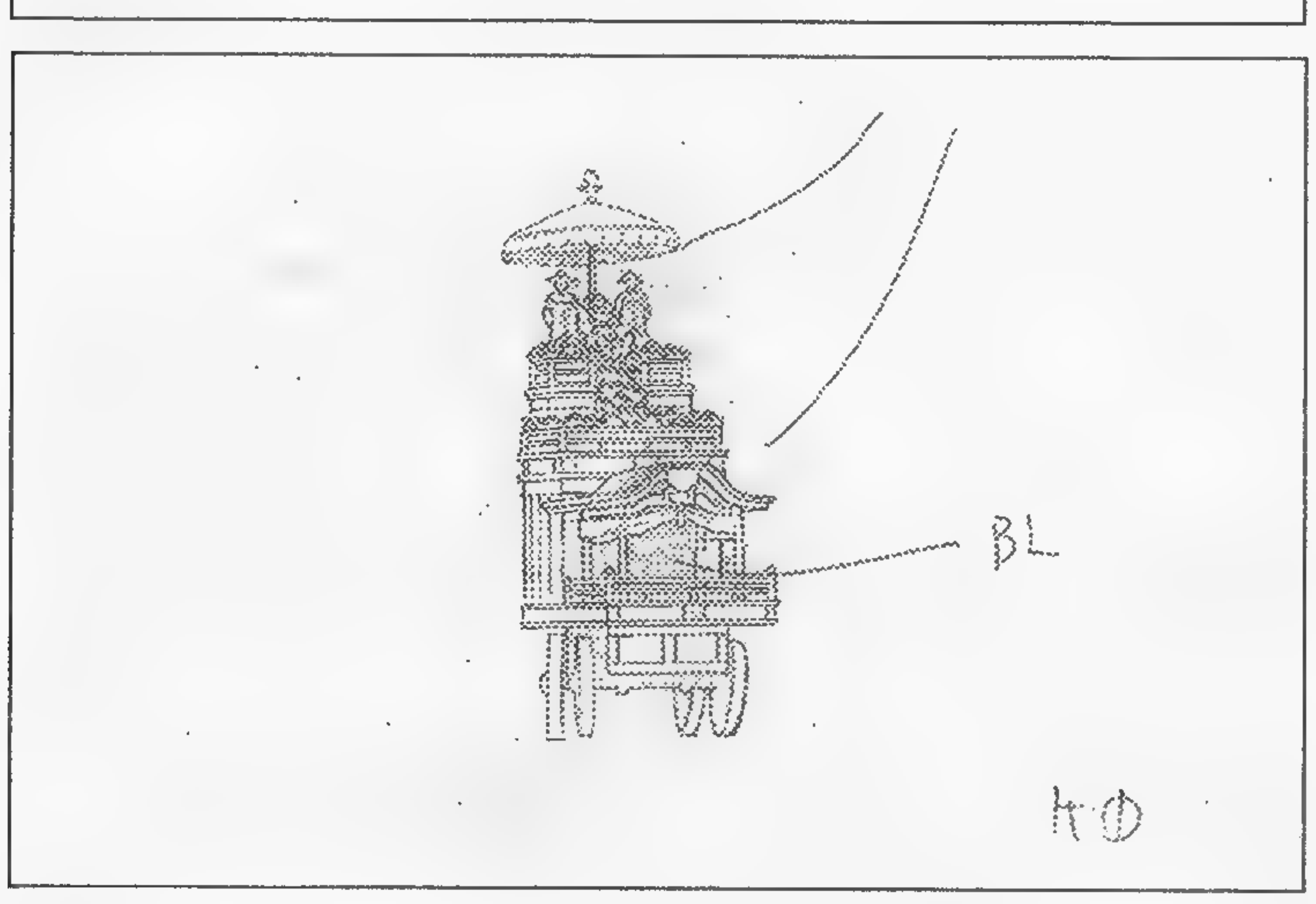
［安藤さんの絵の情報量］

——パプリカですか？
三原　これは安藤（雅司）さんの絵が凄すぎるんですよ。安藤さん以外の原画マンは、みんなそれを感じていたと思いますよ。時々、話にも出ましたしね。
——それはどういうふうに？
三原　ものすごく細かな線の中に表情というか情報があるんですよ。レイアウトに安藤さんの修正が乗って戻ってくるじゃないですか。それをトレスしている段階で、違うものになっていくことが、自分でわかるんですよ。安藤さんの素晴らしい絵を自分がダメにしているのがかなり辛かったです。だから主人公系を描くのが苦手な自分にとっては、パプリカは大変でした。今回、多くのカットって基本的にいわゆる貧乏ビスタ（★05）なんです。それにもかかわらず大画面で画面が持ったのは、安藤さんの線が素晴らしいからですよ。
——貧乏ビスタ、とは思いませんでした。
三原　さすがにパレードの場面のようなディテールが必要なカットでは普通のビスタを使って、デジタルで縮小してもらったりするんです。それには本当に助けられましたけれど、安藤さんは米粒に絵を描いているんじゃないのか、って思うぐらい小さなキャラクターが描けるんですよ。しかも、そこに表情がある。そういうもの

★04……『東京ゴッドファーザーズ』 P.676参照。同作の演技については、大口を開けた時に顔全体が伸びるような、いわゆるマンガチックでオーバーな表現が目標として掲げられていた。
★05……貧乏ビスタ　T V用の動画用紙に作画し、上下をマスクすることで擬似的に横長のビスタサイズの画面を再現する手段。ちなみに今作品は『パーフェクトブルー』『千年女優』が貧乏ビスタ、『東京ゴッドファーザーズ』はサイズの小さなビスタ用の動画用紙（通称チビスタ）。

C-170　グループ分けして描かれたパレード





★ロングショットによるパレード全景は、いくつかのグループに分けられそれぞれ作画された。レイアウトはビスタサイズの用紙を使っているが、作画はスタンダードサイズの用紙を使用。これは、1枚の動画用紙にフレームのすべてを描く必要がないからである。グループ分けされたものをみると、乱雑に見えるパレードも、「恐竜」「家電」「人形」といった大まかなテーマごとにある程度分類、配置されていることがわかる。実際にはもっと多くの部分に分かれているが、ここでは主な部分のみをピックアップして掲載した。

C-416 所長の応接室での演技



★(上)粉川と時田の会話に敦子が絡む場面。時田と言葉を交わしながら敦子を気に掛ける粉川と、そういう雰囲気に気付くことなく熱弁を振るう時田、という演技の対比がおもしろい。(下)粉川の夢の中に氷室の誇大妄想の夢が混じり込んでくる。氷室の夢に飲み込まれた時田がロボットとなるが、これも冷蔵庫同様独特の歪みを持ちながら動いている。



C-575 映画館に現れるパレード

をトレスすることができなくて、半日費やしたりして……（苦笑）。

——安藤さんのキャラクター造型についてはどうでしたか。

三原　先ほどの、難しさを別にすると、今までの今作品とちょっと違う感じはしましたね。たとえば服なんかは『東京ゴッドファーザーズ』よりシンプルになっていますが、それとは別のところで情報量が上がっているんじゃないかなって気がしました。

——中盤の映画館のパレードの場面は、そのパプリカが登場していますね。

三原　あそこはパプリカが出てくるだけじゃなくて、パレードの登場時間がやや長めで、それも辛かったです。序盤のパレードは３秒とか４秒とか、意外にも尺が短いんです。それがキャラが手前にいて、奥に有象無象がいる状況だと、尺が６秒とか７秒になってきて、その尺が長くなった分だけ作業が大変でした。

——あそこの場面は、パレードが映写機からどろどろと放出されているんですよね。

三原　あれはCGのおかげですね、アウトラインだけ描いてはめ込んでいるんですけれど、それがものすごく効果的でした。

——そのほかパレード関係で印象に残っているカットはありますか？

三原　まあ、そうですね……。終盤のパレードの中で、山車の上で政治家がワーッとなるところは、わりと好きです。もうちょっと頑張って、もっと人数を増やしていれば、という思いもありますけれど。

走りをいかに描くか

——そのほかのカットについてはいかがですか？　『ローマの休日』のカット（C-43～C-50）を描かれていますよね。

三原　あそこの桟橋のところを走るカットはちょっと気に入っているんですよ。走りを描く時って二コマ中２枚、３枚（★06）っていう、決まりがあるんですけれど、それを2.5枚で描けないかな、というのを考えたんです。つまり原画で決まったポーズがあるんじゃなくて、ちょっとずつずれていくっていうのができたら、より実写的に走っているように見えるんじゃないかなって考えて。それを意識してやろうとしてみて、それが比較的上手くいったのかなぁと思っているんです。細かいところですが。

——そういう実験は好きなんですか？

三原　いや、今回は後ろの席に井上俊之さんが座られていたことが大きいですね。井上さんは、本当にアニメーションがお好きなんで、雑談をしているといろいろ刺激を受けるんですよ。これまで僕らが先輩から教わってやってきた仕事のスタイルを、必ずしも守る必要はないというか、それらは便利だから決められたという事柄が多くて、本当にそれが何かを表現する上で効果的なのかどうかっていうのはまた別の話なわけで。だから、そういう部分には疑問を持ったほうがいいんじゃないのか、というような話を、いろいろとしていたんです。そういう意味で『パ

★06……２コマ中２枚、３枚　走りを描くにあたってオーソドックスな原画は次の２枚である。
原画１：右足を蹴り上げる
原画２：右足が着地する
原画３：原画１と同じ
この３枚の原画の間を２枚の中間ポーズで埋めると、６枚の絵の繰り返しで走っているように見える（７枚目は原画３で原画１と同じなので、次の走りの１枚目と考える）。このパターンを、原画の間に中割が２枚入っているため「中２枚」といわれる。またこの６枚を各２コマずつ撮影すると、12コマ（アニメーションは１秒24コマで構成されるので0.5秒に相当）で２歩走る絵ができあがる。これを２Ｋ（コマ）中２枚の走りという。

プリカ』は大きかったですね。同じようにアニメーションに真剣に取り組んでいる人が現場に入っていたので、その人たちと話をすると、もうちょっと上手くなりたいなって。

——今回改めて今監督作品に参加していかがでしたか？　たとえば絵コンテの密度などは『千年女優』以上になっていますよね？

三原　いや、最初はもうちょっと簡単に描くという話もあったんです。で、最初に僕が自分のカットのレイアウト描いたんですが、結局今さんに直してもらっているんですよ。だから、今監督はやっぱり、絵コンテで緻密に描いてしまおうと思ったんではないかと……（苦笑）。そういう意味では、あの絵コンテは結局俺のせいというかなんというか。

理性の人、今監督

——三原さんから見た今監督というのはどのような印象でしょうか。

三原　今監督は、非常に合理的で、理性が勝った方なんですよ。だから僕の仕事などにも内心不満もあったと思うんですが、直接怒鳴られたり貶されるとかいうことはないんです。そういう時には、こういう方向でいけば？　みたいなことを提示してもらえるので。もちろん仕事的には今監督の実力がすごいので、こちらが怖いっていう思いはあります。だから今さんがこちらの仕事を逆にやりやすくしてくれているんだと思います。僕はあくまでも原画マンで、言ってみれば職人ですから、できるだけ監督の意図に従いたいっていう気持があるんです。それは別に家来みたいな一方的なものじゃなくて、方向性を共有したいというか、方向性に向かってともに協力したいというか、そういう感じなんです。だから逆にいうと、これまで参加してきた作品は、同じ方向を向けるような作品にしか参加してこなかったっていう事もありますが。

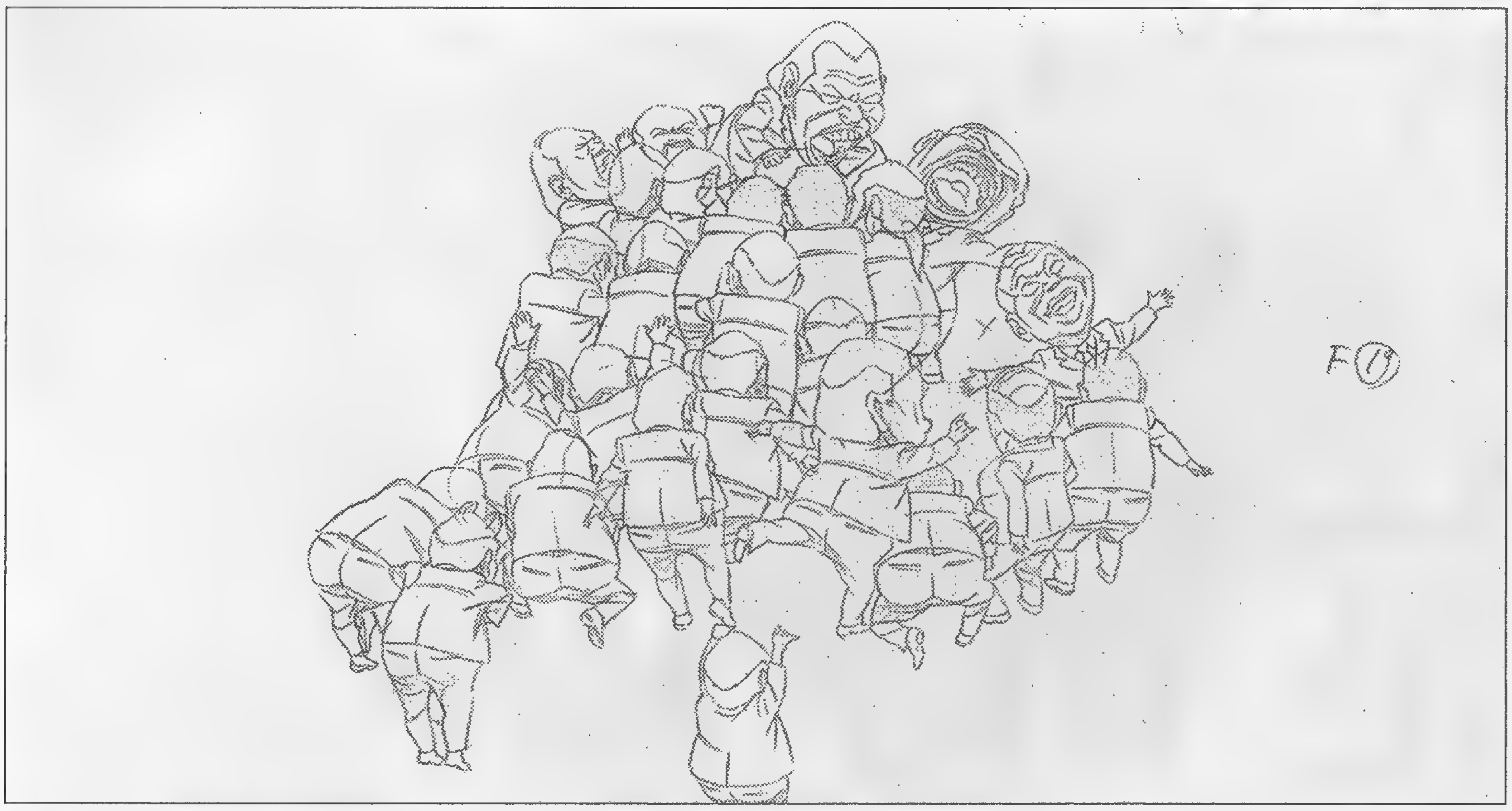
——今監督はやはり理性的ですか。

三原　そうですね。それは僕に一番欠けている部分でもあるんですが。今監督がすごいと思うのは、作品全体の観点からこのカットはどういう意味か、ということが考えられているんです。まあ構成力っていうことですよね。各カットの中で、どこに山があって谷があってという判断があった上で、全体の構成ができているわけですから。あと付け加えるなら、常に考えている人なんですよ。考えずに“感じ”で描いていることがない。全てのカットや全ての動きについて考えて描いていて、だから無駄がない。必要なものがちゃんと押さえてある内容になっているんですよ。僕は本当にそういうところが苦手なんで……。

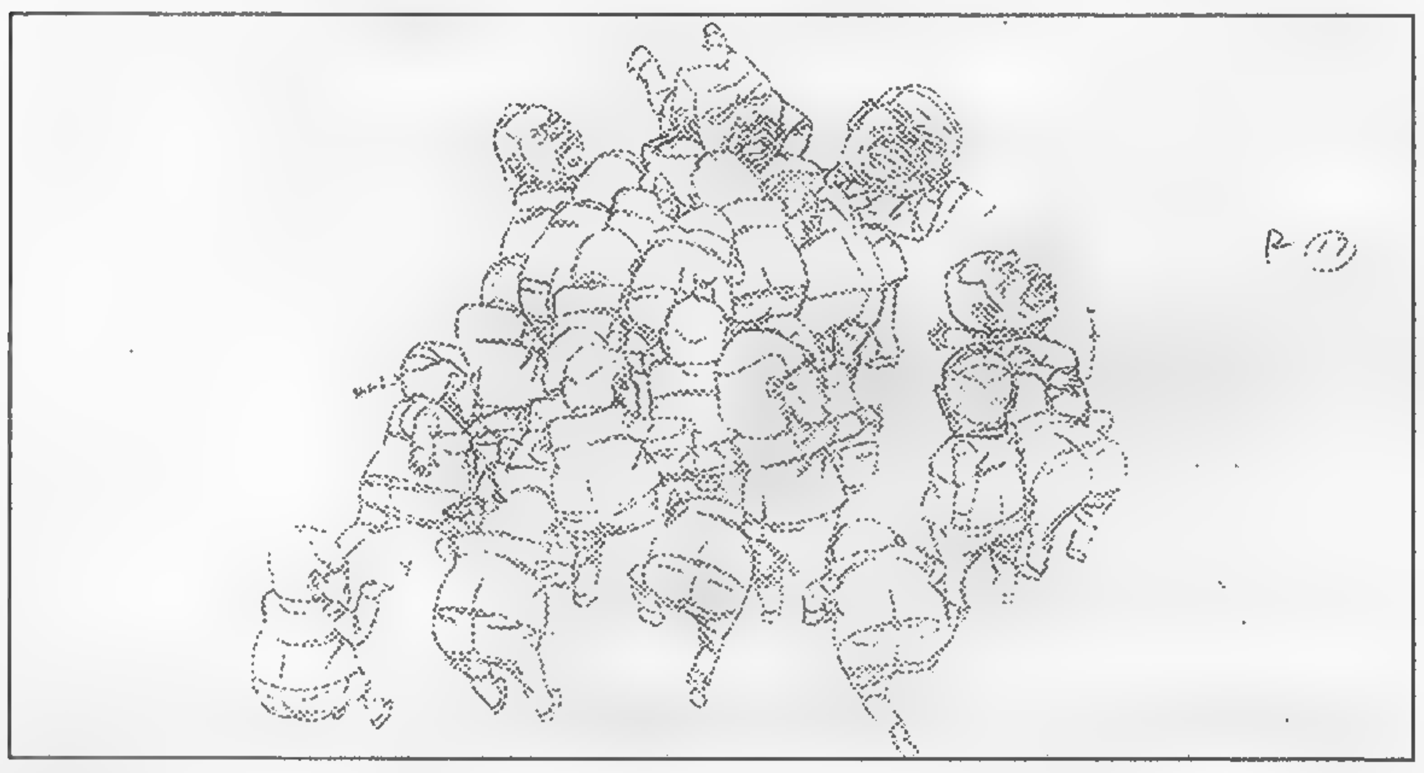
——『パプリカ』に参加していかがでしたか。

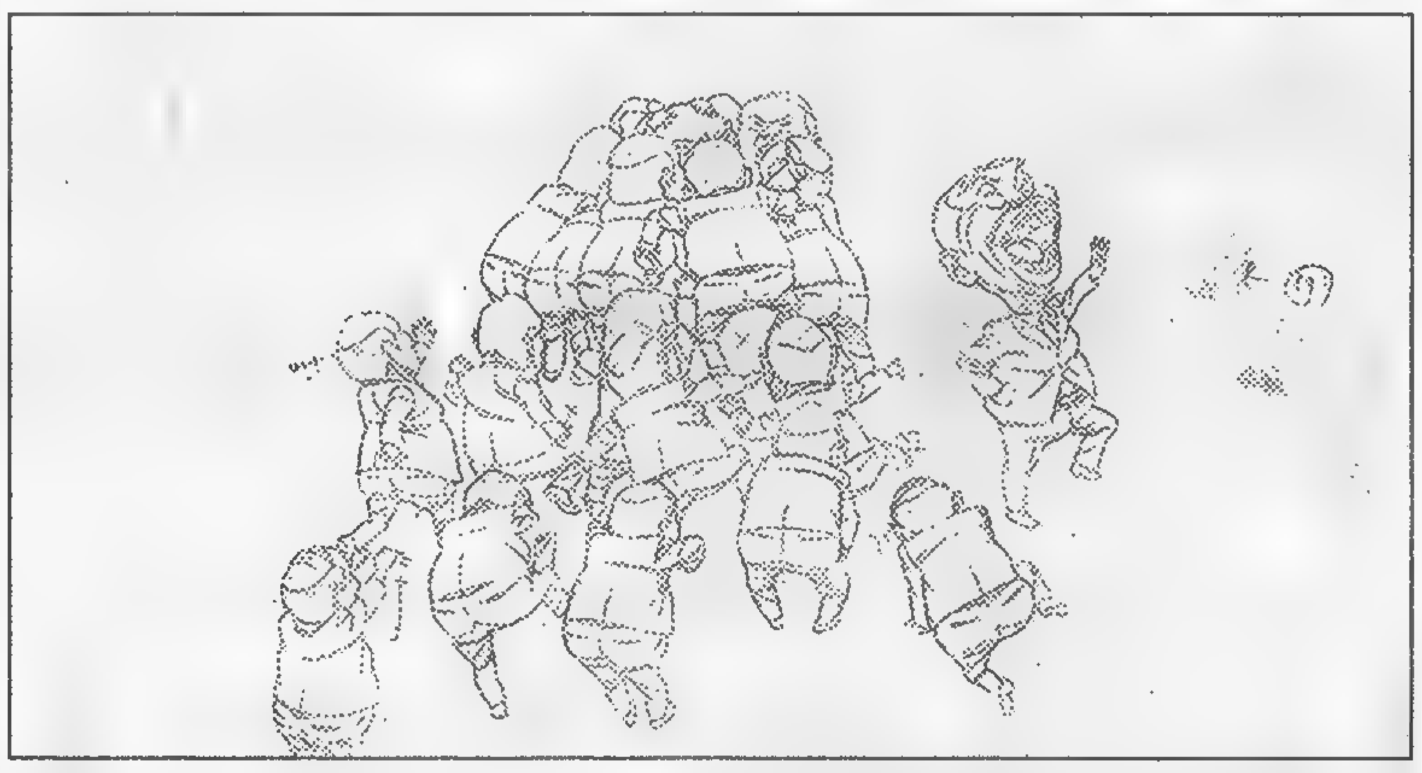
三原　そうですね……１年半もやっていましたから、意識するかしないかに関わらず、これからの自分の仕事に大きく影響してくる仕事だったなと思っています。それが何かは、今の時点ではちょっとわからないですけど、そういう意味では参加できてよかったなと思っています。

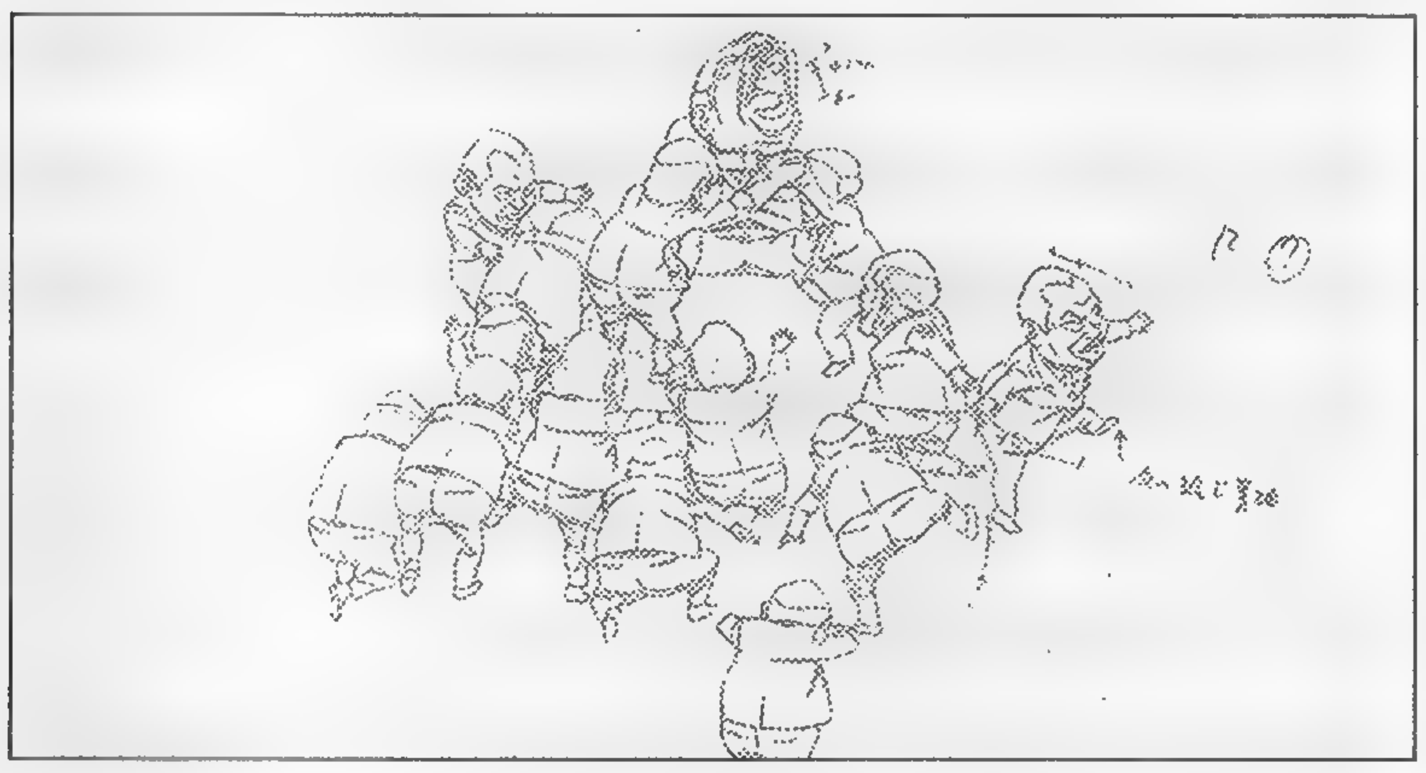
C-880　山車の上の老人たち

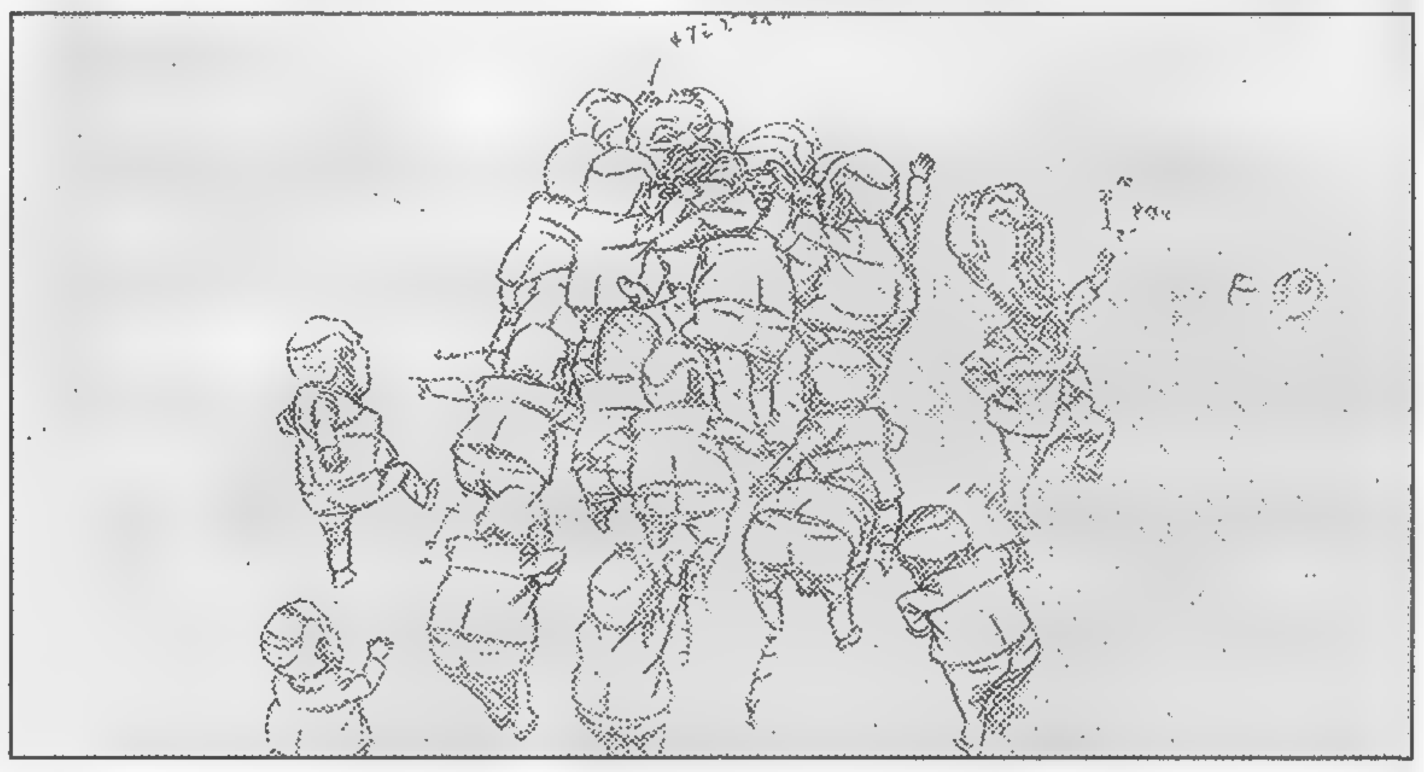


★権力争いを「猿山のボス争い」と例えることがあるが、その言葉をそのまま絵にした一場面。絵コンテよりも原画のほうが頭の大きさを強調した絵になっており、よりグロテスクなユーモアが強調されている。三原はもっと人物を増やせばよかったと語っているが、完成したフィルムでもかなりの人数が山車に群がっている。









1965年生まれ。86年、スタジオコスモスに入社し、『みどりの守り神』(91年)、『せんぼんまつばら/川と生きる少年たち』(92年)、『蒼い記憶　満蒙開拓と少年たち』(93年)といった出崎哲監督作の美術監督を務める。
95年よりフリーとなる。今 敏監督と組むのは『パーフェクトブルー』(97年)、『千年女優』(01年)、『東京ゴッドファーザーズ』(03年)に続き、本作が4度目となる。

美術監督

池 信孝

藤津亮太＝インタビュー・文

Paprika Staff Interview

夢の中に入ったら、色の洪水にしようと決めました

夢の中は色の洪水

——今監督作品の常連といえばやはり池さんですが、今回はどう参加が決まったのですか？

池　もうごく自然に「次もお願いします」という話をいただきました。僕も異論があるわけじゃなし(笑)、「うぃっす」という感じで引き受けたわけです。振り返ってみれば、今監督が『パプリカ』をやりたいという話は、もうだいぶ前、『千年女優』(★01)の頃かに一緒に食事したりお酒飲んだ時に、話を聞いていたんですよ。そういう意味で、極端に驚くことはなかったです。あ、いよいよやるんだなと。

——『パプリカ』という題材は美術として、興味をそそられるものがあった？

池　やっぱり難しそうだなと思いました。夢っ

★01……『千年女優』　P.676参照。

C-169　色の洪水となった有象無象



★砂漠を進む有象無象のパレード。砂漠の砂の鮮やかな黄色に加え、有象無象のカラフルな色が、視覚的にもにぎやかな雰囲気を醸しだしている。これまでの今作品にはなかったはっきりとした色づかいである。

て、一体何を描かされるんだろう、って。現実の舞台となる研究所なんかは、資料を集めたり、これまで描いてきたものの延長でなんとかなるでしょうけれど、夢はまったく未知数ですから。

——具体的に作業始められてどうでしたか。

池　夢の世界と現実の世界のムードを変えたい、という話は当然出るわけでして。じゃあ研究所はモノトーン系というか、落ち着いた、色もそんなに派手に出さない感じにしようと。そのかわり、夢の中に入ると、わっと色の洪水じゃないですが、そんなふうに対比をつけようと。それでシーンごとにキーカラーを決めて、カットがポンポン変わったら、それがわかるようにしたらいいんじゃないかと。たとえば冒頭の粉川の夢だと、スパイ映画の場面は青い色、パレードの出てくる砂漠ならば黄色。あるいは空の色も現実の空よりも青を強く出したりとか。今までの今監督作品と比べると、夢のシーンはそうやってかなり色を出す、ということを意図的に考えました。色の種類にしても、今までは嘘くさくなるから使わないでおこうとした色を、わざと出しています。

——変わるのは色づかいだけなんでしょうか？

池　いや、極端に色を出すからこそ、逆にディテールはリアルにしようという話になったりするんです。後半でビル街をパレードが進むシーンがありますけれど、あそこなんかも普通にビルを描くよりも、色をわざとつけているんです。

C-37 色鮮やかな夢



★(上)粉川の夢として登場するターザン映画とスパイ映画。ターザン映画は鮮やかなグリーン、スパイ映画は渋いブルーが画面の基調となっている。(下)グレー基調になりがちなビル街だが、ポイントとなる看板などに赤や緑を配している。カットによってはより派手な配色が目立つものもある。



C-953 ビル街の色づかい

ただ、じゃあそのビルの形までウソっぽく、積み木みたいなものが並んでいる絵にしてしまっては、本当にウソになってしまう。あくまでリアルなビル街なんだけれども、なんか調子っぱずれだなという感じにしなくちゃいけないわけです。そういう意味では、今回のビル街は、色抜いて、冷たく作っておけばいい、というふうにはいかなかったですね。ビル街だけじゃなくて、遊園地なんかも同じような難しさがありましたけれど。

氷室の抜け殻

——夢の中のシーンというと、氷室の抜け殻も難しかったのではないですか？

池　セミの抜け殻ですね。あそこは確かにかなり大変な部分ではありました。見てもらえれば解ると思いますけど、今監督の絵コンテはそのまま設定に使えるように描かれています。そういう意味では、自分は他の美術監督より、その設定の部分は楽しているわけですけど。だからまずコンテが上がってきたら、まずそれをある程度拡大して、仮色を塗ってみるんです。それを今監督と打合せしながら詰めていくんです。ただ氷室の抜け殻は、ディテールの表現が重要になってくるので、仮色をつけただけではいまひとつイメージがまとまってこないところもあって。だからあのカットは、実際に本番で描いてくれた背景のスタッフに感謝しています。

——ある程度方向性は示せるけれど、ディテールについては、各スタッフに寄るところが大きいと。

池　美術ボード(★02)も、さすがに全カットについて作るわけにいかないんですよ。氷室の抜け殻についていうと最初にパプリカが抜け殻の中を進んでPANするカットと、最後に外に出て抜け殻の全身が見えてくるところと、その二つだけをボードとして作ったんです。その時はサイズこそ小さいけれど、かなり本番に近いところまで作り込んじゃいました。こういうテクスチャー（★03)を使って、こういうふうにして、というところまで細かく決めて。あとはスタッフに任せるわけですけれど、最初にそこを見極めるのが難しいといえば難しいです。

——というのは？

池　つまり、最初から本番で使うものを描いちゃうのが早いか、ボードだけであとはスタッフに任せてしまったほうが早いのか。でないと時間が無駄になってしまいます。なるべく本番モードで描こうとは思っていましたが。

——ほかに苦労したシーンはありますか？

池　このインタビューがあるというんで、久々に見直してきたんですが、やっぱり氷室のマンションですね。敦子と時田と小山内が暗い中をいろいろと探す場面です。あそこは部屋中にものが溢れていて、それだけでも作業として大変んなんですよ。これを描いた(P.699参照)安藤(雅司)さんも大変だったろうなと思ってやってました。それに加えて、やっぱりいろんな色をいっぱい使っていて、それがとっちらからないようにまとめていくのが苦労でした。あとは〈オ

★02……美術ボード　美術監督が、そのカットの背景のトーンを示すためにガイドとして描く絵。このボードのトーンに合わせて、各背景スタッフが実際の画面で使われる背景を描く。主に色づかいなどのガイドなので、細部についてはそれほど描き込まれていない。

★03……テクスチャー　CGグラフィックスで、表面の質感を表現するために貼り付ける画像のこと。被写体の表面の質感のことを指す場合もある。

イディプスとスフィンクス〉の絵ですかね。あれはもう、タッチからそのままそっくりに描いたほうがいいだろうってスタッフの方のほうに話をして模写してもらったんです。それは普通の背景作業とは違う感じでおもしろかったですね。ただ、作業が押し迫ってきていたんで、スケジュール的には大変だったんですが。

これまでの作品との違い

——今監督の作品は、『千年女優』を除くと現代の都市が重要な舞台となっていますが、『パプリカ』の街並みの特徴はどんなところにあるでしょうか？

池　とにかく『東京ゴッドファーザーズ』(★04)と比べるとキレイですよね。たとえば『東京ゴッドファーザーズ』の時は、生活感というか、実際にあるディテールを、さらに手前にわざとグイグイ出す感じで描いていたんです。汚れているテクスチャーを貼る場所も、あえて見た目の印象よりも増やしてみたりして。そこまでやってようやく目指している印象が相手に伝わるので。それに対して『パプリカ』はそこまでやらなかった。むしろやらないほうが作品に向いていた、というべきですかね。

——それは雰囲気の問題ですか？

池　そうです。パプリカというキャラクターはオープニングなんかみても、跳ねた感じの軽快なものですよね。それには『東京ゴッドファーザーズ』の手法というのは馴染まない。とはいいながら、『東京ゴッドファーザーズ』で使った素材はあちこち使い回したりはしています(笑)。だから目をこらしてみると、なんか『東京ゴッドファーザーズ』で見たんじゃないかなぁっていうのがあるかもしれません(笑)。

——音声解説を聞くと、今監督は『東京ゴッドファーザーズ』と『妄想代理人』(★05)で、都会の背景のライブラリーが非常に充実したという話をされていますよね。

池　ああ、それは溜まってます。東京なんていくらでもこい、みたいな(笑)。背景をデジタル化した時に、これは仕事をすればするほど、上手い具合にいくというか、強みを発揮するだろうなと思ったけれど、その通りになりました。

——イメージでいうと、絵描きというより、実写の大道具さんに近い感覚もあったりするんでしょうか。

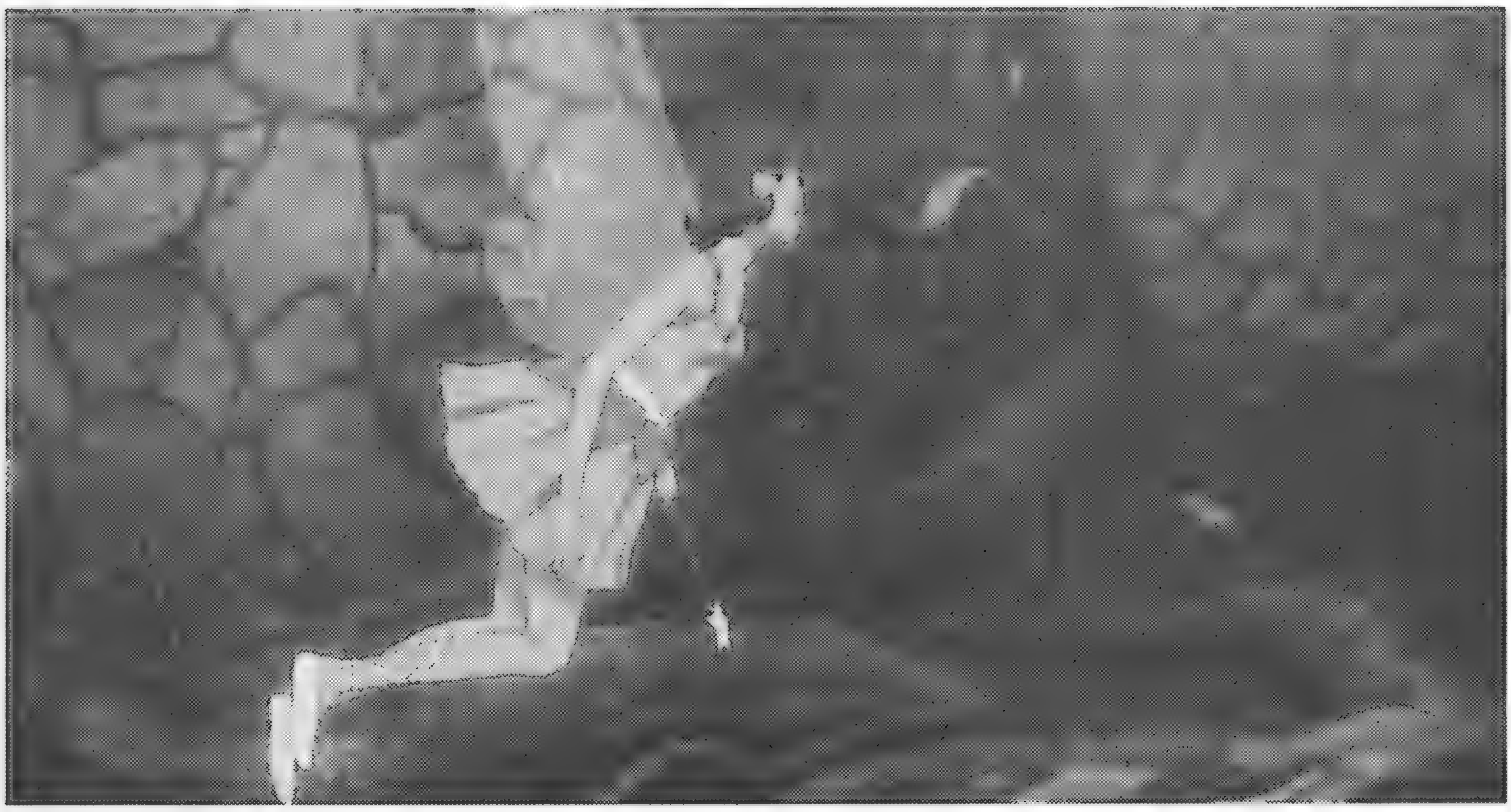
池　ああ、そうですね。それはデジタルに突入する以前から思っていた感覚ですけどね。美術監督って、背景の作業の中でも最後のほうの作業なんですよ。そのあたりになると、アナログの時代で紙に描いていた時でも、上がっている背景をハサミで切った貼ったをして背景を仕上げるなんてこともやったりするんです。そうなると美術監督じゃなくて、工作監督なんじゃないかって(笑)。今はそれがデジタルで比較的楽にできるようになったってことなんですよ。だからＴＶで大道具さんなんかのルポルタージュを見たりすると、妙にシンパシーを感じたりしますよ。

——池さんの美術は、絵ではあるけれど、立体

★04……『東京ゴッドファーザーズ』　作品についてはP.676参照。『東京ゴッドファーザーズ』では、日本の都会の風景を描くことに力点が置かれた。特に主役がホームレスということもあり、デジタルハーモニーをつかって表現されたゴミ袋など、風景の細部にあるものが強調して描かれた。

★05……『妄想代理人』　作品についてはP.681参照。原作・総監督を今　敏が、キャラクターデザインを安藤雅司が手がけ、池も美術監督として参加している。

C-628 抜け殻になった氷室



★(上)セミの抜け殻のようになった氷室。薄く透けている部分は、手前の素材と奥の素材と両方描いて、撮影で透けているように見せているため、非常に手間のかかったカットとなっている。(下)小さな人形やさまざまな部品が雑然と並んだ氷室の部屋。人形は、キャラクターを背景画のタッチで描くハーモニーと呼ばれる手法によって表現されている。



C-102 氷室の部屋

C-234 セルと背景の中間



★(上)背景の中に埋もれず、セルのように目立ちすぎないバランスで描かれたメリーゴーランドの馬。セルと背景の中間的な存在を狙った一例。(下)ポイントのない廊下の壁だが、天井からの光と奥の窓からの光を反射させることで、壁面が単調にならないように工夫されている。



C-353 研究所の廊下

物との中間物みたいな質感を持っている部分も多いですよね。
池　それは僕の狙いでもあるし、今監督からの要求でもありますね。『パーフェクトブルー』(★06)の時から、今監督の画面内の情報量はすごく多かったわけですが、そうすると机の上なんかにも小物がたくさん載っている。で、キャラクターが手にとるものであれば、セルで描くわけですけれど、動かないものであれば美術が描くわけです。その時に、普通に背景のタッチで描くと、机の上にコップの絵が描いてあるみたいに見えるのがすごくイヤだと今監督はいうんです。かといって全部セルで描いて、浮き上がってみえるのもイヤだ、と。だから中間的な存在感で描く部分が増えたんですね。特に『東京ゴッドファーザーズ』の時は、そういうところが必要な作品だったんで、自分でもかなり注意してやりましたから。だから、それがもしかすると、僕のひとつのスタイルになっちゃっているかもですね。
——今監督作品の美術というと、情報量が多いというのも特徴ですが。
池　情報量というのは、単純に描き込みの細かさというだけではないんですよ、これは『千年女優』の時にも言えたことなんですけど、回想に入った時にモノトーンになると、暗い部分があるんですが、今監督からは、暗いところを真っ黒に潰すんじゃなくて、暗い中にも階調を作ってほしいという話が出るんです。その階調も単に階調があるだけじゃなくて、ちょっと茶がかったものから、青みがかっているものにグラデーションしていくとか、そういうものなんです。その変化も情報量なんです。単純に壁が1枚あるだけでも、その中に抑揚があるというか、そういう部分での情報量ということは、常に意識して作業をしてはいますから。
——舞台として、研究所を始め、屋内の場面が多い映画と思いましたが、そのあたりはどうなんでしょうか？
池　研究所のような場所は、普通に描くとどこに行っても同じ印象になっちゃうんですよ。たとえば今回だと廊下が結構でてきますよね。これはほうっておくとのっぺらぼうな廊下ばっかりになっちゃう可能性があったんで、光の入ってくる方向を変えたりして、いろいろ変化をつけるようにはしました。

[3DCGと美術の仕事]

——今回は3DCGもかなり導入されていますが、その点の変化についてはどうでしょう。
池　廊下を走って曲がっていくカメラワークなんかがありますよね。ああいうのは、廊下の壁を正面から描いたり、ドアだけ描いたり、ドアの厚みの部分だけ別に描いたりという具合に、サイコロを展開図にして一枚一枚描くような作業をするんです。実作業は背景スタッフにお願いしているわけですが、バラバラにあがってきてみても、こちらもチェックのしようがないんですよ。それが結構辛かったです。画面上で組み上がってみないと、絵になっているかどうか

★06……『パーフェクトブルー』 '98年公開。今敏の監督デビュー作。竹内義和の原作小説から「アイドル」「サイコサスペンス」の要素を抜き出しオリジナルストーリーを展開。劇中劇と現実が入り乱れる大胆な構成が特徴で、この目の眩むような編集は、『千年女優』そして『パプリカ』へと継承されている。

わからないんですよ。
——そういう場合は、組み上がっても調整が必要なことは多いんでしょうか。
池　そうです。そのままでは、いかにも3DCGで背景を組みましたっていうふうなんですよ。何度も「絵になっていない」という指摘は今監督から出ました。それで、みんなでアイデアを出しあって、なんとかまとめていくんです。たとえばランダムな要素を調整レイヤーで入れるとかですね。そういうプラスαをしないと、本当にのっぺらとした3D背景になっちゃうんです。だから絵としてちゃんとまとまるかどうかは、絵を組んでどれぐらいチェックできるかによってくると思うんです。だから不用意にTVシリーズとかで、こういう方法を投入しないほうがいいなと思うんですけどね。ただ今回については、先ほどお話した通り、ディテールに関してはやや抑えめだったので、多少は3DCG化しやすくはあったかもしれません。『東京ゴッドファーザーズ』の街中を3DCGで組むなんてことに比べれば、ですけれど(笑)。
——デジタル化されて3DCGも入ってきたことで、画面の色のコントロールがより難しくなってきている感じですが。
池　それはあります。今回は、僕のボードをベースに色彩設計の橋本(賢)さんが色を決めて、それを加藤(道哉)さんが撮影したものを、最初にみんなで見て意見をいった上で色味を決めているんです。だから逆にいうと、最終的な色のまとめは、加藤さんにやってもらっているということになりますね。
——『パプリカ』全体を振り返ってみて、ここが難しかったという場所はどこですか？
池　う〜ん、たとえば『東京ゴッドファーザーズ』の場合は、テクスチャーを貼りまくるとか、苦労したところがひと言で言えるんです。全体をデティールアップして、ウソのない街をつくっていくという、美術あるいは作品にとって一つのテーマのようなものがあったから。ところが『パプリカ』はその苦労のポイントがシーンごとに変わるんですよ。だからほかのシーンでやったことがほかのシーンで使えない。それが一番苦労したところですかね。
——今監督は、『パプリカ』について「これまでの作品の"集大成"」という言い方をされていますが、池さんから見た印象はいかがですか。
池　そうですね、今回は"集大成"というよりむしろ、また新しいことを始めたな、という印象の方が強かったですね。これは今監督の受け売りに近いんですが、『千年女優』や『東京ゴッドファーザーズ』は物語がきれいにまとまっていますよね。そういう意味ではシナリオの完成度が高い。それに対して『パプリカ』は、ぶん投げているというか、見てくださる方に委ねる部分が多くなっています。そういう作り方は、今監督にとっても初めてだったんじゃないかと思うんです。そこにはたぶん『パプリカ』が夢の映画で、「夢のことなんて当人以外は誰にもわからないよ」っていう理由もきっとあるんじゃないでしょうか。

C-612 荒れ果てた路地の風景



★(上)荒れ果てた路地の風景。暗くモノトーンのような印象を受けるが、トタンの赤や植物の緑などに微妙な色が乗っている。(下)歪む乾の寝室。背景をCGで歪めているが、1枚絵ではなく、部屋の調度品などは別パーツとしてに描かれている。なお車椅子は3DCGでモデリングされ、セルシェーディング(セル画調に見せるレンダリング)が施されている。



C-848 歪む乾の寝室

1972年生まれ。武蔵野美術大学卒。1995年NHK関連会社に入社、番組用のコンピューターグラフィックスに携わる。同社退社後CF、PV、大型特殊映像等のディレクターを経て2002年サイクロングラフィックス設立、現代表取締役。』『妄想代理人』他多くのアニメーションのPVも手掛けている。アニメーションの主な作品では『妄想代理人』(04年)アイキャッチデザイン、『おでんくん』(05年〜)監督など。

撮影監督／CGディレクター

加藤道哉

藤津亮太＝インタビュー・文

Paprika Staff Interview

撮影監督をやるということは、メンバーとのセッションを楽しむこと

初めての撮影監督

——加藤さんのプロフィールを拝見すると、アニメの撮影監督は初めてのようですが……。

加藤　そうです。撮影監督は初めてです。本業は演出だったりCGだったりするんですけれど。今回参加することになったのは『妄想代理人』(★01)のアイキャッチがきっかけですね。最初は撮影について「誰かいい人、紹介してほしいなぁ」という話だったんですが適任がなかなか見つからなかったんですよ。一方で、今監督の「画質についてもっと詰めたい」ということもよくわかったんで、何回か飲むうちに「じゃあ、僕でできるんならやりましょうか」という具合に落ち着いたんです。

——画質を詰める、というのは？

C-28 パラがけによる画面効果



★パラがはっきりわかるカットの一例。粉川の背広の影がグラデーションになっている。パラとはパラフィンの略。アナログの撮影では、さまざまな色のついたパラフィンをカメラ前に置き、画面の一部に色をつける効果を得ていた。

加藤　今のアニメの撮影って矛盾点がいっぱいあるんです。たとえばパソコンのRGBの色と、テレビのNTSCのアナログ信号って色が全然違うんです。でも、スタジオのパソコンで色を決めて、それをテレビで流しているわけで……。そこがビデオの世界から来た自分から見てまず疑問でした。セルの頃は、色彩設計さんと美術さんが色を組み立てて、それを撮影するという流れでコントロール出来ていたことが、デジタル化したことで、バラバラになって誰がどこまで責任を持つのかごちゃごちゃになっちゃっているんですね。CF等では、カラーコレクトという作業で色の再現性を確認していく工程がありますけれど、アニメの場合は、急激にデジタル化したことで、道具だけがすごく先走ってしまった感があるんです。僕はそういう部分が気になっていたし、今監督も色の再現性には敏感な方なんで、そういうところを詰めたいという気持があったんだと思います。今回はギャレット（★02）というスタジオジブリさんも使っているシステムと同じものを使って、色彩設計と撮影監督と美術監督が基準となるマスターモニターを共有することで対応しました。

――『東京ゴッドファーザーズ』（★03）から、今監督自身が撮出しをやられるそうですが、今回も同様の作業手順だったのでしょうか。

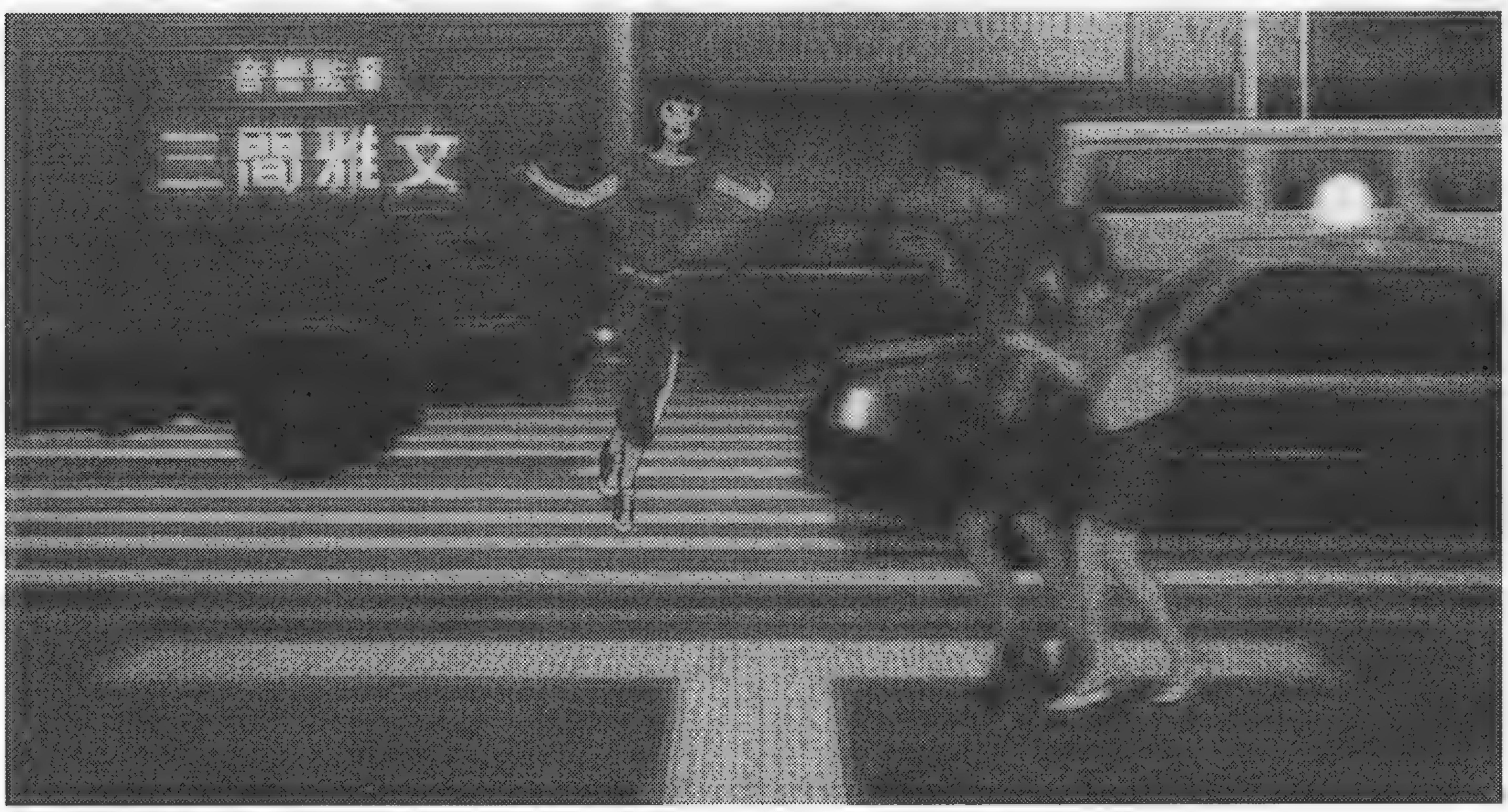
加藤　そうですね。ただ撮出しといっても、今さんの場合は、そのまんま撮影に持ってい

★01……『妄想代理人』 P.681参照。
★02……ギャレット（Galette） IMAGICAが開発したカラーマネジメントシステム。このシステムを使うとCRTモニター上で確認されたアニメーション画像などを、フィルムやデジタルプロジェクターなどで表示する際に、モニター表示色に極めて忠実な色彩を再現できる。
★03……『東京ゴッドファーザーズ』 P.677参照。

C-747 自主映画のエフェクト



★(上)自主映画は８mmで撮影されたという設定。映像をそれらしく見せるために、８mm故の粒子の粗さ、コマのがたつき、古いフィルム故の傷、色調などが付加されている。(下)オープニングのスタッフクレジット。景色の中に光で投影された、という設定で処理がほどこされている。自然に見えるため見過ごし勝ちだが、凝った処理がほどこされている。



C-91 オープニング

くためとかそういうのじゃないんです。今さんが、そのカットでどんなことをやりたいのか、ということを伝えるためのものなんです。Photoshop（★04）で各素材がある程度組まれた上に、「こうしたい」ということを明確に伝えるために、さまざまなレイヤーが付け加えられていて、膨大な数のレイヤーが重ね合わさっているような状態でこちらに渡されるんです。

今監督の求めた映像

——具体的にいうと今監督は今回どんな画面を求めていたんでしょうか？

加藤　今回のチームでタバコを吸うのは僕と今さんだけなんですけど、タバコを一緒に吸っている時に、今監督は「密度で埋めたい」ということをずっと言っていました。だから今回、今さんの求めているのは、重たい絵なんだな、と。基本は色彩設計と美術のほうでコントロールがされていると思うんです。撮出の段階でも、色を落としたいところはどれぐらい色を落としたいか、はっきりわかるように指示されていますし。そのあたりを踏まえて、自分のほうで絵をまとめる時に調整していくんです。若干違うといえば、撮出しの方は Photoshop で 8bitのデータなんですが、『パプリカ』の作業は16bit（★05）なんです。なぜかというと『パプリカ』では画面を馴染ませるために、ものすごくパラを使っているんですよ。一部分だけグラデをかけたり、画面下のほうだけ色が沈んでいたりという具合に。パラの数は本当に多かったです。そうするとマッハバンド（★06）が出やすいので、それを避けるには16bitで作業する必要があったんです。

——色を落とすといえば『ローマの休日』の場面は印象的でした。

加藤　あそこは今監督もこだわっていたところでした。その時は今監督も絵コンテを抱えていたので、僕が撮出しをやって今監督に見てもらうという流れでしたが、何度もトライアル&エラーをしましたよ。たとえばパプリカのスカートには当然ノーマルと影色が色指定されていて、その段階であの渋い色に落とし込まれているわけですが、その影色にグラデーションをかけたいというところからはじまって、いろいろと手を尽くしているんです。ここはほんとうにすごい数のパラを使いました。さらにそのパラが動いていますからね。この一連のカットは、全体の色の基準としても使ったんですよ。どこまでタイトな階調が再現できているのか、このカットで確認をしたんです。

——粉川の自主映画の効果も印象的でしたが、あれはどうしたのでしょうか。

加藤　あれはモジュールエンジンを僕が組み立てて、完成した絵を入れると自動的に、あの絵になるようにしてあるんです。明度のぐらつきとかフィルムのがたつき、傷の入り方っていうのは本物の８mm映画のデータを使っています。要はシミュレーターですね。ちなみに映画館でかかる映画も同じ方法で作っていて、ただ元になるデータは16mmを使っています。

★04……Photoshop（フォトショップ）　米・アドビシステムズ社による、フォトレタッチツールを代表するソフトウェア。実写映画やアニメでは、合成背景用のマット画の加工などで使用される。また本書に掲載されている『パプリカ』の絵コンテは、今監督がPhotoshopを使って制作したものである。
★05……16bit　通常パソコンが扱う色の範囲は、RGB各色8bit（256階調）1,670万色だが、16bitは65,536階調、約281兆色を扱う。フィルムの色階調の再現には最低でも12bitが必要だと言われており、米国の実写映画や劇場用CGアニメは、現在そのほとんどが16bitの作業環境で制作されている。16bitになると静止画１枚あたりのファイルサイズは当然大きくなり、メモリやCPUにも負担がかかる。効率が優先される日本のアニメの場合、劇場作品でさえほとんどが8bitで制作されている。
★06……マッハバンド　なだらかなグラデーション表現を行った時に、階調の境界線が目だって見える現象のこと。

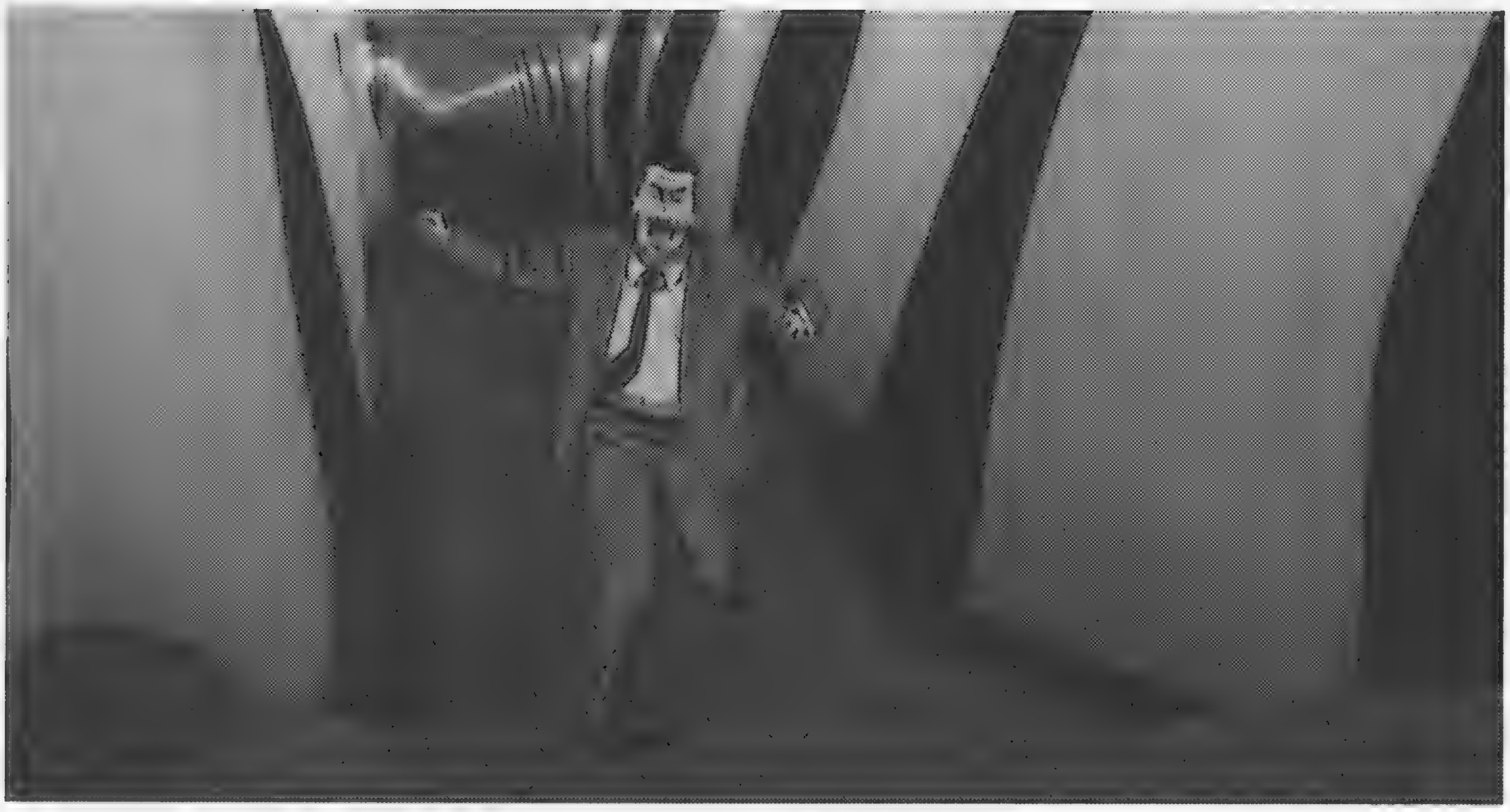
——今監督のこだわりの場所はほかに？
加藤　要は、今監督の注文って、デジタルが苦手な領域ばっかりなんですよ(笑)。レンズフレア(★07)の見え方も結構気にしていましたね。だから自分でもアニメでレンズフレアをちゃんとこだわったらどうなるかというのは課題にしました。C-1030で粉川が見上げて太陽が出るときのフレアとかは全部自分で調整しました。あの太陽は物語の上でも重要だと思っていて、そこは今監督も同じだったんですが、あのレンズフレアのカットはうまくいったなと思っています。今見ても、光の出方やタイミングがきれいだなと。あとはPANのフェアリング(★08)の感触とか、O.Lの速度とかですね。今監督はそういうところにもシズル感を求めてくるので、全部カットごとに変えて、調整しているんです。
——加藤さん自身が印象に残っているシーンはありますか？
加藤　撮影監督として挙げるなら、オープニングですね。名前が光で投影されている、という今監督のコンセプトなんですが、とにかく大変だったので(笑)。名前用のマスクを作っているんですが、背景が凸凹しているところはちゃんと光が凸凹するように、マスクも作り直してますし、背景もちょっとずつマスクに合わせて塗り直しているんですよ。さらにビームも、重いプラグインを使っていて、エッジの部分が七色になってます。要は、レンズの縁で光の屈曲率が変わっているところも再現しようとしているんで。あとは、サーカスの場面のラメですね。今監督の求めてる絵ってのは、リアルスケールでできているんで、ニュアンスをそのほかの部分と同じにしようとすると、メチャクチャ大きな絵を作って、それを縮めないと雰囲気が出ないんですよ。ラメは、これも重いプラグインを使っている上に、光の下と影の部分では色を変えなくてはいけなくて。細かく色指定してもらった上で合成をかけました。
——ラストの巨大化した乾も、かなり大変そうなカットに見えましたが。
加藤　やっぱあそこはニュアンスが難しいカットでした。カットがロングとアップで色味も変わるし、背景にあるものでも色味が変わるんで。そこは今監督とカットごとに相談して、ボケ具合やニュアンスを調整しています。

柔らかさをいかに伝えるか

——最初に取りかかった、廊下が歪むカットも難物だったそうですね。
加藤　廊下のカットは、各人まだ手探りのところがありました。それは作るためのセオリーを探すというより、チームとしての連動の仕方ですよね。ある状況になったら誰がどう動くか、みたいな間合いですね。実作業としては、ニュアンス勝負みたいなところがあったので、三カ月ぐらいかかりました。
——具体的にはどういう手順だったんですか？
加藤　テストとして、まず1回、廊下をCGで作りました。その上で、足が沈んで凹む時にど

★07……レンズフレア
レンズフレアは、太陽などの極めて明るい光源にカメラ(レンズ)に向けた場合に生じる光の像のこと。ハレーションとも呼ばれる。実写などでは撮影者のミスとしてこの現象を嫌う場合も多いが、アニメーションなどでは一種の効果としてしばしば用いられる。
★08……フェアリング
P746の絵コンテ用語集を参照。

C-54　柔らかく歪む床



★(上)粉川の夢に繰り返し登場する歪む廊下。『パプリカ』で一番最初に制作されたカットであり、ここがその後の作業の基本となった。3DCGによる廊下が足の動きとシンクロしている点に注目。(下)手をかけた瞬間に歪む遊園地の手すり。風景が歪む部分はCGによる効果だが、この直後に現れる実景との境界線は作画によって描かれている。



C-243　歪む遊園地の手すり

C-172　パレードの紙吹雪



★(上)レイアウトのパースにあわせて1カットごとに制作された紙吹雪。パーティクルという粒子の挙動をシミュレーションする手法で描かれた。(下)同じくパーティクルを使って描かれた青い蝶の大群。作画スタッフに蝶を1匹だけ描いてもらい、コピーして増殖させた。



C-799　青い蝶の群れ

れぐらいの柔らかさなのか、という話し合いをして。ただ柔らかさのようなものって、言葉だと説明のしようがないんですよね。たとえばプリンの柔らかさなのか、こんにゃくの柔らかさなのか、みたいなことを掘り下げていくんですが、結局最終的にはニュアンスは、「にゅる」っとか「むにゅ」っとか擬音に頼ることになる(笑)。その話をした上で、今度は安藤(雅司)さんにラフ原画を起こしてもらって、そこから柔らかさのニュアンスを受け取って、それをCGに反映して。その後に、さらに調整を重ねて目指すニュアンスに近づけていって、その上で本当の作画のデータと重ね合わせて完成なので、すごく長い作業でした。柔らかさという点では、粉川がスクリーンを破ってパプリカを助けにくる場面(C－787)なんかも、どれぐらい柔らかいのか、というのは問題になりました。

——廊下のシーンで積み重ねたことは、たとえば遊園地の手すりが歪むカット(C－243)の参考になったりしたんでしょうか。

加藤　そういう部分もありますが、あのカットはさらにやり方が進化していたりするんです。たとえば、どうしてもCGが万能だと思われちゃう部分もあったりするんですが、こっちがノーという場合もあるんですよ。その基準というのは、作画で描いたほうが作品に合うときです。たとえば、手すりが歪むカットの場合は、凹んだ部分の切れ目になる線は作画でやってもらって、凹みによって生じている皺はCGによる効果なんです。そういう意味ではカットごとにベストの方法を考えて対応しています。

——そういう演出処理って、具体的にどうやって決めていったんでしょうか？

加藤　もちろん今監督のイメージありきですが、スタッフの皆さんが濃いですから、みんなスペシャリストとして意見があるんです。ですからたとえば、池(信孝)さんと僕のほうで話していたとして、じゃあ原画さんも呼んで話をしたほうがいいんじゃないかってなれば、今監督も交えて、ああすればいい、こうすればどうかって牽制したり、渡りをつけたりして。打合せっていうか、みんな現場にいましたから、ちょっと声かけて話をするみたいな調子で決めていきました。

[CGディレクターとして]

——今回は、CGディレクターも兼務ですね。

加藤　実は最初はあんなにCGが使われる予定じゃなかったんですよ。それがどんどん増えていって。だからCGディレクターっていう肩書きは、後からついたものなんですよ。まあ、CGは僕の本業なんで、僕のスタジオのスタッフを中心に撮影とは別のラインを立ててやりました。大変だったのは、パレードの紙吹雪とか夢の中に出てくる青い蝶とかですね。

——どう大変だったんですか？

加藤　この作品はレイアウトやパースが非常に正確なんですね。そうすると紙吹雪を散らすにしても、素材を同じにして兼用というわけにいかないんですよ。だからパースなどに合わせて、

全カット作り直さなければいけなかった。蝶も同じです。そういう作業が膨大に出ましたね。これは想定していなかった分だけ、大変な作業になりました。紙吹雪や蝶は、パーティクル（★9）という手法で、最初にスタートとゴールの状態を設定して、そこにタービュランスといってどれぐらい風が乱れるのかの条件を加えて、計算するんです。だから本当にシミュレーターなんで、レンダリングしてみないと、どういうふうに紙吹雪が舞うのか、よくわからなかったりするんですよ。蝶についてもだいたい似たようなやりかたですが、元の蝶は原画で１匹だけ描いてもらって、それを増やしています。カットによって動きを変えるというのもやって、乾が樹になって飛んでいる場面ではアフリカの蝶のような雰囲気にしようとか、映画館のところはガシャガシャさせたいとか、演出ありきでフレキシブルに対応してます。

——今回のCGの使い方の特徴は？

加藤　今回の作品において、CGをCGとわからせないっていうのは、絶対的に考えていたことです。要は動くブックや、動く背景に見えなくてはいけない。ただ美術の絵のルールと3DCGの持つルールって違うんです。それを合わせるために、距離情報で手前だけ密度が落ちるとか、部屋の隅だけ暗く落ちるっていうのは、美術ボードに合わせて、3DCGに画像合成処理を施しているんですよ。だから『パプリカ』の背景は距離情報を持っていて、手前と奥は別の素材だったりするので、いつでもブックに分けられるようになっています。そんな100レイヤーぐらいある素材を、これは美術、これは動画背景、これはＣＧブックという具合に割り振っていって、画面を作っているんです。こうすれば3DCGで作ったカットがあっても馴染んで見えるんです。たとえば、ラジオクラブですが、最初は壁のボトルまでフル3DCGで、次からは全部普通の背景なんですけれど、マッチするようになっています。今回は、3DCGに負荷のかかる部分に関しては先行で作業をさせてもらったので助かりました。3DCGでいうと、最後に女の子が乾を吸い込むカット。あそこで街がぐいっと盛り上がって、やがて柔らかいパンみたいにふっと元に戻りますが、あそこも3DCGです。何気なく見えてしまうんですが、ビルなんかも作り込んであって、実はとても大変なカットで、『パプリカ』で一番お金がかかったカットという話もありましたね（笑）。

こだわりの土砂降り

——個人的にこだわった場面というのがあったら教えてください。

加藤　島と敦子が土砂降りの中を車に乗っているカット（C-647）ですね。あそこは、リアルにするなら、ってこちらから提案させてもらったところです。まず実際の雨を実写で撮影して、〈動きの情報〉だけ拾うんです。そうすると〈動きの情報〉から、実際に雨が降っているスピードが拾えますよね。そのタイミングを、雨の動きに反映させたんです。

★09……パーティクル　火、煙、雲、霧、草、髪などを表現するために考案された3DCGのモデリング技法。それらを微小な粒子の集まりとして捉え、それの変化を確率モデルとして計算する。ソフトウェア上では作成しようとしている現象のおおまかな形しか見えないため、計算（レンダリング）させてみないと具体的な出来上がりが確認できないとう欠点がある。有機的エレメントをCGで作成するための便利な機能だがこうした「自由に動きがコントロールできない」点を嫌うクリエイターも多い。

C-647 降りしきる雨



★アナログ撮影時代は、セルにカッターや紙ヤスリなどで縦に傷を入れたものを、ランダムに置き換えることで雨を表現する手法が主流だった。これは雨滴の軌跡を図式的に表現したものだったが、『パプリカ』では実写で撮影した雨の映像を加工することで、雨滴のランダムさや降る速度感のリアリティを実現している。

——作業を終えての感想を教えてください。

加藤　撮影監督をやるということは、僕はメンバーとのセッションみたいなものだと思っていました。たとえば原画マンが奏でた音に対して、美術がドラムみたいな感じで応えてた時に、こちらはこちらで「じゃあ、ここはこうじゃない？」みたいにたとえばアドリブで返すとか、そういうノリじゃないかと。今回はメンバーの出してきた素材がすごく重くて、上質で。たとえば作画については、原画マンが、もう反則的にすごいメンバーなんで、それは絶対的に大切に扱いたいっていうのはありました。井上俊之さんの原画なんかは、見ているだけですごいと思いましたね。腕を動かすお芝居でも、鎖骨がこう動いている様子まで伝わってくるんです。そこに加えて、さらに今監督が持てるものを思いっきりつぎ込んで最上のものを出そうとするんで、こちらもそんな方向に全力で応えなければいけないわけで。だから、僕としてはチキンランをやっているような気分の仕事でしたね。全員が崖に向かって猛スピードで走っていて、お願いだからもうブレーキ踏ませて——みたいな、緊張感のあるおもしろい仕事でした。

1979年、テクノポップバンド "P-MODEL"を結成。日本のテクノポップ/ニューウェイブムーヴメントを牽引する存在となる。
1989年よりP-MODELと並行してソロ活動を開始。歌に重心を置いた無国籍風サウンドを確立し、「過去」(神話/民俗的世界)と「未来」(SF/コンピューター的世界)が「現在」に出会ったかのような唯一無二の歌世界を確立する。
1994年には、会場の観客やインターネットを介した参加者達の意志を取り込んで次々と変化する「インタラクティブ・ライブ」を初上演。この画期的なライブ・ショーが「デジタル・コンテンツ・グランプリ・2001」の最高賞である経済産業大臣賞、部門別最優秀賞を受賞。また、太陽光などの自然エネルギーのみで音楽制作を行うという「Hirasawa Energy Works」といった革新的なプロジェクトで、絶えずシーンに驚きと刺激を与え続けている。

音楽

平沢 進

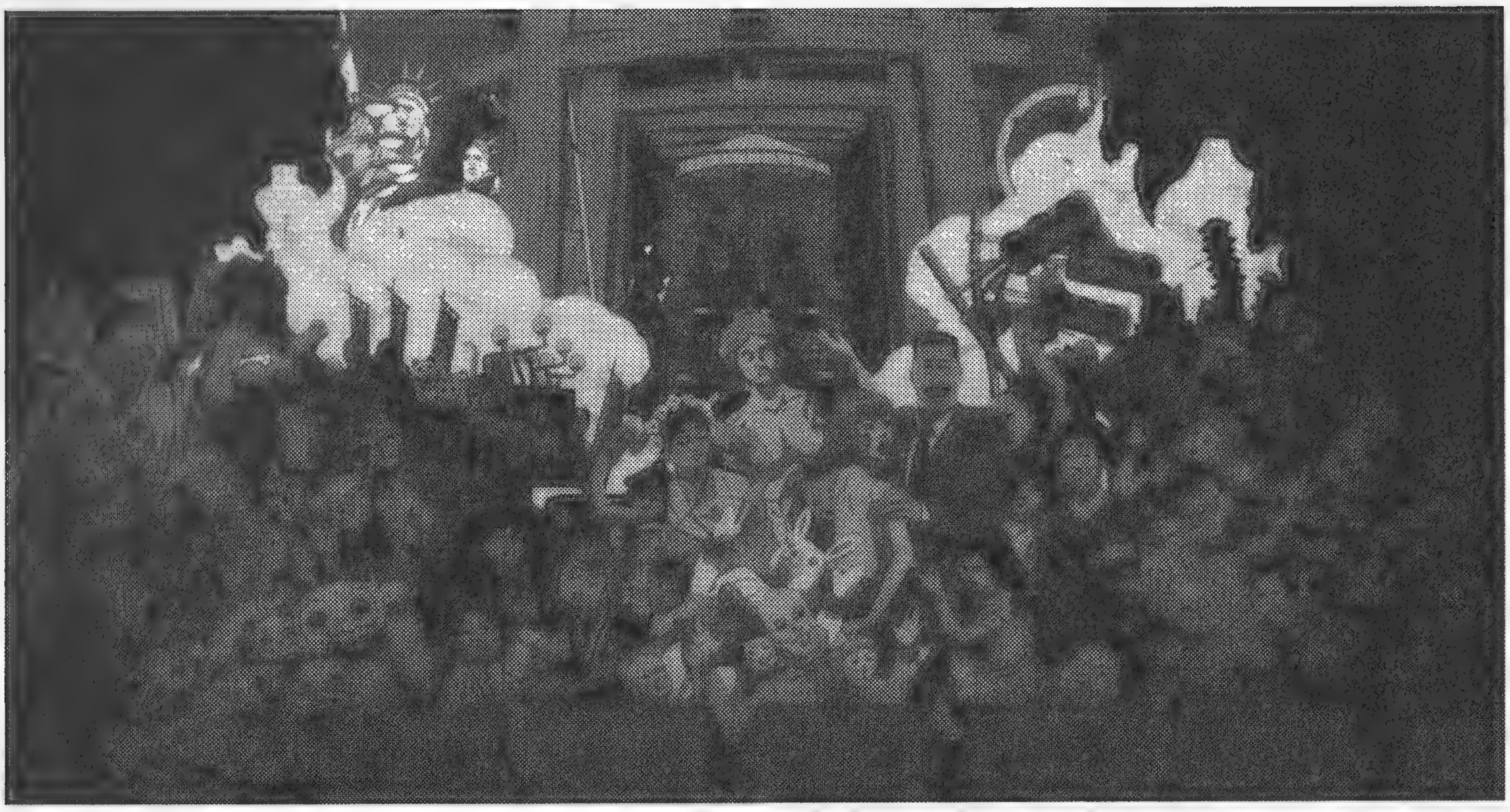
山田尚美=文/内藤啓二=インタビュー

Paprika Staff Interview

音楽を、より多くの人に聴いてもらえるシステムを作り出す。

[夢がモチーフになった作品]

原作の『パプリカ』は言ってみれば筒井ワールドに溢れた作品で、これをアニメ化するのは今監督しかいないだろうというのが正直な感想です。今監督の映像は、〈夢〉に対して非常に幅広く、深く、強力にシンクロするようなシーンに溢れていると思います。人は誰もが〈夢〉の経験者です。だから観客は映像に出てくる〈夢〉を、自分自身の経験と感覚的に照らし合わせることができるんですよ。面白くて楽しいんだけれど、どこか怖くもある。出てくるキャラクターひとつひとつに違った怖さがあって、そういうものが統合された〈夢のお手本〉みたいな映像だと思いましたね。こういった〈夢〉を音楽だけでダイレクトに表現するというのは非常に難しいん



★絵コンテを参照しながら曲を作っていくという状況では、全体像が見えないんです。毎回出来上がった映像を見ると、今監督は見事に映像と音楽を融合させている。だから今回も安心しながら作っていきました。

です。そういう意味では、今回のように映像と一緒になって音楽が表現できる、非常に良い環境を与えてもらったと思っています。

平沢音楽の怖さ

よく平沢音楽は怖いって言われるんですけど、それってどういうことなのかちょっと考えてみたんです。自分が作っている音楽の構造を振り返ってみると、ごくごく当たり前にやっていたことが、非常に異常なことなんだと気付きました。それがいわゆる〈怖い〉と感じられる所以なのかもしれません。音楽だけでみてみると調和的には成立している。でも映像にくっついたときに音楽だけでは見えてこない遠近感みたいなものが出てくるんです。そうすると、あ、余計怖いって発見できたりもしましたね。

具体的に言うと、音楽を作るときにはまず、楽器を積み重ねていってそれぞれの関係を構築していくんです。その音楽を構築するための一定のルールに従って、それぞれが集合しているわけです。ところがそこに、別の文脈と別のルールから参加してくることも多々あるんですよ。例えば過去の曲の一部分を抜き出して、それをさらに時間軸を前後にずらして第3のメロディーを作り出す。それをいま作った音楽に当てはめたとき、別の文脈と時間軸から来たその素材と、元々の文脈と時間軸から生まれた素材同士がぶつかって第4のメロディーを生み出

すことがあるんです。ビジュアルで言えばモンタージュみたいなものなので、当然無理が出てくる。それぞれのパーツが別々の文脈からやってきているんだから、妙な違和感があるんですよ。この変な感じそのものが、〈夢〉の構造に非常によく似ているんですね。

日本人的、フランス人的感覚のズレ

過去にフランスの雑誌社が1週間張り付きで取材をしに来たとき、フランス人とのやりとりで面白いことに気付いたことがありました。どうすればこんな音楽が出来るのかみたいな質問を延々とされる中で、相手と自分の言っていることが段々ずれてくるんですね。要するに、どの曲が日本的で、どの曲が欧米的に聞こえるかという解釈が全く逆。日本人が作るとなぜこうなるのかと質問されるんですが、それは当然、自分が意図して日本的なものを織り込んだ曲のことだと思いますよね。ところが、そのフランス人が指していたのは、日本的なものを排除した曲だったんです。だから自分自身が意図しなかった違和感というのを、そのフランス人は感じていたんだろうと思いましたね。

「白虎野の娘」、海外での評価

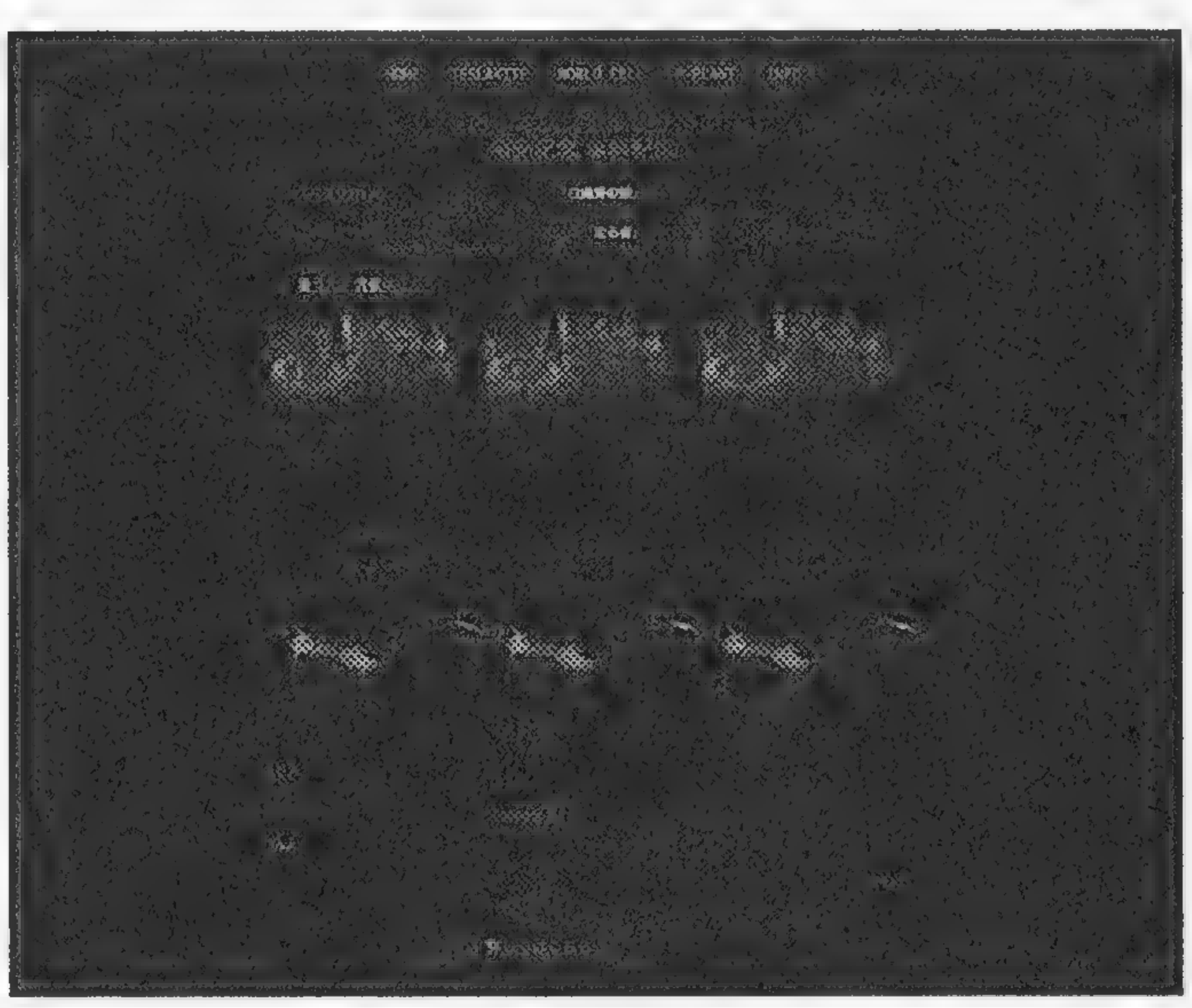
自分の曲に関してはとっくに麻痺してしまっているので、どれが平沢的かというのはわからない状態にあります。例えば『パプリカ』のエンディングテーマ「白虎野の娘」が、なぜ海外でこれだけ評価されるのか、その理由がいまだ掴めずにいるんですよ。「白虎野の娘」はHP上で無料配信しているんですが、ダウンロード数が異常に多い。

昔からそうなんですが、ヨーロッパの人たちっていうのは歌詞がわからないことを非常に嫌がります。逆にアメリカ人はそんなに気にしない。特に日本語で歌っている曲に関しては、なかなか受け付けないというのを聞いていたのに、アクセスを解析すると1位が日本、2位がアメリカを抜いてフランスなんですよ。トータルでいくともう10万件を超えました。これはちょっと驚きですね。

より多くの人に聴いてもらう

無料配信を行った理由は、多くの人に一番いい曲を聴いてもらいたいというのがひとつ。もうひとつはこれは凄いプロモーションだということです。既存のメジャーだとメインの曲を放出するなんて考えられないことでしょうね。無料で放出したらCDを買わなくなるんじゃないかと。でもやっぱりいいと思った人は買ってくれます。これは私自身が、ダウンロードされている現場を目撃して思ったことなんです。それくらいの覚悟が必要なんでしょうね。

根本的に評価してくれる人を探りあてるには、やっぱり広く聴いてもらえる無料配信が一番いい方法なんだと思います。多くの人に聴いてもらえればもらえるほど、共感を持ってくれる人に届く可能性が高くなる。リスナーを信頼するということが第一前提ですね。ダウンロー



★左……『パプリカ』のオリジナルサウンドトラック発売を記念し、映画『パプリカ』のエンディングを飾るテーマ曲「白虎野の娘」と、逃走シーンのために作曲されたアウトテイク「走る者」(アルバム未収録の)も無料配信しているWEBサイト。MP3プレイヤー用と携帯電話用の「着うた」用が用意されている。サイトアドレスは、
http://www.teslakite.com/freemp3s/paprika/
(2007年4月2日現在)

ドに関しては、海外からはファンメールみたいなものが届くこともあります。中には私を二十歳くらいだという幻想を抱いてか、アイドルに共感するような内容のメールもありました。他には掲示板などでちょっと日本語の出来る人が英訳していたり。でも漢字を読み間違えていて、そのまま訳せずに読み方だけになっていたりしたものを見つけたこともあります。

ボーカルエンジンのコーラス

「白虎野の娘」の女性の声は機械です。最近はボーカルエンジンという合成音声のコーラスやボーカルソフトが非常に発達しているんですよ。私が使用しているソフトでは、ボーカルエンジンで作られたメロディーが動くとき、フォルマントという音声成分に無理が見えたりするんです。それをさらに調整するソフトを使ってよりリアルに作っていくんですが、結局はテクノロジーを介することで生身に近づけているという面白さを感じています。そういう狭間で作業するのはとても楽しいですね。ちょっと悪いことをしているようでもあり、それを隠すのもまたいい。ある程度ばらして、実はこんなことをやっているんだ、危険な匂いがするでしょうと言ってみるのも面白い。

ただ最近のテクノロジーの進化を見ていると、恐ろしくもなってきます。デジタルのコンテンツから離れて同じ事を現実世界でやれば、まさにタブーの領域ですよ。人間を作る作業に近いわけだから。それを擬似的にやっているような後ろめたさも感じるわけです。

今監督の映画音楽を作る楽しみ

もし私がエンディングテーマを選んでいたら、「パレード」にしたでしょうね。夢の中での印象をずっと残すような感じで。でも今監督が「白虎野の娘」にしたのは、まさにやかんがピーと鳴るようなもの。はい、おしまい、現実にお帰りなさいという。この鮮やかさは素晴らしいですよ。そもそもアニメに疎い私なんですが、今監督の作品には共感したり、楽しめるという前提があるんです。その中で尚かつ、私自身が活動姿勢を変えずに自由に泳がせてもらえる現場でもあります。

また私と今監督との間には、共通点がかなりあると思っているんですよ。お互いにそう言い合うことはないんですが、作業しながら、ああやっぱりなと確認していく過程も興味深い。おそらく今監督も同じことを思っていて、私を遊ばせていればそれなりのものが出来るだろうという暗黙の了解みたいなものがありますね。

さらに欲を出せば、もう一段階音楽のプロセスがあるともっと面白くなると思っています。今度は曲先行でそれに監督が絵をつける。できあがった映像を見ながらあれこれ注文を出し合ったらどうなるか、あるいは思い切り覆してしまうのか、これは機会があればやってみたいと思いますね。贅沢かもしれないですけど。

『パプリカ』絵コンテ用語辞典

監修・藤津亮太（アニメ評論家）

演出家が目指す映像はどのようなものなのか。それを伝えるため、絵コンテにはさまざまな専門用語が登場する。このページでは絵コンテの意味するところをより理解するため、『パプリカ』の絵コンテに登場した専門用語を列挙した。もちろん画面を完成させるためには、絵コンテの説明だけでは不十分であるのはいうまでもない。どのようにして画面を完成させるかは、各スタッフとの具体的打合せの中で最終的に決定される。絵コンテの用語は、あくまで打合せにあたってのスタートラインを共有するためのものといえる。

■絵コンテ
アニメーション制作の基本となる映像の設計図、英語のContinuity（連続性）が語源。絵コンテではカメラポジション、画面構成、そこに登場する人物のセリフや演技、カットの秒数などが指定される。カットによっては、撮影処理、音響効果などの指示も描きこまれる場合もある。各スタッフはこのように描かれた絵コンテを通じて作品内容の連続性＝流れを把握し、作業を進めていく。制作作業の根本に位置するという意味では、実写映画の撮影台本に相当すると言うこともできる。なお絵コンテを描くことを俗に、コンテを切る、という。

■絵コンテ用紙
絵コンテ用紙はいくつかの項目にわかれており、制作会社によってデザインは多少異なっているものの、内容はほとんど共通している。左側からカットナンバーを書く欄、画面の絵を描く欄、ト書きやセリフを書く欄という順番に並び、右はじにそのカットの所要時間を書くようになっている。所要時間は「10＋8」などと書かれているが、これは10秒8コマという意味である。コマのことをKと書く場合もある。

■パート
通常、長編アニメーションの絵コンテは、30分前後を一区切りとしていくつかのかたまりにまとめられる。このまとまりをストーリー順に頭からAパート、Bパートと呼んでいく。

■カット頭（カット尻）
ひとつながりの映像であるカットの始まりの部分をカット頭、終わりの部分をカット尻という。なお、複数のカットが集まって一つのシーンを構成し、シーンが集まって一つの映画となっている。なお、カットはアニメーション用語、映画全般ではショットと言う。

■FIX
カメラの方向を動かさず撮影すること。

■PAN
固定されたカメラが左右（あるいは上下）に首を振るように動くカメラワーク。被写体と並行移動するFollowと違い、ＰＡＮする場合はカット頭とカット尻では消失点の方向が変化している。アニメーションの場合は、カメラワークに合わせて消失点を変化させた背景を描き、それをスライドさせることでＰＡＮを表現する。

■付けてＰＡＮ（付けＰＡＮ）
キャラクターのアクションを追いながらＰＡＮするカメラワーク。「動きにつけて」というようにＰＡＮを省略して使われる場合も多い。

■フェアリング
カメラがゆっくりと動き始め、次第に加速して、最後は徐々に減速して止まる、という効果。実写映画のカメラは重量物のため、カメラを振る時には自然とフェアリングする。アニメーションのカメラワークでは、それを模すことでカメラワークにリアリティを生んでいる。

■T.U（T.B）
トラック・アップ（トラック・バック）。被写体に対してカメラが前進、あるいは後退するカメラワーク。Q.T.BとあればQuick（素早い）T.Bという意味。ズーム・アップはレンズ操作により被写体をアップにするカメラワークで、本来カメラ自体が移動するT.Uとは画面効果は異なるが、アニメーションの場合は厳密に区別されていない場合が多い。

■ポン寄り
別カットと同アングルで、そのままアップにすること。

■**Follow**
被写体の横移動に、カメラも従って動いていくカメラワーク。アニメの場合、Followは背景をFollowする方向とは逆方向にスライドすることで表現する。

■**OFF**
被写体がフレームの中に入っていない状態。キャラクターがフレーム内におらず、セリフだけが聞こえてくる場合を「OFFゼリフ」という。

■**同ポ(同ポジション)**
別のカットと同じカメラアングルを使うという指示。

■**兼用**
別カットのキャラクターや背景を流用すること。

■**A.C**
アクションカット。一つのアクションが二つのカットにまたがっていること。一連のアクションのどのタイミングで編集するかは、演出家と編集者の狙いで変わる。

■**F.I (F.O)**
フェード・イン(フェード・アウト)。暗い画面が次第に明るくなり映像が浮かび上がるのがフェード・インで、フェード・アウトはその逆になる。ホワイト・アウトは逆に画面が明るく白くなってしまうこと。

■**O.L**
オーバーラップ。多重露出により二つの素材を一つの画面の中に重ね合わせる手法。カットをつなぐ場合に主に使われるが、カット頭やカット尻ではなくカット中にO.Lする場合は、特に中O.Lと呼ばれる。アニメーションの場合、たとえば明かりがついていない街灯を描いた背景の上に明かりのついた背景をO.Lさせることで「街灯に明かりがつく」という状況を表現する場合もある。

■**D F**
光を拡散させるためのフィルターとその効果。スポットライトなどの光の滲み、霧や雨などによってけぶる風景などに使われる。

■**透過光**
撮影台の下から光をあてて、その上に置いたマスクを抜けてきた光のみを撮影してフィルムに合成する撮影方法。実際の光を撮影できるという特徴がある。現在のアニメーションでは、トレス・仕上げ以降の工程はコンピュータ上で行われているため、当該の部分の色合いを調整しフレアなどの効果を加えることで、アナログ時代の透過光を模している。

■**IN (OUT)**
フレームの中に被写体が入ってくる(出ていく)こと。フレーム・イン(フレーム・アウト)。

■**ピン**
ピントのこと。

■**SE**
サウンド・エフェクト。効果音のこと。アニメーションの場合、あらゆる効果音はフィルムを見ながら画面にあわせてつけられる。音の付け方一つで、ものの重さ、固さなどが違って感じられるため重要な役割を持つ。

■**こぼし**
セリフが次のカット頭にわずかに残ること。

■**BG**
セル画の後ろに置かれる背景のこと。BackGroundの略。

■**Book**
セルで描かれたキャラクターの手前に置かれる背景素材。セルに直接背景を描いたり、あるいは紙に描いて必要な部分だけを切り抜くなどして、キャラクターの上に重ねて撮影される。

■**スライド**
撮影用素材を少しずつずらしながら撮影すること。自動車が横方向に移動する場合などに使われる。

■**拡大・縮小**
画面上の素材を拡大・縮小することで、接近・離反していることを表現する。デジタル環境ならではの技法。

Paprika END CREDIT

キャスト

パプリカ 千葉敦子	林原めぐみ
乾精次郎	江守　徹
島寅太朗	堀勝之祐
時田浩作	古谷　徹
粉川利美	大塚明夫
小山内守雄	山寺宏一
あいつ	田中秀幸
氷室　啓	阪口大助

特別出演

玖珂	筒井康隆
陣内	今　敏

こおろぎさとみ	岩田光央
愛河里花子	太田真一郎
ふくまつ進紗	川瀬晶子
泉久実子	勝　杏里
宮下栄治	三戸耕三
遠藤圭一郎	高山まさみ
小林将則	矢部陽子
水口博史	阿南あさみ
浅野　雄	本間美保
林　理幹	上田星子

スタッフ

企画
丸山正雄

原作
筒井康隆
（中公文庫／新潮文庫）

脚本
水上清資
今　敏

キャラクターデザイン
作画監督
安藤雅司

作画監督補佐
井上俊之
井上　鋭
三原三千夫

原画
井上俊之
三原三千夫
鈴木美千代
井上　鋭
板津匡覧
本間嘉一
川名久美子
江口寿志

宮沢康紀	熊谷哲矢
戸倉紀元	橋本晋二
川口　隆	村田充範
小西賢一	

濱洲英喜
沖浦啓之

原図協力
末武康光

動画検査

大島明子	坂詰かよ
渡辺佐紀子	黄　順河
刀根川　恵	阿比留隆彦
木之内麻衣子	阿部みゆき

[redacted]

マッドハウス

関家良子	嶋　謙一	吉田　南
谷口亜希子	穐本雄介	洪　美英
福本郁未	増井直子	本間　晃
丁　溶俊	松村正輝	和佐田未希
吉村友里	千川友里	新村泰世

DR MOVIE

Go Jin-Ju	Kim Ok-Ju	Kim Eun-Sun
Kim Jung-Hee	Park Kyung-Suk	Park Hyun-Ju
An Eun-Hee	Yang Sun-Yeoun	Lee Mi-Ok
Lee Woo-Kyou	Lee Jin-Hong	Jang Chel-Ho
Jung Yun-soon	Jung Young-Sun	Jung You-Kyoung
Chun Min-Jung	Pyun Eun-Me	Heo Young-Mi
Heo Young-Jin	Kim Min-kyoung	Min Hong-Yi
Byun Eun-Soon	Jeong Yeun-hee	Hong Seung-hee

動画工房

元矢陽子	松本　恵	三輪　修
宮野川菜美	国吉杏美	赤木苑緒
渡辺裕子		

Production I.G

斉藤言栄	酒井怜子	南井阿貴
増田由希	豆塚　隆	京極義昭
木下美香	大沼彩子	中山みゆき
平野由香利	下嚢日紗子	立岩祐子
吉田朋子	根布晴代	洪　昌熙
近藤育代	幸田直子	

渡辺恵子　　吉田まり子

ガイナックス
オープロダクション
アニメTOROTORO

色彩設計
橋本　賢

仕上検査
鳥形昌子　林　文江
鎌田千賀子　大野春恵
堀川佳典　角本百合子

仕上
DR MOVIE
Gu In-hoi　Kim Kang-in　Kim Min-Ju
Baek Dong-wook　Seo Sung-Hee　Shin Hye-Mi
Lee Kun-hae　Lee Young-Ae　Lee Hyun-woo
Yim Jeong-Ah　Jung Hee-Jung　Choi Ki-Jeong
Choi Bo-Ra　Choi Su-Ra　Choi Jin-hae
Choi Hee-Kyoung　Na Mi-ae

スタジオ エル
小野　淳　泉麻衣子　黒田聖子
木谷友美　九里正人　小久保真希
西條晴香　小松尚子　砂川　渚
中川沙弥佳　田中文子　五十嵐優也
近藤直登　桑原正幸　鬼東　哲
鈴木ようこ

スタジオ・ファンタジア

特殊効果
谷口久美子
荒畑歩美
糸川敬子

美術監督
池　信孝

美術監督補佐
東地和生

背景
猪田　薫
伊奈淳子　桐山成代
上原伸一　池田　尚
岡田昌子
DR MOVIE
Sung Tae-yong
Park Sun-young　Lee Sun-kyeong　Ko Eun-kyeong

撮影監督
加藤道哉

撮影
DR-TOKYO
奈良井昌幸
山口　仁　大泉　紘
滝澤　竜　熊谷なつき
藤田　寛　斎藤敦朗
高橋宏司　上薗隆浩

レアトリック
樋口哲治
淺川茂輝
神田智隆

デジタル視覚効果
CYCLONE GRAPHICS inc.

MAIN STAFF PROFILE

原作

筒井康隆

1934年、大阪市生まれ。同志社大学文学部卒業後、展示装飾の会社勤務を経て、デザインスタジオを設立。60年に発刊のSF同人誌「NULL」が江戸川乱歩の目に留まり、「お助け」が宝石に転載され、小説家デビュー。65年には処女作品集「東海道戦争」を刊行。
81年、「虚人たち」で泉鏡花文学賞、87年、「夢の木坂分岐点」で谷崎潤一郎賞、89年、「ヨッパ谷への降下」で川端康成文学賞、92年、「朝のガスパール」で日本SF大賞を受賞。93年にはマスコミの用語自主規制に抗議して断筆宣言。96年に執筆生活を再開し、00年、「わたしのグランパ」で読売文学賞を受賞した。
TV化・映画化された作品では、『時をかける少女』(66年)と『七瀬ふたたび』(75年)が有名。前者は72年のTVシリーズ『タイムトラベラー』(72年)を皮切りに繰り返し映像化されている。後者は79年に多岐川裕美主演で初めてTV化。その後、95年には水野真紀、98年には渡辺由紀の主演でTVシリーズ化されている。
他の映画化作品には、『俺の血は他人の血』(74年)、『ウィークエンド・シャッフル』(82年)、『俗物図鑑』(82年)、『ジャズ大名』(86年)、『文学賞殺人事件/大いなる助走』(89年)、『怖がる人々』(94年)、『男たちのかいた絵』(96年)、『わたしのグランパ』(03年)、『日本以外全部沈没』(06年)がある。
執筆活動の傍ら、俳優としても精力的に活動。自らの原作を映画化した『スタア』(85年:兼・製作、脚本、作詞作曲)などの他、『白痴』(99年)、『双生児』(99年)、『金髪の草原』(99年)、『死者の学園祭』(00年)、『欲望』(05年)、『エリ・エリ・レマ・サバクタニ』(06年)などに出演。
TVでは『時をかける少女』(94年)、『ガラスの仮面』(98年)、『蘇る金狼』(99年)、『ママまっしぐら!』(00年)、『陰陽師☆安倍晴明』(02年)、『ビーバップ!ハイヒール』(06年)などにレギュラー出演。
80年代には筒井康隆大一座を率いて全国公演を行い、その後も、蜷川幸雄演出でロンドン公演も行った『近代能楽集』などの舞台に出演している。

脚本

水上清資

1967年、熊本県宇土市生まれ。96年、Vシネマ『監禁 生贄の儀式』で脚本家デビュー。以後いくつかのVシネマを手がける。
アニメーションの脚本は97年『VIRUS: Virus Buster Serge』が初。他の主な作品には『ボンバーマン・ビーダマン爆外伝』(98年)、『ブギーポップは笑わない』(00年)、『陽だまりの樹』(00年)、『ちっちゃな雪使いシュガー』(01年)、『ガンパレード・マーチ新たなる行軍歌』(03年)、『光と水のダフネ』(04年・兼シリーズ構成)、『よみがえる空—RESCUE WINGS—』(06年)、『あさっての方向。』(06年・兼シリーズ構成)などがある。
劇場映画では杉井ギサブロー監督の『スーパードール・リカちゃん/リカちゃん絶体絶命!ドールナイツの奇跡』(99年)の脚本を手がけている。今監督とは『妄想代理人』(04年)で初めて組み、本作が二度目の顔合わせとなった。

キャラクターデザイン・作画監督

安藤雅司

※P.690参照

美術監督

池 信孝

※P.722参照

編集

瀬山武司

1944年生まれ。高畑勲が演出を、宮崎駿が場面設定・画面構成を手がけたTVアニメーションの傑作『アルプスの少女ハイジ』(74年)や、日本アニメーション制作の『フランダースの犬』(75年)、『母をたずねて三千里』(76年)、『あらいぐまラスカル』(77年)、『ペリーヌ物語』(78年)などのいわゆる世界名作劇場シリーズで編集を担当。また宮崎監督の『未来少年コナン』(78年)も手がけた。
映画では『天空の城ラピュタ』(86年)以降、スタジオジブリの全作品を編集してきた他、『AKIRA』(88年)、『ヴィナス戦記』(89年)、『NEMO/ニモ』(89年:DVD題『リトル・ニモ』)、『ルパン三世/くたばれ!ノストラダムス』(95年)、『MEMORIES』(95年)、『スプリガン』(98年)、『アリーテ姫』(00年)、『WXIII機動警察パトレイバー』(02年)、『茄子 アンダルシアの夏』(03年)、『スチームボーイ』(04年)、『ブレイブストーリー』(06年)など多くの作品に携わっている。

撮影監督・CGディレクター

加藤道哉

※P.732参照

音楽

平沢 進

※P.742参照

音響監督

三間雅文

1962年生まれ。マジックカプセル社を経て、02年、テクノサウンド社に入社。
音響監督を務めた主な映画に『劇場版ポケットモンスター』シリーズ(98年/99年/00年/01年/02年/03年/04年/05年/06年)、『カードキャプターさくら』(99年)、『頭文字D Third Stage』(01年)、『メトロポリス』(01年)、『サクラ大戦／活動写真』(01年)、『茄子　アンダルシアの夏』(03年)、『劇場版　鋼の錬金術師／シャンバラを征く者』(05年)などがある。今敏監督の劇場映画は『パーフェクトブルー』(98年)以降、全作品を手がけてきた。
TVでも『ポケットモンスターＡＧ、ＤＢ』(97～06年)、『頭文字D』全シリーズ、『カードキャプターさくら』(98～00年)、『はじめの一歩』、『鋼の錬金術師／FULLMETAL ALCHEMIST』(03年)、『ASTRO BOY／鉄腕アトム』(03年)、『NANA-ナナ-』(06年)など多くの作品を手がけている。

アニメーション制作

マッドハウス

TV、劇場、OVAとジャンルを問わず数多くの作品を手掛けている、業界大手のアニメーション制作スタジオ。1972年、設立。作品のカラーにこだわらず、常に斬新な映像と高品質な画面作りに注力、クリエイターの情熱を何よりも尊重するその姿勢は、「思いっきり仕事に熱中する、ユニークなアニメ制作集団でありたい」という思いを込めた社名が雄弁に物語る。『カムイの剣』『METROPOLIS』のりんたろう、『獣兵衛忍風帖』『VAMPIRE HUNTER D』の川尻善昭、『パーフェクトブルー』『千年女優』の今 敏など個性的なクリエイターを擁する「マッドハウス」ブランドは、海外からも高い評価を得ている。



Paprika STORY BOARD BOOK

執筆
氷川竜介
藤津亮太（アニメ評論家）
山田尚美（shuffle ltd.）

編集+デザイン
内藤啓二（shuffle ltd.）

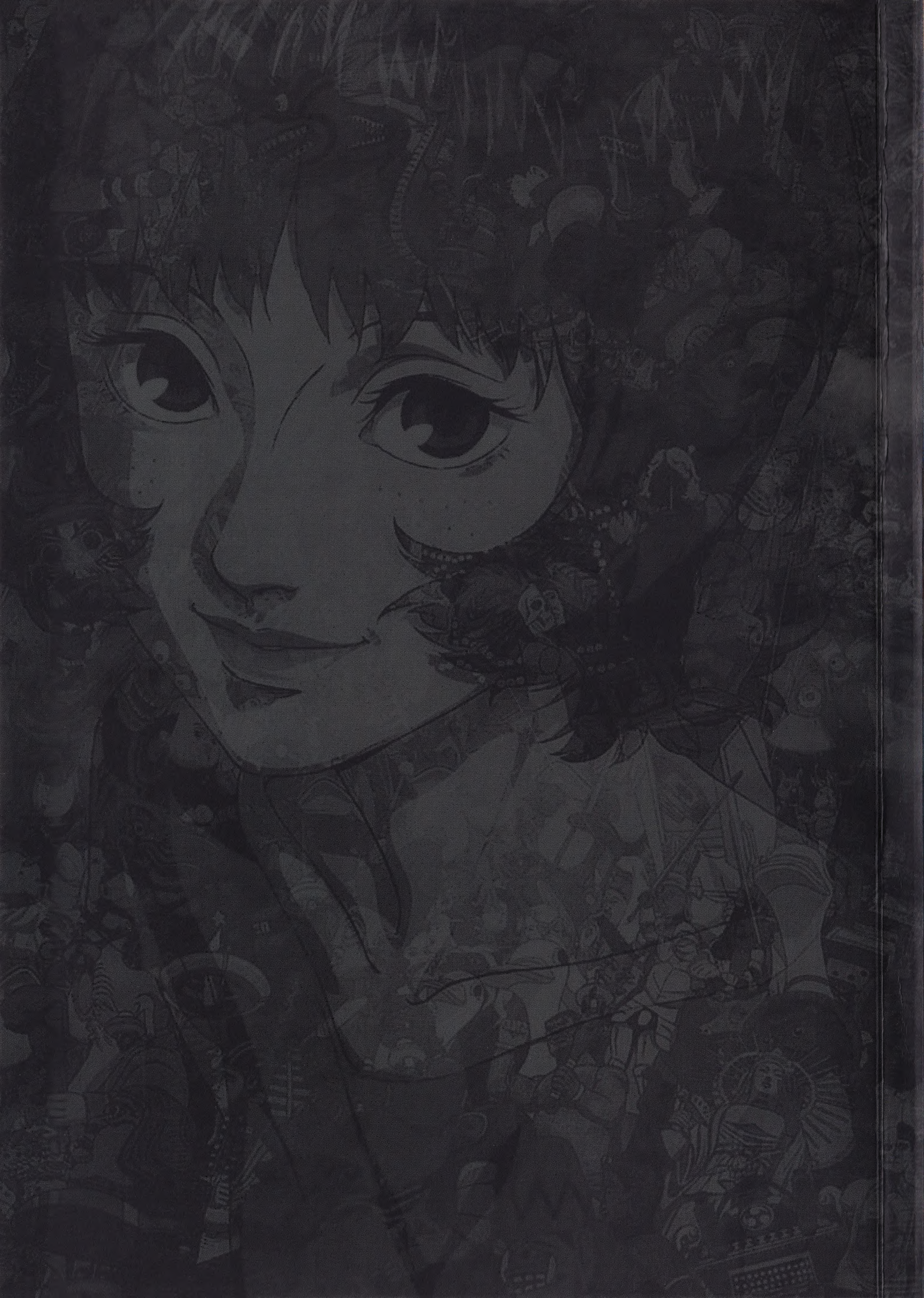
パッケージ・デザイン
株式会社ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント

協力
マッドハウス

発売：株式会社ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント

NOT FOR SALE

Printed in JAPAN



Paprika
Storyboard Book

SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT